

2024

Guide



Book

창의융합전공

학생설계전공



2024학년도 창의융복합전공 학생설계전공 가이드북

발행처 | 대구대학교 교무처 융합교육혁신센터

발행일 | 2024년 2월

주소 | 38453 경상북도 경산시 진량읍 대구대로 201

전화 | 053-850-5857~8

홈페이지 | <https://mcms.daegu.ac.kr/user/cluster/>



- 복수전공 제도 비교** 01

- 창의융복합전공** 05
 - 창의융복합전공이란? 0
 - 창의융복합전공별 소개 0

- 학생설계전공** 73
 - 학생설계전공이란? 5
 - 학생설계전공별 소개 7

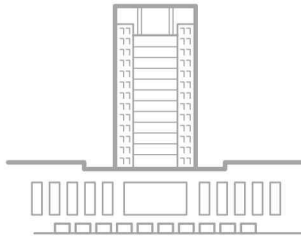
- 학생설계전공 이수 후기** 85

- 마이크로전공** 121
 - 마이크로전공이란? 123
 - 마이크로전공별 소개 125



01

복수전공 제도 비교





복수전공 제도 비교



구분	내용
창의융합전공	<ul style="list-style-type: none"> - 소속 학과와 관계없이 기존 전공을 연계하지 않고 전공 체제 내에 존재하지 않는 전공으로 운영 - 이수학점: 복수전공 36학점 이상 이수, 부전공 21학점 이상 이수 - 창의융합전공과 동일 명칭 교과목 6학점 범위 내 중복인정 가능
학생설계전공	<ul style="list-style-type: none"> - 본교 2개 이상의 학과(전공)의 교과목으로 학생 스스로 교육과정을 설계하여 이수함 - 이수학점: 복수전공 36학점 이상 이수(부전공 이수 불가) - 제1전공과 6학점 범위 내 중복인정 가능
마이크로전공	<ul style="list-style-type: none"> - 부·복수전공으로 이수하기에 부담되는 학생들에게 타 학과 학문의 세분화된 관심 분야로 편성된 교육과정 - 이수학점: 12학점 이상 이수 - 제1전공과 명칭이 동일한 교과목이더라도 중복인정 불가
일반학과 복수전공	<ul style="list-style-type: none"> - 학과 자체 교육과정을 복수전공으로 이수 - 이수학점: 복수전공 학과의 이수학점 이상 이수(대부분 42학점 이상) - 제1전공과 9학점 범위 내 중복인정 가능
연계융합전공	<ul style="list-style-type: none"> - 2개 이상의 학과가 연계하여 교육과정 운영 - 이수학점: 복수전공으로 42학점 이상 이수(부전공 이수 불가) - 제1전공과 9학점 범위 내 중복인정 가능 - 연계 영역별 12학점 이상 이수



02

창의융복합전공

- AI응용전공
- 글로벌ICT전공
- 동아시아도시인문학전공
- 디지털미디어콘텐츠전공
- 리조트·웰니스관광
매니지먼트전공
- 미술치료전공
- 비주얼아트매니지먼트전공
- 비즈니스데이터전공
- 사이버보안전공
- 산업수학소프트웨어전공
- 생태관광치유학전공
- 스마트센싱전공
- 스마트제로에너지전공
- 스마트팜전공
- 스토리텔링창작전공
- 스포츠산업창업전공
- 오디세이미래인재전공
- 외식산업경영학전공
- 창업학전공
- 클래식카자유학전공
- 프리로스쿨전공



창의융복합전공이란?

□ 창의융복합전공이란?

학생 소속 학과와 관계없이 기존 전공을 연계하지 않고 전공 체제 내에 존재하지 않는 전공으로 창의적이며 특화된 융복합 교육과정으로 학생들은 부전공 또는 복수전공으로 이수할 수 있는 제도

□ 창의융복합전공 이수

- **신청자격:** 1학년 2학기 이상 재학생 신청 가능
- **신청기간:** 매 학기 부·복수전공 신청 및 취소 기간과 동일
- **이수학점:** 복수전공 36학점 이상, 부전공 21학점 이상 이수 시 학위 수여
- **인정범위:** 창의융복합전공 교과목과 명칭이 같은 교과목은 6학점 범위 내 중복인정 가능. 동일 명칭의 교과목이라도 반드시 창의융복합전공에서 개설된 교과목을 이수하여야 복수전공 학점으로 인정
- **졸업요건:** 창의융복합전공을 복수전공으로 이수하는 자는 졸업논문(시험) 심사에 합격하여야 함. 단, 제1전공이 융복합분야에 포함되면 제1전공 졸업요건으로 대체

□ 창의융복합전공 운영 현황

전공명	융복합분야	학위명
AI융용	컴퓨터정보공학부(컴퓨터공학전공, 컴퓨터소프트웨어전공, 정보보호전공), AI학과, 전자공학전공	AI융용학사
글로벌ICT	일본어일본학과, 전자전기공학부(전기공학전공, 정보통신공학전공, 전자공학전공), 컴퓨터정보공학부(컴퓨터공학전공, 컴퓨터소프트웨어전공, 정보보호전공)	글로벌ICT 학사
동아시아도시인문학	문화예술학부(미디어문예창작전공, 문화콘텐츠전공, 공연예술전공), 한국어교육전공, 국제어문학과, 일본어일본학과	문학사
디지털미디어콘텐츠	문화예술학부(공연예술전공, 문화콘텐츠전공, 미디어문예창작전공), 교양(디자인, 마케팅, 문화기획, 문화예술, 영상미디어, 인문학, 정보통신)	문화콘텐츠 학사
리조트·웰니스관광매니지먼트	관광경영전공, 경영학전공, 스포츠레저학과, 실내건축디자인학과, 작업치료학과	웰니스관광 학사
미술치료	재활심리학과, 사회복지학과, 시각디자인융합학부(서비스마케팅디자인전공, 시각디자인전공), 아동가정복지학과, 아트앤디자인전공, 재활상담학과	미술치료 학사
비주얼아트매니지먼트	실내건축디자인학과, 관광경영전공, 뷰티스타일학과, 산업디자인학과, 아트앤디자인전공, 패션디자인학과	시각예술 경영학사
비즈니스데이터	경영학전공, 컴퓨터정보공학부(컴퓨터공학전공, 컴퓨터소프트웨어전공, 정보보호전공)	비즈니스 데이터학사
사이버보안	컴퓨터정보공학부(컴퓨터공학전공, 컴퓨터소프트웨어전공, 정보보호전공), AI학과, 정보통신공학전공	사이버보안 학사
산업수학소프트웨어	컴퓨터정보공학부(컴퓨터공학전공, 컴퓨터소프트웨어전공, 정보보호전공), 통계학과, AI학과, 수학교육과	산업수학 학사
생태관광치유학	동물자원학과, 관광경영전공	생태치유 학사
스마트센싱	전자전기공학부(전기공학전공, 정보통신공학전공, 전자공학전공), AI학과	스마트센싱 공학사
스마트제로에너지	전자전기공학부(전기공학전공, 정보통신공학전공, 전자공학전공), 화장품바이오학부(바이오메디컬전공, 화장품제약전공)	스마트제로 에너지 공학사
스마트팜	동물자원학과, 원예학과, 전자전기공학부(전기공학전공, 정보통신공학전공, 전자공학전공)	스마트 농학사
스토리텔링창작	문화예술학부(미디어문예창작전공, 문화콘텐츠전공, 공연예술전공), 미디어커뮤니케이션학부(영상콘텐츠전공, 광고PR전공), 사회학과	스토리텔링 학사
스포츠산업창업	스포츠레저학과, 물리치료학과, 초등특수교육과, 교양(창업)	창업학사
오디세이미래인재	교양(인문학, 자연과학, 사회과학, 철학)	문학사
외식산업경영학	경영학부(경영학전공, 회계학전공), 식품영양학과, 심리학과, 청소년상담복지학과, 호텔관광경영학부(관광경영전공, 호텔관광전공)	외식산업 경영학사
창업학	기계자동차공학부(기계공학전공, 미래자동차공학전공), 스포츠레저학과, 교양(창업)	창업학사
클라시카자유학	교양(경제, 과학, 문학, 역사, 정치, 철학)	고전교양 학사
프리로스쿨	법학부(공공안전법학전공, 법학전공), 사회학과	법학사



1. 전공소개

최근 정보통신기술(ICT)에 인공지능 기술이 빠르게 접목되면서, 언론, 교통, 물류, 안전, 환경 등 다양한 분야에서 '지능정보혁명'이 본격화되고 있다. 머지않은 미래에 인공지능 기술은 인간의 생활을 조력하는 단계를 넘어, 인간 삶의 일부로 편입되는 시대가 도래할 것이다. 이러한 시대 변화에 맞춰, 본 전공에서는 4차 산업혁명의 기술적, 사회적 맥락을 이해하고, 인간 중시 가치 산업 및 지식정보 사회에 적합한 인공지능기술 경쟁력을 갖춘 인재 양성을 목표로 한다.

2. 진로

- 지능형 SW 분야: 자율주행 자동차, 지능 로봇, 지능형 헬스케어/재활, 모바일응용, 스마트시티, 스마트홈, 클라우드 컴퓨팅, 드론응용
- 기존 산업 시스템의 지능화 분야: 스마트 공장, 스마트 유통/물류, 금융, 전자정부, 건설IT, 네트워크관리, 공공기관, 게임, 언론, 교통, 환경, 컨설팅

3. 교육목표

교육목표	H	E	A	R	T
4차 산업혁명의 기술적, 사회적 맥락을 이해하는 인재 양성		○	○	○	○
인공지능기술 경쟁력을 갖춘 인재 양성	○	○	○		
인간 중시 가치 산업 및 지식정보 사회에 적합한 인재 양성	○			○	○
다양한 분야에서 인공지능기술의 융합 능력 배양		○	○	○	○

4. 교육과정 이수

- 융복합전공 이수학점: 영역구분 없이 36학점이상
- 창의융복합전공과 명칭이 동일한 교과목은 6학점 범위내 중복인정
- 부전공 21학점 이상 이수

5. 융복합분야

- 컴퓨터정보공학부(컴퓨터공학전공, 컴퓨터소프트웨어전공, 정보보호전공), AI학과, 전자공학전공

6. 교육과정 편성표

학년	학기	교과구분	교과코드	교과목명	학점	시간					핵심역량					이중 설강	융복합 분야	비고
						이론	실 습	실 무	H	E	A	R	T	H	E			
1	1	전선	26734	파이썬프로그래밍	3	2	2	0	10	20	30	20	20			컴퓨터공학		
			25424	컴퓨팅직사고와융합적문제해	3	3	0	0	10	20	30	10	30		균형			
	2	전선	26719	4차산업혁명이해	3	3	0	0	10	30	30	15	15		균형			
2	1	전선	27670	딥러닝기초	3	3	0	0	10	20	40	10	20			AI학과		
			26732	머신러닝	3	2	0	1	10	30	30	0	30			AI학과		
			13677	자료구조	3	3	0	0	10	20	25	20	25			컴퓨터		
			27681	자료구조와알고리즘	3	3	0	0	10	30	20	20	20			AI학과		
	2	전선	26757	강화학습	3	2	0	1	10	30	30	15	15			AI학과		
27652			게임과가상현실	3	2	0	1	0	20	40	20	20			AI학과	실무교과목		
27619			컴퓨터비전기초	3	2	2	0	10	25	25	20	20			AI학과			
3	1	전선	25590	앱프로그래밍	3	2	2	0	10	25	25	15	25			소프트웨어		
			25491	오픈소스소프트웨어	3	3	0	0	15	20	35	20	10			컴퓨터공학		
			17650	자바프로그래밍	3	2	2	0	10	20	50	10	10			AI학과		
			27671	자연어처리응용	3	3	0	0	10	30	30	20	10			AI학과		
			28418	컴퓨터비전시스템	3	1	0	2	10	30	30	20	10			전자공학	실무교과목	
			27613	컴퓨터비전응용	3	0	0	3	10	30	40	10	10			AI학과		
		2	전선	27053	AI응용프로젝트(1)	3	0	0	3	10	30	30	10	20		공통	취업설계	
11083	데이터베이스			3	3	0	0	10	30	30	15	15			AI학과			
19522	웹프로그래밍			3	1	2	1	20	20	30	20	10			컴퓨터공학	NCS		
4	1	전선	27054	AI응용프로젝트(2)	3	0	0	3	10	30	30	10	20		공통	취업설계		
			24242	클라우드컴퓨팅	3	2	2	0	10	25	25	15	25			소프트웨어		
	2	전선	27151	지능시스템	3	2	0	1	15	15	30	20	20			컴퓨터공학		
계					66													

※ 이중설강 교과목은 전 학년을 대상으로 이수 가능

7. 전공 공통 프레임워크

교육목표		인간중시 가치 산업 및 지식정보 사회에 적합한 인공지능기술 경쟁력을 갖춘 인재 양성							
전공학점 이수		복수전공		36학점 이상		부전공		21학점 이상	
구분	분야	2학년 1학기	2학년 2학기	3학년 1학기	3학년 2학기	4학년 1학기	4학년 2학기		
학업 로드맵	프로그래밍	자료구조 자료구조와알고리즘		자바프로그래밍 앱프로그래밍	웹프로그래밍				
	AI-핵심	딥러닝기초 머신러닝	컴퓨터비전기초 강화학습	컴퓨터비전응용 자연어처리응용		클라우드컴퓨팅			
진로 로드맵	인공지능SW	딥러닝기초 머신러닝	컴퓨터비전기초 강화학습	컴퓨터비전응용 오픈소스소프트웨어 자연어처리응용 자바프로그래밍	AI응용프로젝트(1)	클라우드컴퓨팅 AI응용프로젝트(2)		지능시스템	
	데이터사이언스	딥러닝기초 자료구조와알고리즘	강화학습	오픈소스소프트웨어 AI응용마케팅	데이터베이스 AI응용프로젝트(1)	AI응용프로젝트(2)		지능시스템	
	지능로봇	딥러닝기초 머신러닝	컴퓨터비전기초 강화학습 게임과가상현실	컴퓨터비전응용 컴퓨터비전시스템	AI응용프로젝트(1)	AI응용프로젝트(2)		지능시스템	
이수 체계	나눔과헌신(사랑)	■ 서비스러닝	자료구조와알고리즘						
	지역사회맞춤(빛)	■ 전공Field	클라우드컴퓨팅						
		■ 전공Field+							
	자기주도(자유)	■ 캡스톤디자인	AI응용프로젝트(1)						
		■ 디자인Thinking	강화학습						
		■ 창의설계	AI응용프로젝트(2)						



1. 전공소개

현대 산업사회에서 정보통신기술(ICT: Information & Communication Technology)은 매우 중요하며, ICT 기술에 익숙한 인력은 국제적으로 요구되고 있다. 본 전공에서는 컴퓨터 활용 등 ICT 분야의 기초 기술과 일본어/영어의 외국어 소통 능력을 키워 졸업 후 일본 등 해외에서 진로를 개척하거나 국내의 취업 실무능력을 갖춘 인재로 성장할 수 있도록 한다. (컴퓨터 및 ICT+외국어)

2. 진로

- 컴퓨터 활용과 같은 기초적인 ICT와 외국어를 필요로 하는 국내·외 기관, 기업 및 연구소
- 국내 및 해외 ICT 관련 기업 엔지니어 및 ICT 기반 업무 종사자
- 국내 및 해외 ICT 관련 대학원과 연구소
- 일어와 영어 등 외국어 능력이 중요한 취업 요소인 국내 ICT 관련 기업과 기관

3. 교육목표

교육목표	H	E	A	R	T
정보통신기술(ICT)을 이해하고 활용할 수 있는 능력을 갖춘 인재 양성		○	○	○	○
ICT 기술을 창의적으로 융합할 수 있는 인재 양성	○		○		○
국제화 시대에 능동적으로 대비하고 소통할 수 있는 글로벌 기술 인재의 양성	○	○		○	○

4. 교육과정 이수

- 융복합전공 이수학점: 영역구분 없이 36학점 이상
- 창의융복합전공과 명칭이 동일한 교과목은 6학점 범위내 중복인정
- 부전공 21학점 이상 이수

5. 융복합분야

- 일본어일본학과, 전자전기공학부(전기공학전공, 정보통신공학전공, 전자공학전공), 컴퓨터정보공학부(컴퓨터공학전공, 컴퓨터소프트웨어전공, 정보보호전공)

6. 교육과정 편성표

학년	학기	교과구분	교과코드	교과목명	학점	시간			핵심역량				이중 설강	융복합 분야	비고	
						이 론	실 습	실 계 실 무	H	E	A	R				T
1	1	전선	25936	전자전자일반	3	3	0	0	10	35	35	10	10	전자전기공		
			26966	초급일본어문법(1)	3	3	0	0	10	20	30	30	10		일본어일본	
			26714	ICT오피스활용	3	3	0	0	10	20	30	10	30	균형		
			14711	컴퓨터개론	3	3	0	0	10	30	40	10	10	균형		
			25424	컴퓨팅적사고와융합적문제해	3	3	0	0	10	20	30	10	30	균형		
			20021	TOEIC	2	2	0	0	0	40	0	40	20	자유		
			24219	글로벌마켓창업과정영	3	0	0	3	5	20	30	30	15	자유		NCS,실무
			21922	비즈니스영어	3	3	0	0	0	40	0	40	20	자유		
	2	전선	26105	기초일본어회화	3	3	0	0	10	20	30	30	10		일본어일본	
			26719	4차산업혁명이해	3	3	0	0	10	30	30	15	15	균형		
			25121	빅데이터의세계와통계적사고	3	3	0	0	0	0	40	30	30	균형		
			25374	프로그래밍기초	3	3	0	0	10	30	20	20	20	균형		
			25347	글로벌기업연구	1	1	0	0	0	20	40	20	20	자유		
			13466	인터넷의이해	3	3	0	0	0	20	60	10	10	자유		
2	1	전선	21478	C프로그래밍	3	2	0	1	20	20	30	20	10		전자전기공	실무교과목
			26087	일본어회화	3	3	0	0	10	20	30	30	10		일본어일본	
2	전선	26893	일본역사와문화(2)	3	3	0	0	15	30	15	20	20		일본어일본		
		17650	자바프로그래밍	3	2	2	0	10	25	25	20	20		컴퓨터		
3	1	전선	25590	앱프로그래밍	3	2	2	0	10	25	25	15	25		소프트웨어	
4	1	전선	26100	비즈니스일본어	3	3	0	0	10	20	30	30	10		일본어일본	
			13420	인공지능	3	3	0	0	30	10	20	20	20		컴퓨터공학	
계					66											

※ 이중설강 교과목은 전 학년을 대상으로 이수 가능

7. 전공 공통프레임워크

교육목표		정보통신 기술과 외국어 소통 능력을 갖추어 세계를 대상으로 자신의 미래를 개척할 수 있는 지식인 양성							
전공학점 이수		복수전공		36학점 이상		부전공		21학점 이상	
구분	분야	2학년 1학기		2학년 2학기	3학년 1학기	3학년 2학기		4학년 1학기	4학년 2학기
학업 로드맵	정보통신기술(ICT)	컴퓨터개론 컴퓨팅적사고와융합적문제해결		프로그래밍기초 4차산업혁명이해	전기전자일반 C프로그래밍	빅데이터의세계와통계적사고 인터넷의이해		ICT오피스활용 앱프로그래밍 인공지능	자바프로그래밍
	외국어 및 문화				초급일본어문법(1) TOEIC	일본의역사와문화(2) 프리젠테이션영어 기초일본어회화		일본어회화 비즈니스일본어 비즈니스영어	인터뷰영어
	기술경영 및 취업							글로벌마케팅창업경영	글로벌기업연구
진로 로드맵	ICT관련 영미, 외국계 기업 취업과 유학 (영어가 필요한 공기업 ICT직종 취업 준비 포함)	컴퓨터개론 컴퓨팅적사고와융합적문제해결		프로그래밍기초 4차산업혁명이해	전기전자일반 C프로그래밍 TOEIC	빅데이터의세계와통계적사고 인터넷의이해 프리젠테이션영어		ICT오피스활용 앱프로그래밍 인공지능 비즈니스영어 글로벌마케팅창업경영	자바프로그래밍 인터뷰영어 글로벌기업연구
	ICT관련 일본계 회사 취업, 유학	컴퓨터개론 컴퓨팅적사고와융합적문제해결		프로그래밍기초 4차산업혁명이해	전기전자일반 C프로그래밍 초급일본어문법(1)	빅데이터의세계와통계적사고 인터넷의이해 일본의역사와문화(2) 기초일본어회화		ICT오피스활용 앱프로그래밍 인공지능 일본어회화 비즈니스일본어 글로벌마케팅창업경영	자바프로그래밍 글로벌기업연구
이수 체계	나눔과헌신(사랑)	■ 서비스러닝							
	지역사회맞춤(빛)	■ 전공Field							
		■ 전공Field+							
	자기주도(자유)	■ 캡스톤디자인							
		■ 디자인Thinking			앱프로그래밍, 자바프로그래밍				
	■ 창의설계			컴퓨팅적사고와융합적문제해결					



1. 전공소개

- 동아시아 도시인문학 융합전공은 LMS(Locality-Mobility-Scalability) 역량 함양을 위해서 설계된 전공
- 지역성(Locality)에서 출발하여, 지역을 역동적 관계성 속에서 파악하는 이동성(Mobility), 최종적으로는 동아시아를 넘어 세계로 나아가는 확장성(Scalability)에 대한 트랜스내셔널 비전 구축
- 한, 중, 일 주요 도시에 관한 포괄적 이해를 통해 현대인들의 주요 삶의 공간인 도시에 관한 인문학적 성찰 추구
- 각 역량별 관련 교과목을 개발·개설하여 운영할 예정

역량	주요내용	총 학점
지역성 Locality	• 동아시아 주요 3국인 한·중·일 각국의 로컬리티 정치, 경제, 사회, 문화에 대한 이해 • 민족국가 단위의 고유한 체제와 문화에 대한 이해	33
이동성 Mobility	• 동아시아 주요 3국의 인적, 물적, 문화적 모빌리티를 이해함으로써 초국적 동역학의 특징과 영향관계 파악 • 민족국가 단위를 기준으로 하는 분과학적 경계를 초월하는 새로운 인식적 패러다임 모색	21
확장성 Scalability	• 동아시아를 넘어 전 지구적 차원의 의제 제기과 문제 해결 능력 함양 • 공존과 번영의 세계화 시대에 걸맞는 세계 인재 양성	12

2. 진로

- 한국어교육학부, 글로벌언어문화학부(중국어중국학전공), 글로벌언어문화학부(일본어일본학전공), 문화예술학부 관련 전공 대학원 진학
- 스토리텔링 창작 관련 시인, 소설가, 방송작가, 문화평론가
- 문화 콘텐츠 기획 관련 게임, 광고, 영화 기획자, 1인 방송 크리에이터
- 문화예술 프로그램 관련 방송프로그램 제작자, 기획자
- 여행 기획 및 관광 관련 업무
- 인문 소양 함양 관련 교육, 자기주도 학습 관련 교육 및 마케팅 업무

3. 교육목표

교육목표	H	E	A	R	T
인문적 사유와 교양을 지닌 인재 양성	○	○	○	○	○
트랜스내셔널 비전을 지닌 글로벌 시티즌 양성	○		○	○	
자기주도 학습을 통한 능동적 주체적 역량함양		○	○	○	○
토론과 협업을 통한 소통 역량함양	○	○		○	○
반성과 지향을 통한 삶의 로드맵 구축	○	○	○	○	

4. 교육과정 이수

- 융복합전공 이수학점: 영역구분 없이 36학점 이상
- 창의융복합전공과 명칭이 동일한 교과목은 6학점 범위내 중복인정
- 부전공 21학점 이상 이수

5. 융복합분야

- 문화예술학부(미디어문예창작전공, 문화콘텐츠전공, 공연예술전공), 한국어교육전공, 국제어문학과, 일본어일본학과

6. 교육과정 편성표

학년	학기	교과구분	교과코드	교과목명	학점	시간			핵심역량				이중 설강	융복합 분야	비고	
						이 론	실 습	설계 실무	H	E	A	R				T
1	1	전선	27336	동아시아고도인문기행	3	3	0	0	10	20	30	30	10	균형		
			27022	동아시아도시인문기행	3	3	0	0	10	10	30	30	20	균형		
			27097	동아시아수도인문기행	3	3	0	0	10	10	30	20	30	균형		
			28192	동아시아항도인문기행	3	3	0	0	10	10	30	30	20	균형		
	2	전선	24967	현대중국의이해	3	3	0	0	20	20	20	30	10	국제어문학		
2	1	전선	28045	문화콘텐츠트렌드분석	3	1	0	2	10	30	30	20	10	문화예술학	실무교과목	
			26511	한국현대문화의이해	3	3	0	0	30	10	10	20	30	한국어교육		
	2	전선	28039	문화예술과테크놀로지	3	1	0	2	10	30	30	20	10	문화예술학	실무교과목	
			27606	스토리텔링기초	3	3	0	0	10	10	50	20	10	문화예술학		
			26893	일본역사와문화(2)	3	3	0	0	15	30	15	20	20	일본어일본		
27641	콘텐츠기획과예술경영	3	1	0	2	10	20	40	20	10	문화예술학	창의설계,				
3	1	전선	27471	문화콘텐츠스토리텔링(1)	3	1	4	0	10	10	30	30	20	문화콘텐츠	취업설계	
			26094	일본사회와관광	3	3	0	0	10	20	30	30	10	일본어일본		
			23468	한국영화와현대사회	3	3	0	0	20	30	30	10	10	한국어교육		
	2	전선	28168	스토리텔링과동아시아	3	3	0	0	10	20	30	20	20	국제어문학		
			27476	여행문화콘텐츠론	3	1	0	2	10	10	50	20	10	문화콘텐츠	실무교과목	
25264	중국어권문화	3	3	0	0	0	30	30	40	0	국제어문학					
4	1	전선	28155	동아시아와글로벌문화비즈니스	3	3	0	0	20	20	20	30	10	국제어문학		
			27262	일본도시기행	3	3	0	0	10	20	30	20	20	일본어일본		
			28172	텍스트로읽는동아시아의비즈	3	3	0	0	10	20	20	40	10	국제어문학		
	2	전선	27434	지역문화예술현장조사	3	1	0	2	20	20	30	20	10	공연예술	실무교과목	
			28169	텍스트로읽는동아시아의사회	3	3	0	0	10	20	10	20	40	국제어문학		
계					66											

※ 이중설강 교과목은 전 학년을 대상으로 이수 가능

7. 전공 공통프레임워크

교육목표		인문학적 사유와 교양을 지닌 인재 양성 및 트랜스내셔널 비전을 지닌 글로벌 시티즌 양성					
전공학점 이수		복수전공		36학점 이상		부전공	
구분	분야	2학년 1학기	2학년 2학기	3학년 1학기	3학년 2학기	4학년 1학기	4학년 2학기
학업 로드맵	지역성 Locality	한국현대문화의이해	일본역사와문화(2) 현대중국의이해	한국영화와현대사회 일본사회와관광	중국어권문화	일본도시기행	지역문화예술현장조사
	이동성 Mobility		동아시아도시인문기행	동아시아수도인문기행	동아시아고도인문기행	동아시아항도인문기행	
	확장성 Scalability	문화콘텐츠트렌드분석	문화예술과테크놀로지 스토리텔링기초 콘텐츠기획과예술경영	문화콘텐츠스토리텔링(1)	여행문화콘텐츠론 스토리텔링과동아시아	텍스트로읽는동아시아 의비즈니스	텍스트로읽는동아시아의 사회와문화
진로 로드맵	관광여행분야		현대중국의이해 동아시아도시인문기행	일본사회와관광 동아시아수도인문기행	여행문화콘텐츠론 동아시아고도인문기행	일본도시기행 동아시아항도인문기행	지역문화예술현장조사
	문화예술분야	한국현대문화의이해 문화콘텐츠트렌드분석	일본역사와문화(2) 문화예술과테크놀로지	한국영화와현대사회	중국어권문화		텍스트로읽는동아시아의 사회와문화
	스토리텔링 창작분야		스토리텔링기초 콘텐츠기획과예술경영	문화콘텐츠스토리텔링(1)	스토리텔링과동아시아	동아시아와글로벌문화 비즈니스	
이수 체계	나눔과헌신(사랑)	■ 서비스러닝					
	지역사회맞춤(빛)	■ 전공Field	콘텐츠기획과예술경영				
		■ 전공Field+	지역문화예술현장조사				
	자기주도(자유)	■ 캡스톤디자인	여행문화콘텐츠론				
■ 디자인Thinking		문화콘텐츠스토리텔링(1)					
	■ 창의설계	스토리텔링기초					



1. 전공소개

전 지구적으로 4차 산업혁명 시대에 맞는 인제가 요구되고 있는 시점에 콘텐츠 산업은 고부가가치를 창출할 수 있는 신성장동력으로 인식되고 있다. 사회적으로도 콘텐츠 산업 전공과 관련한 전문적 인재 배출이 무엇보다 중요한 시점이다. 4차 산업혁명의 시대는 과거처럼 하나의 전공만으로는 새롭게 탄생하는 직업군에 대비할 수 없다. 따라서 성공적인 콘텐츠 산업을 위해서는 창의적인 기획을 바탕으로 한 전략이 필요하다. 디지털 미디어콘텐츠 융합전공은 전공의 벽을 넘어 새로운 분야를 개척할 수 있는 기반이 될 것이다. 이 전공은 이러한 시대적 흐름에 맞는 디지털 기술 기반 콘텐츠 전문가를 육성하고 인문학적 사유를 기반으로 시대적 흐름에 맞는 디지털 기술 기반 콘텐츠 전문가 및 첨단 테크놀로지 기반의 문화 콘텐츠 전문가 육성하는 것을 목표로 한다.

2. 진로

- 스토리텔링 창작 영역: 시인, 소설가, 시나리오 작가, 문화평론가 등
- 문화/멀티미디어 콘텐츠 기획 영역: 게임·광고·영화 기획자 등
- 디지털콘텐츠 크리에이터 영역: 교육·게임 크리에이터, 방송 크리에이터 등
- 공연·축제·이벤트 영역: 관광·스포츠 이벤트 기획 및 개발 전문가, 국제회의 연출 및 기획자 등
- 문화예술 프로그램 영역: 방송프로그램 제작자, 문화예술프로그램 기획자 등

3. 교육목표

교육목표	H	E	A	R	T
디지털 기술기반 콘텐츠 전문가 인재 육성	○	○	○	○	○
인문·예술 기반의 창의적 사고 역량 강화	○	○	○	○	○
문화테크놀로지 융합 관련 실무 교육	○	○	○	○	○
콘텐츠 기획 실습 및 개발 프로그램 강화	○	○	○	○	○

4. 교육과정 이수

- 융복합전공 이수학점: 영역구분 없이 36학점 이상
- 창의융복합전공과 명칭이 동일한 교과목은 6학점 범위내 중복인정
- 부전공 21학점 이상 이수

5. 융복합분야

- 문화예술학부(공연예술전공, 문화콘텐츠전공, 미디어문예창작전공), 교양(디자인, 마케팅, 문화기획, 문화예술, 영상미디어, 인문학, 정보통신)

6. 교육과정 편성표

학년	학기	교과구분	교과코드	교과목명	학점	시간			핵심역량				이중 설강	융복합 분야	비고
						이 론	실 습	실 계 실 무	H	E	A	R			
1	1	전선	27636	문화콘텐츠입문	3	1	0	2	10	10	50	20	10	문화예술학	실무교과목
			28394	예술과디자인	3	3	0	0	30	30	40	0	0	조형예술대	
			27061	공감하는인간의이해	3	3	0	0	10	20	25	25	20	균형	
			24768	과학과예술	3	3	0	0	10	20	40	20	10	균형	
			27072	놀이, 예술, 상상력	2	2	0	0	10	10	40	20	20	균형	
			25369	동양철학과라이브리드문화	3	3	0	0	10	30	30	20	10	균형	
			25098	디지털기술과미래사회	3	3	0	0	10	10	40	10	30	균형	
			25113	디지털융합생태계	3	3	0	0	10	30	40	10	10	균형	
			25099	문학과예술의사회사	3	3	0	0	10	20	30	20	20	균형	
			26731	소설콘텐츠제작	3	3	0	0	10	30	20	20	20	균형	
			25115	아름다움이란무엇인가	3	3	0	0	20	25	25	20	10	균형	
			27920	축적속의종교	2	2	0	0	10	10	30	30	20	균형	
			25424	컴퓨팅적사고와융합적문제해	3	3	0	0	10	20	30	10	30	균형	
	25837	디지털사진의이해	3	3	0	0	20	20	30	15	15	자유			
	2	전선	27075	다매체시대의영상서사론	3	3	0	0	10	15	30	25	20	균형	
			28233	시, 상상, 모험	2	2	0	0	10	20	30	20	20	균형	
			27068	영상과동아시아의근대	3	3	0	0	10	15	30	25	20	균형	
			25105	예술과디지털커뮤니케이션	3	3	0	0	10	30	30	20	10	균형	
			23884	즐거운철학이야기	3	3	0	0	10	30	30	20	10	균형	
			27857	DU취업전략	2	2	0	0	10	10	20	30	30	자유	
25372			경산의역사와문화	2	2	0	0	10	10	10	40	30	자유		
28236	디지털창업	3	3	0	0	10	20	30	20	20	자유				
23972	창업마케팅	2	2	0	0	5	30	40	15	10	자유				
2	1	전선	28045	문화콘텐츠트렌드분석	3	1	0	2	10	30	30	20	10	문화예술학	실무교과목
계					66										

※ 이중설강 교과목은 전 학년을 대상으로 이수 가능

7. 전공 공통프레임워크

교육목표		인문학적 사유와 문학과 예술의 감수성을 겸비한 첨단 테크놀로지와 디지털 기술기반 콘텐츠 전문가 육성											
전공학점 이수		복수전공		36학점 이상		부전공		21학점 이상					
구분	분야	2학년 1학기		2학년 2학기		3학년 1학기		3학년 2학기		4학년 1학기		4학년 2학기	
학업 로드맵	디지털콘텐츠	컴퓨팅적사고와융합적문제해결		다매체시대의영상서사론		예술과디자인		디지털창업		디지털기술과미래사회			
	문화테크놀로지	디지털융합생태계		영상과동아시아의근대		축제속의종교		예술과디지털커뮤니케이션		문학과예술의사회사		창업마케팅	
	콘텐츠기획실습	문화콘텐츠입문 디지털사진의이해		시상상모험		놀이, 예술, 상상력		문화콘텐츠트렌드분석		소셜콘텐츠제작		DU취업전략	
	인문예술	과학과예술		공감하는인간의이해 경산의역사와문화		아름다움이란무엇인가		즐거운철학		동양철학과하이브리드문화			
진로 로드맵	문화예술	과학과예술		공감하는인간의이해 경산의역사와문화		아름다움이란무엇인가 축제속의종교		즐거운철학		문학과예술의사회사 동양철학과하이브리드문화			
	디지털 /멀티미디어	디지털융합생태계 컴퓨팅적사고와융합적문제해결		다매체시대의영상서사론 영상과동아시아의근대		예술과디자인		디지털창업 문화콘텐츠트렌드분석		디지털기술과미래사회			
	콘텐츠기획/창작	문화콘텐츠입문 디지털사진의이해		시상상모험		놀이, 예술, 상상력		예술과디지털커뮤니케이션		소셜콘텐츠제작		창업마케팅 DU취업전략	
이수 체계	나눔과헌신(사랑)	■ 서비스러닝											
	지역사회맞춤(빛)	■ 전공Field											
		■ 전공Field+											
	자기주도(자유)	■ 캡스톤디자인											
		■ 디자인Thinking		놀이, 예술, 상상력		예술과디지털커뮤니케이션, 소셜콘텐츠제작							
■ 창의설계		놀이, 예술, 상상력		예술과디지털커뮤니케이션, 문학과예술의사회사, 소셜콘텐츠제작									



1. 전공소개

사회적인 시니어 세대의 급성장, 일상생활에서의 과도한 스트레스를 호소하는 이들과 1인 가구의 증가 그리고 관광객들의 여행에 대한 새로운 패러다임으로의 변화는 건강을 키워드로 운동, 힐링, 명상, 여가 활동과 연계한 웰니스(Wellness) 관광이 주목받는 가운데 관광과 건강을 창조하며 연계하는 전문가를 필요로 하기에 사회적 요구에 편승하여 경쟁력을 갖춘 창의적인 서비스 전문가 양성에 초점을 맞춘 창의융복합전공입니다.

2. 진로

- 세계 리조트 체인, Event Planning & Project Management, Tour Coordinators, Brand Marketing for Resort & Wellness Tour, Tourism Council, Cruise Industry, 테마파크, 병원

3. 교육목표

교육목표	H	E	A	R	T
사회적 고령 인구변화에 편승한 수요자 맞춤 서비스 경쟁력을 갖춘 능력인재 육성	○	○	○	○	○
정서적 안정이 요구되는 현대인들의 Needs에 부합하는 인성과 능력을 갖춘 실무에 강한 글로벌 인재 양성	○	○	○	○	○
확산되는 리조트의 시설과 연계하여 경영과 운영에 적합한 멀티 플레이형 인재 배양	○	○	○	○	○
융합교육을 통한 관련 분야의 성장을 선도하는 전문가 양성	○	○	○	○	○

4. 교육과정 이수

- 융복합전공 이수학점: 영역구분 없이 36학점이상
- 창의융복합전공과 명칭이 동일한 교과목은 6학점 범위 내 중복인정
- 부전공 21학점 이상 이수

5. 융복합분야

- 관광경영전공, 경영학전공, 스포츠레저학과, 실내건축디자인학과, 작업치료학과

6. 교육과정 편성표

학년	학기	교과구분	교과코드	교과목명	학점	시간			핵심역량				이중 설강	융복합 분야	비고	
						이 론	실 습	설계 실무	H	E	A	R				T
1	2	전선	23177	운동생리학의기초	2	2	0	0	5	15	30	30	20	스포츠레저		
2	1	전선	26825	관광상품개발및기획	3	3	0	0	10	10	30	30	20	관광경영	취업설계	
			10545	관광자원론	3	0	0	3	30	20	20	10	관광경영	실무교과목		
			27499	인간공학과유니버설디자인	2	1	2	0	0	40	30	30	0	실내건축디	창의설계	
			14041	정신의학	3	3	0	0	15	25	26	20	14	작업치료학		
			16027	측정평가	2	1	2	0	10	30	20	10	30	스포츠레저	실무교과목	
	2	전선		26849	관광경영의이해	3	3	0	0	30	30	20	10	10	관광경영	
				24421	관광휴양및공원관리학	3	0	0	3	20	10	20	30	20	관광경영	실무교과목
				19445	서비스마케팅	3	0	0	3	10	30	30	10	20	경영학	실무교과목
				12767	심리검사및평가	3	2	2	0	14	24	22	18	22	작업치료학	
3	1	전선	21379	생태관광론	3	0	0	3	20	20	30	20	10	관광경영	실무교과목	
			23582	정신사회작업치료학	3	3	0	0	15	25	26	20	14	작업치료학		
			26826	환대산업의경영전략	3	3	0	0	10	20	10	40	20	관광경영	취업설계	
	2	전선		23589	노인작업치료학	3	3	0	0	15	25	26	20	14	작업치료학	
				27486	디지털및소셜미디어마케팅입	3	0	0	3	20	30	30	10	10	경영학	NCS,실무
				23156	운동처방	2	1	2	0	0	20	30	20	30	스포츠레저	실무교과목
				26342	유통관리	3	0	0	3	10	30	20	10	30	경영학	NCS,실무
				23719	태이핑및스포츠마사지	1	0	2	0	10	30	20	20	20	스포츠레저	디자인생강
4	1	전선	21403	비즈니스커뮤니케이션	3	0	0	3	0	20	20	50	10	경영학	실무교과목	
			19840	스포츠트레이닝방법론	2	1	2	0	0	20	20	30	30	스포츠레저	실무교과목	
	2	전선	10518	관광사업론	3	3	0	0	20	20	30	10	20	관광경영	취업설계	
계					56											

※ 이중설강 교과목은 전 학년을 대상으로 이수 가능

7. 전공공통프레임워크

교육목표		여가레저 관련 시설과 연계한 경영과 운영에 적합한 멀티 플레이형 인재 배양								
전공학점 이수		복수전공		36학점 이상		부전공		21학점 이상		
구분	분야	2학년 1학기	2학년 2학기	3학년 1학기	3학년 2학기	4학년 1학기	4학년 2학기			
학업 로드맵	웰니스 관광 프로그램 개발 소양	정신의학 관광자원론 인간공학과유니버설디자인	심리검사및평가	정신사회작업치료학	노인작업치료학	스포츠레이닝방법론	관광사업론			
	리조트 프로그램 & 운영 소양	측정평가	관광경영의이해 서비스마케팅	현대산업의경영전략 비즈니스커뮤니케이션	테이핑및스포츠마사지 디지털및소셜미디어마케팅 유통관리					
	관광의 이해 & 적용 소양	관광상품개발및기획	관광휴양및공원관리학	생태관광론	운동처방		운동생리의기초			
진로 로드맵	Wellness Tour Coordinators	정신의학	심리검사및평가	정신사회작업치료학	노인작업치료학	스포츠레이닝방법론	관광사업론			
	Event Planning & Project	측정평가	관광경영의이해	현대산업의경영전략 시장조사	테이핑및스포츠마사지					
이수 체계	나눔과혁신(사랑)	■ 서비스러닝								
	지역사회맞춤(빛)	■ 전공Field								
		■ 전공Field+								
	자기주도(자유)	■ 캡스톤디자인	현대산업의경영전략							
		■ 디자인Thinking								
■ 창의설계										



1. 전공소개

본 전공에서는 미래복지산업에서 필요한 다매체적인 능력과 미술치료의 핵심역량을 가진 능동적인 인재들을 양성한다. 본 전공의 주요핵심 교육과정인 미술치료학은 심리학과 시각예술활동을 기반으로 인간의 내면을 정화하고 자아성장에 대한 연구를 중심으로 한다. 인간의 자아성장은 다면적인 성장이라는 측면에서 다학제적 접근이 필요하므로 미술·디자인·재활심리·복지·재활 정책적 차원에서의 접근이 이뤄져야 한다. 이러한 다학제적인 접근은 전공생들이 미술의 창조성의 활용, 심리사회적 지원, 정책적 지식들을 통해 미술치료자로서 이론적, 실천적 능력을 함양시킬 수 있도록 도와준다. 나아가 현장실습을 통해 이들이 미술치료 서비스 대상자에 대한 요구를 바탕으로 맞춤형 서비스를 개발, 적용할 수 있도록 한다. 특히 장애인 재활서비스 제공 현장에서 보다 창의적이고 다양한 복지정책에 대한 이해와 행정업무수행 능력을 갖춘 지식인을 양성하고자 한다.

2. 진로

창의적인 사고와 복지실천의 공감대를 바탕으로, 미술·디자인 현장에서 우뚝 설 수 있는 능력, 심리적 기초소양을 토대로 미술치료의 이론적, 실천적 능력을 갖추으로써 발달재활서비스 산업분야에 특성화된 창의적인 미술치료 전문 인재를 양성한다. 본 창의융복합전공의 진로는 다음과 같다.

- 진로: 배우처기관, 장애인재활시설(재활병원 및 아동재활병원, 장애인복지관), 요양병원, 어린이집,치매안심센터, 사회복지관 등 복지기관, 미술치료센터

3. 교육목표

교육목표	H	E	A	R	T
미술과 디자인분야의 다매체적인 창작능력 향상	○	○	○	○	○
인간내면의 문제해결을 위한 복지가치체계 형성	○	○	○	○	○
복지현장에서 미술치료 전문 지식 함양	○	○	○	○	○
복지정책 및 행정문제 해결 관련 지식체계 기반 현장실무 능력 함양	○	○	○	○	○

4. 교육과정 이수

- 융복합전공 이수학점: 영역구분 없이 36학점 이상
- 창의융복합전공과 명칭이 동일한 교과목은 6학점 범위내 중복인정
- 부전공 21학점 이상 이수

5. 융복합분야

- 재활심리학과, 사회복지학과, 시각디자인융합학부(서비스마케팅디자인전공, 시각디자인전공), 아동가정복지학과, 아트앤디자인전공, 재활상담학과

6. 교육과정 편성표

학년	학기	교과구분	교과코드	교과목명	학점	시간			핵심역량					이중 설강	융복합 분야	비고
						이 론	실 습	설 계 실 무	H	E	A	R	T			
1	1	전선	10908	기초조형	3	2	2	0	10	30	30	10	20		시각디자인	실무교과목
			12786	심리학개론	3	3	0	0	0	50	50	0	0		재활심리학	실무교과목
			24894	장애이해	3	2	0	1	40	0	20	20	20		재활심리학	실무교과목
	2	전선	25622	영유아발달	3	0	0	3	10	20	20	30	20		아동가정복	실무교과목
			26179	세계명화의비밀	3	3	0	0	13	24	25	23	15	자유	조형예술대	
2	1	전선	26162	매체연구와기법(1)	2	0	4	0	11	26	27	20	16		아트앤디자	
			12181	색채학	3	2	2	0	10	20	40	10	20		시각디자인	실무교과목
			26152	유아동미술치료	3	3	0	0	0	30	30	20	20			공통
			16332	장애인복지론	3	0	0	3	10	20	40	10	20		사회복지학	실무교과목
			23164	재활정책론	3	2	0	1	15	20	30	20	15		재활상담학	실무교과목
	2	전선	26163	매체연구와기법(2)	2	0	4	0	11	26	27	20	16		아트앤디자	
			13388	이상심리학	3	3	0	0	0	50	30	20	0		재활심리학	
3	1	전선	27466	매체연구및실습	3	2	2	0	0	30	40	30	0			공통
			12157	상담심리학	3	2	0	1	0	30	0	40	30		재활심리학	실무교과목
			26159	창작과기법(1)	2	0	4	0	11	26	27	20	16		아트앤디자	
	2	전선	15758	미술교육론	3	0	0	3	30	10	20	20	20		시각디자인	실무교과목
			27404	미술심리진단평가	3	3	0	0	0	30	30	20	20			공통
			27326	미술치료학개론	3	2	0	1	20	30	30	10	10		재활심리학	실무교과목
			11812	부모교육및상담	3	3	0	0	0	30	30	20	20		재활심리학	
			26981	장애아동미술재활	3	2	0	1	20	30	30	10	10		재활심리학	실무교과목
26160	창작과기법(2)	2	0	4	0	11	26	27	20	16		아트앤디자				
4	1	전선	26982	미술재활현장실습	3	0	6	0	20	30	30	10	10			공통, 현장
			27464	집단미술치료	3	3	0	0	30	0	20	30	20			공통
			27465	청소년미술치료	3	3	0	0	40	0	30	30	0			공통
	2	전선	27467	가족미술치료	3	3	0	0	40	0	30	30	0			공통
			18332	아동미술	3	2	2	0	0	30	40	30	0		아동가정복	취업설계
			26155	창의적미술치료	3	3	0	0	0	30	30	20	20			공통
계					77											

※ 이중설강 교과목은 전 학년을 대상으로 이수 가능

7. 전공공통프레임워크

교육목표		현장에서 미술치료를 적용·실시 할 수 있도록 함							
전공학점 이수		복수전공		36학점 이상		부전공		21학점 이상	
구분	분야	2학년 1학기	2학년 2학기	3학년 1학기	3학년 2학기	4학년 1학기	4학년 2학기		
학업 로드맵	기초역량	심리학개론 장애의이해 장애인복지론	영유아발달 이상심리학	상담심리학 재활정책론				부모교육및상담	
	창의적 미술	창작과기법(1)	창작과기법(2)		미술교육론	세계명화의비밀			
	매체연구와 실습	색채학 기초조형		매체연구와기법(1)	매체연구와기법(2)				
	미술치료		미술치료학개론 아동미술	미술심리진단평가 유아동미술치료	장애아동미술재활	미술재활현장실습			
진로 로드맵	창의적 미술 전문과정	창작과기법(1) 기초조형 색채학	창작과기법(2)		미술교육론	세계명화의비밀			
	미술치료 전문과정	아동미술	미술치료학개론	미술심리진단평가 유아동미술치료	장애아동미술재활	미술재활현장실습			
이수 체계	나눔과헌신(사랑)	■ 서비스러닝							
	지역사회맞춤(빛)	■ 전공Field							
		■ 전공Field+	미술재활현장실습						
	자기주도(자유)	■ 캡스톤디자인							
		■ 디자인Thinking							
		■ 창의설계							



1. 전공소개

VAM(Visual Art Management/비주얼아트매니지먼트)전공은 VMD(Visual Merchandiser /비주얼머천다이저)를 양성하는 과정으로 VMD란 브랜드 컨셉트에 맞춰 제품을 효과적으로 디스플레이하거나 매장의 전반적인 시각물을 총괄하며 넓게는 새로운 브랜드 런칭 시 상품 및 공간 브랜딩에 참여하고, 그 지역의 특성을 분석해 주력 제품도 결정하는 직종으로 디자인과 마케팅의 융합적 접근을 요구하는 학문이다.

2. 진로

- 상품 진열 및 구성과 관련된 모든 산업
 - : 백화점, 관광상품판매점, 면세점, 패션산업 전반, 대부분의 프랜차이즈 산업
- 정보를 분석하여 시각화시키는 행사 관련 산업: 호텔, 테마파크, MICE 산업 등

3. 교육목표

교육목표	H	E	A	R	T
창의적 사고를 바탕으로 마케팅을 접근하여 문제를 해결하는 시각마케터 양성	○	○	○		
종합적 분석 능력을 갖추어 디자인에 적용하는 VMD(Visual Merchandiser) 양성		○	○		
자기표현의 능력을 극대화하고 상품에 대한 본질적 이해와 그것과 인간과의 관계를 분석 적용할 수 있는 능력 배양	○			○	○
다양한 산업수요에 따른 시각 정보 교육			○		

4. 교육과정 이수

- 융복합전공 이수학점: 영역구분 없이 36학점이상
- 창의융복합전공과 명칭이 동일한 교과목은 6학점 범위내 중복인정
- 부전공 21학점 이상 이수

5. 융복합분야

- 실내건축디자인학과, 관광경영전공, 뷰티스타일학과, 산업디자인학과, 아트앤디자인전공, 패션디자인학과

6. 교육과정 편성표

학년	학기	교과 구분	교과 코드	교과 명목	학 점	시간			핵심역량					이 중 설 강	융 복 합 분 야	비 고
						이 론	실 습	설 계 실 무	H	E	A	R	T			
1	1	전선	28798	기초패션디자인	3	2	2	0	20	20	20	25	15		패션디자인	
			28527	퍼스널컬러이미지	3	2	2	0	22	24	24	20	10		뷰티스타일	창의설계
			26068	실내건축개론	3	3	0	0	30	30	0	40	0		실내건축측	
			16184	패션드로잉	3	2	2	0	24	22	22	22	10		패션디자인	
			25115	아름다움이란무엇인가	3	3	0	0	20	25	25	20	10	균형		
1	2	전선	24290	기초드로잉(2)	2	0	4	0	12	24	25	20	19		아트앤디자인	
			24257	실내건축계획론	3	3	0	0	30	40	0	30	0		실내건축측	NCS
			28228	일상속디자인이야기	2	2	0	0	20	15	25	25	15	자유		
2	1	전선	26825	관광상품개발및기획	3	3	0	0	10	10	30	30	20		관광경영	취업설계
			10878	기초서양화(1)	2	0	4	0	14	24	24	20	18		아트앤디자인	서비스러닝
			23642	뷰티코디네이션	3	2	2	0	22	24	24	20	10		뷰티스타일	
	2	전선	26849	관광경영의이해	3	3	0	0	30	30	20	10	10		관광경영	
			24183	기초컨텐츠디자인	2	0	4	0	20	20	40	20	0		산업디자인	
			24194	아트앤디자인	2	0	4	0	20	30	0	30	20		산업디자인	트랙,실무
3	1	전선	27291	공간코디네이션스튜디오	3	1	2	1	0	30	30	0	40		실내건축측	취업설계,
			27260	스페이스브랜딩	2	1	2	0	0	30	40	30	0		실내건축측	실무교과목
			26826	현대산업의경영전략	3	3	0	0	10	20	10	40	20		관광경영	취업설계
	2	전선	25468	공간조명계획	2	0	4	0	0	40	30	30	0		실내건축측	실무교과목
			26067	모바일리빙디자인	3	2	2	0	0	30	50	20	0		산업디자인	실무교과목
			28076	뷰티크리에이터	3	2	2	0	22	24	24	20	10		뷰티스타일	취업설계
4	1	전선	26135	VMD디자인	3	2	2	0	0	30	40	20	10		산업디자인	실무교과목
			26051	서비스디자인	3	2	2	0	0	30	40	20	10		산업디자인	실무교과목
	2	전선	10518	관광사업론	3	3	0	0	20	20	30	10	20		관광경영	취업설계
			28093	뷰티서비스매니지먼트	3	2	2	0	22	24	24	20	10		뷰티스타일	
계					65											

※ 이중설강 교과목은 전 학년을 대상으로 이수 가능

7. 전공 공통프레임워크

교육목표		디자인·마케팅 분야의 비주얼머천다이지 전문가 양성							
전공학점 이수		복수전공		36학점 이상		부전공		21학점 이상	
구분	분야	2학년 1학기	2학년 2학기	3학년 1학기	3학년 2학기	4학년 1학기	4학년 2학기		
학업 로드맵	이론기초	아름다움이란무엇인가 일상속디자인이야기							
	이론심화	관광상품개발및기획 실내건축개론	관광경영의이해 실내건축계획론	현대산업의경영전략 스페이스브랜딩				관광사업론	
	전공실습	뷰티코디네이션	아트앤디자인 기초컨텐츠디자인		공간조명계획	서비스디자인		뷰티서비스매니지먼트	
	전공심화	실내건축개론	실내건축계획론	공간코디네이션스튜디오	뷰티크리에이터	VMD디자인			
진로 로드맵	패션VMD	기초패션디자인 퍼스널컬러이미지	기초컨텐츠디자인	스페이스브랜딩	공간조명계획 뷰티크리에이터	VMD디자인		뷰티서비스매니지먼트	
	공간코디네이터	실내건축개론	아트앤디자인 실내건축계획론	공간코디네이션스튜디오 스페이스브랜딩	공간조명계획	VMD디자인 서비스디자인		뷰티서비스매니지먼트	
	상품기획개발	관광상품개발및기획 실내건축개론	관광경영의이해 실내건축계획론	현대산업의경영전략 스페이스브랜딩		VMD디자인		관광사업론	
이수 체계	나눔과헌신(사랑)	■ 서비스러닝							
	지역사회맞춤(빛)	■ 전공Field							
		■ 전공Field+							
	자기주도(자유)	■ 캡스톤디자인							
		■ 디자인Thinking							
	■ 창의설계								



1. 전공소개

기업 조직에서 도출되는 수많은 유효 데이터를 정보기술을 기반으로 분석하고, 이를 해결하여 실무적 관점에서 활용할 수 있도록 경영, 정보기술 및 빅데이터에 관한 융합 교육과정을 제공한다.

2. 진로

- 기업 내 데이터 분석환경 구축을 위한 프로그래머 및 애널리스트
- 기업경영에서의 빅데이터 및 인공지능 활용 전문가
- 데이터 분석 도구를 기반으로 한 기업 경영 분석 전문가
- 모바일 환경에서의 데이터 분석 도구 개발 전문가
- 비즈니스 인텔리전스 환경 구축 및 활용 전문가

3. 교육목표

교육목표	H	E	A	R	T
빅데이터 시대에 능동적으로 대처할 수 있는 비즈니스 데이터 실무자 양성	○	○	○	○	○
정보기술 및 경영 융합 능력을 갖춘 차세대 인재 양성		○	○	○	○
비즈니스 인텔리전스를 위한 창의 인재 양성		○	○	○	○

4. 교육과정 이수

- 융복합전공 이수학점: 영역구분 없이 36학점이상
- 창의융복합전공과 명칭이 동일한 교과목은 6학점 범위내 중복인정
- 부전공 21학점 이상 이수

5. 융복합분야

- 경영학전공, 컴퓨터정보공학부(컴퓨터공학전공, 컴퓨터소프트웨어전공, 정보보호전공)

6. 교육과정 편성표

학년	학기	교과 구분	교과 코드	교과목명	학점	시간			핵심역량				이중 설강	융복합 분야	비고
						이 론	실 습	설계 실무	H	E	A	R			
1	1	전선	26341	경영데이터분석	3	3	0	0	0	20	30	20	30	경영학	트랙
			25121	빅데이터의세계와통계적사고	3	3	0	0	0	0	40	30	30	균형	
	2	전선	10271	경영통계학	3	3	0	0	0	50	50	0	0	경영학	
			26719	4차산업혁명이해	3	3	0	0	10	30	30	15	15	균형	
2	1	전선	26358	디지털경영	3	3	0	0	0	20	30	10	40	경영학	
	2	전선	10267	경영정보시스템	3	3	0	0	0	30	30	10	30	경영학	트랙
3	1	전선	11083	데이터베이스	3	2	0	1	10	40	20	0	30	소프트웨어	실무교과목
			25590	웹프로그래밍	3	2	2	0	10	25	25	15	25	소프트웨어	
			20910	정보보호	3	3	0	0	15	20	25	20	20	컴퓨터공학	NCS
			27485	프로젝트경영	3	3	0	0	20	20	20	10	30	경영학	취업설계,
	2	전선	26357	E비즈니스모델	3	0	0	3	0	20	30	10	40	경영학	취업설계,
			16647	데이터마이닝	3	3	0	0	25	25	25	0	25	소프트웨어	
			19522	웹프로그래밍	3	2	2	0	10	30	40	10	10	소프트웨어	NCS
			26791	정보처리실무	3	2	0	1	25	20	40	15	0	소프트웨어	실무교과목
4	1	전선	25595	SW프로세스관리	3	3	0	0	10	20	20	30	20	소프트웨어	
			25494	사물인터넷	3	2	2	0	10	30	40	10	10	컴퓨터공학	
			13420	인공지능	3	3	0	0	30	10	20	20	20	컴퓨터공학	
			27320	클라우드컴퓨팅보안	3	2	0	1	20	20	10	20	30	정보보호	실무교과목
	2	전선	25603	SW프로젝트	3	2	0	1	10	20	20	20	30	소프트웨어	
			28031	데이터베이스실무	3	0	0	3	20	20	25	15	20	소프트웨어	실무교과목
			24817	품질시스템설계론	3	3	0	0	10	20	20	20	30	경영학	취업설계
계					63										

※ 이중설강 교과목은 전 학년을 대상으로 이수 가능

7. 전공공통프레임워크

교육목표		- 4차 산업혁명 시대에 기여할 수 있는 비즈니스 데이터 실무자 양성 - 기술과 경영의 융합 능력을 갖춘 차세대 창의융합 인재 양성													
전공학점 이수		복수전공		36학점 이상		부전공		21학점 이상							
구분	분야	2학년 1학기		2학년 2학기		3학년 1학기		3학년 2학기		4학년 1학기		4학년 2학기			
학업 로드맵	클러스터 공통			4차산업혁명이해											
	컴퓨터 소프트웨어					데이터베이스 앱프로그래밍		데이터마이닝 정보처리실무 웹프로그래밍		SW프로세스관리		SW프로젝트 데이터베이스실무			
	컴퓨터공학					인공지능 정보보호				사물인터넷 클라우드컴퓨팅보안					
	경영학	경영데이터분석	경영통계학 빅데이터의세계와통계적사고		디지털경영 프로젝트경영		E비즈니스모델 경영정보시스템						품질시스템설계론		
진로 로드맵	비즈니스일반	경영데이터분석	4차산업혁명이해		디지털경영		E비즈니스모델 경영정보시스템		사물인터넷				품질시스템설계론		
	빅데이터			경영통계학 빅데이터의세계와통계적사고		인공지능 데이터베이스		데이터마이닝						데이터베이스실무	
	IT비즈니스					프로젝트경영 정보보호 앱프로그래밍		경영정보시스템 정보처리실무 웹프로그래밍		SW프로세스관리 클라우드컴퓨팅보안				SW프로젝트	
이수 체계	나눔과헌신(사랑)	■ 서비스러닝													
	지역사회맞춤(뜻)	■ 전공Field													
		■ 전공Field+													
	자기주도(자유)	■ 캡스톤디자인													
		■ 디자인Thinking													
		■ 창의설계													



1. 전공소개

전 세계적으로 지식정보사회 및 4차 산업 혁명 시대로의 사회화가 급속히 진행되면서 사이버 범죄나 테러의 영향력이 매우 커지고 광범위해지고 있다. 이에 따라 운영체제 보안, 정보보안 시스템의 구축, 암호화, 네트워크 보안기술, 응용소프트웨어 보안 등에 대한 수요가 폭발적으로 급증하고 있다. 본 전공은 미래의 정보 지식 사회에 필수 기반 기술인 정보보호 기술 분야에 있어서 전문지식과 실무능력을 갖춘 시스템 관리자 및 정보보호 전문가를 양성한다.

2. 진로

- 정보보호전문가
 - 암호설계/분석/개발자, 개인정보보호 전문가, 데이터과학자
 - 디지털포렌식 전문가, 사이버수사요원, 시스템보안전문가
- 정보보호 분야 취업
 - 한국인터넷진흥원, 사이버범죄 수사기관 등의 국가기관
 - 인터넷 서비스기업, 소프트웨어 개발 업체, 금융기관, 정보보안 업체 보안 전문가
 - 기타 정보보호와 관련된 다수의 민간 기업
- 대학원 진학
 - 정보보호대학원, 산업대학원, 일반대학원 등

3. 교육목표

교육목표	H	E	A	R	T
사이버보안의 전문지식을 갖춘 공학인 양성		○		○	
창의적 설계 능력과 문제 해결 능력을 갖춘 사이버보안 전문가 양성		○	○		○
국내외 보안기술 영역에서 협업 가능한 국제화 전문가 양성	○			○	○

4. 교육과정 이수

- 융복합전공 이수학점: 영역구분 없이 36학점이상
- 창의융복합전공과 명칭이 동일한 교과목은 6학점 범위내 중복인정
- 부전공 21학점 이상 이수

5. 융복합분야

- 컴퓨터정보공학부(컴퓨터공학전공, 컴퓨터소프트웨어전공, 정보보호전공), AI학과, 정보통신공학전공

6. 교육과정 편성표

학년	학기	교과구분	교과코드	교과목명	학점	시간			핵심역량					이중 설강	융복합 분야	비고		
						이 론	실 습	설계 실무	H	E	A	R	T					
1	1	전선	27287	정보보호입문	3	2	2	0	30	20	20	20	10		정보보호			
			25117	프로그래밍입문	3	2	2	0	10	30	20	20	20		AI학과			
	2	전선	26734	파이썬프로그래밍	3	2	2	0	0	40	20	20	20		AI학과			
			27310	해킹기초	3	2	2	0	10	10	30	30	20		정보보호	창의설계		
2	1	전선	27670	딥러닝기초	3	3	0	0	10	20	40	10	20		AI학과			
			13137	운영체제	3	3	0	0	10	40	20	20	10		AI학과			
			27681	자료구조와알고리즘	3	3	0	0	10	30	20	20	20		AI학과			
			14712	컴퓨터구조	3	2	0	1	30	10	20	20	20		컴퓨터공학	실무교과목		
	2	전선	22980	고급C프로그래밍	3	2	0	1	10	30	40	10	10		정보통신공	실무교과목		
			20749	유닉스시스템	3	2	2	0	15	20	35	20	10		컴퓨터공학			
3	1	전선	20938	네트워크보안	3	3	0	0	20	20	30	10	20		정보보호			
			11083	데이터베이스	3	2	0	1	10	40	20	0	30		소프트웨어	실무교과목		
			11088	데이터통신	3	3	0	0	0	0	80	20	0		정보통신공			
			25587	소프트웨어분석및설계	3	3	0	0	15	15	30	10	30		소프트웨어			
			12574	시스템프로그래밍	3	1	2	1	20	10	40	20	10		컴퓨터공학			
			2	전선	12433	소프트웨어공학	3	2	0	1	15	15	30	10	30		소프트웨어	취업설계,
	20962	시스템보안			3	2	2	0	20	20	20	10	30		정보보호			
	19522	웹프로그래밍			3	1	2	1	20	20	30	20	10		컴퓨터공학	NCS		
	27315	웹해킹			3	2	2	0	10	20	30	20	20		정보보호			
	4	전선	전선	27319	차세대보안관계	3	2	2	0	20	30	30	10	10		정보보호		
27325				사이버침해사고및대응	3	2	2	0	10	30	20	20	20		정보보호			
계					66													

※ 이중설강 교과목은 전 학년을 대상으로 이수 가능

7. 전공공통프레임워크

교육목표		사이버보안의 전문 지식을 갖춘 공학인 양성							
전공학점 이수		복수전공		36학점 이상		부전공		21학점 이상	
구분	분야	2학년 1학기	2학년 2학기	3학년 1학기	3학년 2학기	4학년 1학기	4학년 2학기		
학업 로드맵	IT 비전공자를 위한 사이버보안	프로그래밍입문 정보보호입문 자료구조와알고리즘	파이썬프로그래밍 해킹기초	데이터베이스 데이터통신 네트워크보안	시스템보안 웹해킹	차세대보안관계	사이버침해사고및대응		
	IT 전공자를 위한 사이버보안	정보보호입문 운영체제 자료구조와알고리즘 컴퓨터구조	해킹기초 유닉스시스템 고급C프로그래밍	테이터통신 네트워크보안 시스템프로그래밍	시스템보안 웹프로그래밍 웹해킹 소프트웨어공학	차세대보안관계	사이버침해사고및대응		
진로 로드맵	웹 보안	프로그래밍입문 정보보호입문	소프트웨어분석설계 유닉스시스템	데이터통신 데이터베이스 네트워크보안	웹프로그래밍 소프트웨어공학 시스템보안 웹해킹	차세대보안관계	사이버침해사고및대응		
	AI 보안	딥러닝기초 정보보호입문	파이썬프로그래밍 소프트웨어분석설계	시스템프로그래밍 네트워크보안 소프트웨어분석설계	시스템보안 웹프로그래밍 웹해킹	차세대보안관계	사이버침해사고및대응		
이수 체계	나눔과헌신(사랑)	■ 서비스러닝							
	지역사회맞춤(빛)	■ 전공Field							
		■ 전공Field+							
	자기주도(자유)	■ 캠퍼스디자인							
		■ 디자인Thinking							
■ 창의설계									



1. 전공소개

산업수학소프트웨어 전공은 4차 산업혁명의 시대에 필요한 융합 인재를 양성하고, 졸업 후 배운 지식을 바로 실제 현장에서 적용할 수 있도록 함을 목표로 하고 있습니다. 수학, 정보보호, 컴퓨터소프트웨어와 관련된 이론 수업은 물론 실습 수업을 통해 전문 인력으로 양성될 수 있도록 교육합니다.

수학 및 프로그래밍 융합 교육을 통해 데이터 분석, 빅데이터 컴퓨팅, 인공지능에 대한 최적의 알고리즘 구현과 이해, 그리고 정보보호, 게임소프트웨어 등 실제 산업 문제에서의 적용과 해결까지 가능하도록 수학, 정보보호, 컴퓨터소프트웨어, 응용수학의 융합된 교육을 진행합니다.

2. 진로

- 정보보호 관련 분야
- 게임 관련 분야
- 산업수학 분야
- 국내/외 대학원 진학 및 연구소

3. 교육목표

교육목표	H	E	A	R	T
4차 산업혁명 시대를 이끌어갈 문제해결 능력을 갖춘 융합 인재 양성	○	○	○	○	○
수학적 사고를 통한 최적의 프로그래밍 알고리즘 구현 능력을 갖춘 인재 양성		○	○		○
실제 산업 문제를 해결하고 현장 활용 가능한 실천적 인재 양성			○	○	○

4. 교육과정 이수

- 융복합전공 이수학점: 영역구분 없이 36학점이상
- 창의융복합전공과 명칭이 동일한 교과목은 6학점 범위 내 중복인정
- 부전공 21학점 이상 이수

5. 융복합분야

- 컴퓨터정보공학부(컴퓨터공학전공, 컴퓨터소프트웨어전공, 정보보호전공), 통계학과, AI학과, 수학교육과

6. 교육과정 편성표

학년	학기	교과구분	교과코드	교과목명	학점	시간			핵심역량					이중 설강	융복합 분야	비고
						이론	실습	설계 실무	H	E	A	R	T			
1	1	전선	26962	AI응용수학	3	3	0	0	10	20	50	10	10		AI학과	
			26940	기초미적분학(1)	3	0	0	3	19	21	15	15	30		수학교육	실무교과목
			27207	소프트웨어개발입문	3	3	0	0	10	20	20	20	30		정보보호	
			27287	정보보호입문	3	2	2	0	30	20	20	20	10		정보보호	
			27041	프로그래밍과대학수학	3	3	0	0	10	20	35	25	10	균형	대학전체	
	28670	MATLAB이용숫자인식머신러	3	3	0	0	10	30	30	20	10	자유	대학전체			
	2	전선	26952	기초미적분학(2)	3	0	0	3	19	21	15	15	30		수학교육	실무교과목
			21112	컴퓨터프로그래밍기초	3	2	2	0	10	30	40	10	10		정보보호	
			27310	해킹기초	3	2	2	0	10	10	30	30	20		정보보호	창의설계
	2	1	전선	27670	딥러닝기초	3	3	0	0	10	20	40	10	20		AI학과
27311				암호학	3	3	0	0	10	10	30	30	20		정보보호	
13386				이산수학	3	3	0	0	10	20	30	10	30		정보보호	
13677				자료구조	3	3	0	0	10	20	25	20	25		컴퓨터	
2		전선	20539	알고리즘	3	3	0	0	15	20	35	10	20		컴퓨터	
			25490	오픈소스하드웨어	3	3	0	0	10	25	25	25	15		정보보호	디자인생킹
			17650	자바프로그래밍	3	2	2	0	10	25	25	20	20		컴퓨터	
3	1	전선	24039	게임프로그래밍	3	2	2	0	10	25	25	25	15		소프트웨어	NCS
			15184	해석학	3	3	0	0	10	30	40	10	10		통계학	
	2	전선	27315	웹해킹	3	2	2	0	10	20	30	20	20		정보보호	
4	1	전선	27318	모의해킹	3	1	2	1	20	20	20	30	10		정보보호	실무교과목
			13420	인공지능	3	3	0	0	30	10	20	20	20		컴퓨터공학	
			27319	차세대보안관계	3	2	2	0	20	30	30	10	10		정보보호	
계					66											

※ 이중설강 교과목은 전 학년을 대상으로 이수 가능

7. 전공공통프레임워크

교육목표		수학 및 프로그래밍 능력을 바탕으로 정보보호, 컴퓨터소프트웨어, 전자공학의 학문에 적용하고 응용하여 융합인재를 양성하는데 교육목표를 둔다.							
전공학점 이수		복수전공		36학점 이상		부전공		21학점 이상	
구분	분야	1학년(추천공통교과)	2학년 1학기	2학년 2학기	3학년 1학기	3학년 2학기	4학년 1학기	4학년 2학기	
학업 로드맵	정보보호	소프트웨어개발입문 정보보호입문 해킹기초 기초미적분학 프로그래밍과대학수학 컴퓨터프로그래밍기초	암호학 이산수학	알고리즘 오픈소스하드웨어 자바프로그래밍 시용용수학		웹해킹	모의해킹 차세대보안관제	실제문제해결	
	게임		딥러닝기초 자료구조		해석학	인공지능			
	응용수학		컴퓨터게임기초 딥러닝기초		게임프로그래밍				
진로 로드맵	정보보호	소프트웨어개발입문 정보보호입문 해킹기초 기초미적분학 프로그래밍과대학수학 컴퓨터프로그래밍기초	암호학 이산수학	알고리즘 오픈소스하드웨어 자바프로그래밍 시용용수학		웹해킹	모의해킹 차세대보안관제	실제문제해결	
	게임		딥러닝기초 자료구조		해석학	인공지능			
	응용수학		컴퓨터게임기초 딥러닝기초		게임프로그래밍				
이수 체계	나눔과현신(사랑)	■ 서비스러닝	소프트웨어개발입문						
	지역사회맞춤(빛)	■ 전공Field	차세대보안관제						
		■ 전공Field+	모의해킹						
	자기주도(자유)	■ 캡스톤디자인							
		■ 디자인Thinking	오픈소스하드웨어						
■ 창의설계									



1. 전공소개

21세기의 급변하는 산업구조에 현대인들은 극심한 스트레스를 호소하고 있고 또한 현대사회에 적응하지 못한 소외되는 계층이 날로 늘어가고 있어, 이에 유연하고 적극적인 대응이 요구되고 있다. 이를 위해 정서적 안정이 필수적이며 현대사회는 생태관광 및 동물을 매개로 한 치유를 선택하고 있으나 이러한 인문사회적 지식과 동물을 매개할 수 있는 지식을 갖춘 전문인은 턱없이 부족한 실정이다. 인류의 사회와 기술이 진일보할수록 인간의 감성을 보듬고 치유할 수 있는 여건 마련이 중요한 시점이다. 이러한 사회적 요구를 수용하기 위해 “생태관광치유학 전공”은 인문 사회적 소양과 동물을 매개할 수 있는 창의적 사고력을 갖춘 인재를 양성하는 융복합과정이다. EcoT는 전통적인 보건의료 시스템을 자연관광(농촌관광), 동물사육(동물매개치료), 동물농장(치유농업), 식품치유(동물성식품이나 식물성식품) 또는 숲휴양치유 등에 연결하는 것으로 여러 분야 간 이전에 없던 연결고리를 생성하여 관련된 모든 분야에서의 편의 창출이 가능하며, 서로 다른 분야 간 상호작용, 커뮤니케이션, 정보교류를 통해 발전 을 도모하는 학제 간 혁신체계이다.

2. 진로

- 본 교육과정을 졸업한 학생은 산림치유지도사, 자연치유지도사, 숲해설가, 자연환경해설사, 반려동물관리사, 동물매개치료사, 농어촌체험지도사, 투어컨덕터, 문화관광해설사, 축산기사, 축산산업기사 등을 취득할 자격이 주어진다.

3. 교육목표

교육목표	H	E	A	R	T
급변하는 사회에서 정서적 안정과 풍요를 갈구하는 인간을 치유하는 전문가 양성	○		○	○	
지역기반 산업과 연계된 자연생태를 활용한 전문 생태관광관련 지도 및 동물매개 치유 인재 양성	○		○		○
인문사회적 요소와 융합된 동물을 매개할 수 있는 능력을 갖춘 인재 양성	○	○	○		
자연생태와 동물을 매개로 소외계층 치유를 위한 전문인 양성	○		○	○	

4. 교육과정 이수

- 융복합전공 이수학점: 영역구분 없이 36학점이상
- 창의융복합전공과 명칭이 동일한 교과목은 6학점 범위내 중복인정
- 부전공 21학점 이상 이수

5. 융복합분야

- 동물자원학과, 관광경영전공

6. 교육과정 편성표

학년	학기	교과구분	교과코드	교과목명	학점	시간			핵심역량					이중 설강	융복합 분야	비고
						이론	실습	설계 실무	H	E	A	R	T			
1	1	전선	25734	동물자원학	3	3	0	0	20	20	20	30	10		동물자원학	
	2	전선	25976	동물행동과커뮤니케이션	3	3	0	0	10	30	30	20	10		동물자원학	
2	1	전선	26825	관광상품개발및기획	3	3	0	0	10	10	30	30	20		관광경영	취업설계
			10545	관광자원론	3	0	0	3	30	20	20	20	10		관광경영	실무교과목
			20500	동물영양학및실험	3	2	2	0	30	20	0	30	20		동물자원학	
			24930	축산식품미생물학및실험	3	2	2	0	10	30	20	20	20		동물자원학	
	14869	특수가축학및실습	3	2	2	0	0	20	30	30	20		동물자원학			
	2	전선	26849	관광경영의이해	3	3	0	0	30	30	20	10	10		관광경영	
			24421	관광휴양및공원관리학	3	0	0	3	20	10	20	30	20		관광경영	실무교과목
21945			지속가능한관광	3	0	0	3	10	30	10	30	20		관광경영	실무교과목	
3	1	전선	24983	식육과학및실습	3	2	2	0	10	30	20	30	10		동물자원학	
			25488	축산환경학	3	3	0	0	30	10	20	20	20		동물자원학	
			26826	환대산업의경영전략	3	3	0	0	10	20	10	40	20		관광경영	취업설계
4	1	전선	10149	가축위생학및실습	3	2	2	0	10	30	30	20	10		동물자원학	
			25980	동물관계법규	3	0	0	3	20	30	10	20	20		동물자원학	실무교과목
	2	전선	10518	관광사업론	3	3	0	0	20	20	30	10	20		관광경영	취업설계
			26016	동물성식품테라피및실습	3	2	2	0	0	30	30	30	10		동물자원학	
			25979	생태축산및실습	3	2	2	0	20	40	0	20	20		동물자원학	
			14680	축산세미나	3	3	0	0	10	20	20	20	30		동물자원학	
계					57											

※ 이중설강 교과목은 전 학년을 대상으로 이수 가능

7. 전공 공통프레임워크

교육목표		창의적 인재 양성과 더불어 행복한 삶을 위한 교양인으로서의 소양 함양											
전공학점 이수		복수전공		36학점 이상		부전공		21학점 이상					
구분	분야	2학년 1학기		2학년 2학기		3학년 1학기		3학년 2학기		4학년 1학기		4학년 2학기	
학업 로드맵	서비스러닝(전공)	동물자원학		관광경영의이해		생태관광론							
	전공 Field	동물영양학및실험 특수가축학및실습		관광휴양및공원관리학		식육과학및실습				가축위생학및실습 동물관계법규		관광사업론	
	전공 Field+	동물행동과커뮤니케이션						생태축산및실습					
진로 로드맵	캡스톤디자인	관광자원론 축산식품미생물학및실습										동물성식품테라피및실습	
	디자인 Thinking	지속가능한관광		특수가축학및실습		현대산업의경영전략						생태축산및실습	
	창의설계	관광상품개발및기획		지속가능한관광		축산환경학						축산세미나	
이수 체계	나눔과헌신(사랑)	■ 서비스러닝		동물자원학, 관광경영의이해, 생태관광론									
	지역사회맞춤(빛)	■ 전공Field		가축위생학및실습, 관광상품개발및기획, 관광휴양및공원관리학, 관광사업론, 식육과학및실습									
		■ 전공Field+		동물행동과커뮤니케이션, 동물관계법규, 생태축산및실습									
	자기주도(자유)	■ 캡스톤디자인		관광자원론, 동물성식품테라피및실습, 축산식품미생물학및실습									
		■ 디자인Thinking		지속가능한관광, 축산환경학									
		■ 창의설계		동물영양학및실험, 현대산업의경영전략, 축산세미나									



1. 전공소개

- “스마트센싱 융복합” 전공에서는 스마트시티의 구축과 관련한 ICT 기술을 교육함으로써 시대와 지역이 필요로 하는 엔지니어를 양성하는 융복합전공을 운영
- “스마트센싱 융복합전공”은 스마트 도로의 운용과 자율주행 이동체에 필요한 첨단 스마트 센서 기술을 교육
- 전자전기공학부는 ICT 전공기초와 비비전(non-vision) 센서 기술과 IoT를 중심으로 하는 교육과정을 제공하며, AI학과에서는 인공지능(AI) 기술을 기반으로 하는 스마트 시스템과 비전(vision) 센서 관련 교육과정을 제공
- 학생들은 저학년에서 기초 이론을 학습하며, 3학년 재학 기간에 주요 핵심 기술을 익히며, 4학년 과정에서는 통합 및 활용 능력을 함양할 수 있도록 교과목을 구성

2. 진로

- 정보통신기술분야, 특히 스마트 센서인공지능 연관 산업 분야 또는 공공기관/관공서

3. 교육목표

교육목표	H	E	A	R	T
기초 공학적 지식을 바탕으로 한 스마트 센싱 엔지니어 양성		○		○	
융합 학문 분야 교육을 통한 실무 지향적 실무 지식 배양		○	○		
스마트 센싱 시스템을 통합적으로 운영할 수 있는 창의적 관리자 양성			○		○
사회적 책임의식을 갖춘 융합적 지식 활용 능력이 우수한 인재 양성	○				○

4. 교육과정 이수

- 융복합전공 이수학점: 영역구분 없이 36학점이상
- 창의융복합전공과 명칭이 동일한 교과목은 6학점 범위 내 중복인정
- 부전공 21학점 이상 이수

5. 융복합분야

- 전자전기공학부(전기공학전공, 정보통신공학전공, 전자공학전공), AI학과

6. 교육과정 편성표

학년	학기	교과 구분	교과 코드	교과목명	학 점	시간			핵심역량				이중 설강	융복합 분야	비고
						이 론	실 습	실 용	H	E	A	R			
1	1	전선	25936	전기전자일반	3	3	0	0	10	35	35	10	10	전자전기공	
2	1	전선	27670	딥러닝기초	3	3	0	0	10	20	40	10	20	AI학과	
			16597	디지털공학(1)	3	3	0	0	0	40	40	0	20	전자전기공	
			27681	자료구조와알고리즘	3	3	0	0	10	30	20	20	20	AI학과	
			15501	회로이론(1)	3	3	0	0	0	40	30	10	20	전자전기공	
	2	전선	26757	강화학습	3	2	0	1	10	30	30	15	15	AI학과	
			16600	디지털공학(2)	3	3	0	0	0	40	40	0	20	전자전기공	
13953			전자회로(1)	3	3	0	0	0	30	30	30	10	전자전기공		
3	1	전선	11347	디지털시스템설계	3	2	0	1	10	40	50	0	0	전자공학	취업설계,
			26882	마이크로컴퓨터시스템설계	3	1	0	2	0	40	25	20	15	전자공학	취업설계,
			13955	전자회로(2)	3	3	0	0	20	20	60	0	0	전자공학	
	2	전선	27668	고급딥러닝모델	3	0	0	3	10	30	30	10	20	AI학과	
			11083	데이터베이스	3	3	0	0	10	30	30	15	15	AI학과	
			26883	인공지능언어	3	3	0	0	20	30	20	20	10	전자공학	
			21277	임베디드시스템설계	3	0	0	3	10	20	20	20	30	AI학과	
			13896	전력전자공학	3	2	0	1	10	30	30	15	15	전기공학	실무교과목
4	1	전선	22260	종합설계	3	0	0	3	0	40	40	0	20	전자공학	취업설계,
			26833	빅데이터분석	3	2	2	0	10	30	30	17	13	AI학과	
			19522	웹프로그래밍	3	2	2	0	10	20	20	30	20	AI학과	
			27616	추천시스템	3	3	0	0	10	30	30	20	10	AI학과	
	2	전선	27679	인간과AI상호작용	3	3	0	0	10	20	30	20	20	AI학과	
			13420	인공지능	3	3	0	0	10	30	30	15	15	전기공학	
			계				66								

※ 이중설강 교과목은 전 학년을 대상으로 이수 가능

7. 전공 공통프레임워크

교육목표		기초 공학적 지식을 바탕으로 한 스마트센싱 엔지니어 양성, 융합 학문 분야 교육을 통한 실무 지향적 실무 지식 배양, 스마트센싱 시스템을 통합적으로 운영할 수 있는 창의적 관리자 양성, 사회적 책임의식을 갖춘 융합적 지식 활용 능력이 우수한 인재 양성								
전공학점 이수		복수전공		36학점 이상		부전공		21학점 이상		
구분	분야	2학년 1학기	2학년 2학기	3학년 1학기	3학년 2학기	4학년 1학기	4학년 2학기			
학업 로드맵	전자공학	전기전자일반회로이론(1)	전자회로(1)	전자회로(2)	인공지능언어	종합설계				
	제어공학				전력전자공학		인공지능			
	AI학과	딥러닝기초 자료구조와알고리즘		고급딥러닝모델	강화학습 데이터베이스	추천시스템	인간과시상호작용 웹프로그래밍			
진로 로드맵	스마트센싱 시스템설계 및 엔지니어트랙	디지털공학(1)	디지털공학(2)	마이크로컴퓨터시스템설계 디지털시스템설계	임베디드시스템설계	종합설계 빅데이터분석				
이수 체계	나눔과헌신(사랑)	▪ 서비스러닝								
	지역사회맞춤(빛)	▪ 전공Field	종합설계							
		▪ 전공Field+								
	자기주도(자유)	▪ 캡스톤디자인	종합설계							
		▪ 디자인Thinking	마이크로컴퓨터시스템설계, 임베디드시스템설계							
▪ 창의설계										



1. 전공소개

- “스마트제로에너지 융복합” 전공에서는 에너지 4.0 시대에 스마트시대의 에너지 기술 혁신을 위해서 필요한 지역 엔지니어를 양성하는 에너지 분야 기술과 연관 분야 기술의 융복합전공을 운영
- 전자전기공학부는 전공기초와 전력변환, 지능화시스템 기술을 중심으로 하는 교육과정을 제공하며, 화장품바이오학부에서는 재생에너지 활용 관련 교육과정을 제공
- 학생들은 저학년에서 기초 이론을 학습하며, 3학년 재학 기간에 주요 핵심 기술을 익히며, 4학년 과정에서는 통합 및 활용 능력을 함양할 수 있도록 교과목을 구성

2. 진로

- 다양한 신재생에너지, 에너지저장장치(ESS), 스마트 그리드 등 에너지 기술과 연관 산업 분야

3. 교육목표

교육목표	H	E	A	R	T
기초 공학적 지식을 바탕으로 한 스마트 제로 에너지 엔지니어 양성		○		○	
융합 학문 분야 교육을 통한 실무 지향적 실무 지식 배양		○	○		
스마트 제로 에너지 시스템을 통합적으로 운영할 수 있는 창의적 관리자 양성			○		○
사회적 책임의식을 갖춘 융합적 지식 활용 능력이 우수한 인재 양성	○				○

4. 교육과정 이수

- 융복합전공 이수학점: 영역구분 없이 36학점이상
- 창의융복합전공과 명칭이 동일한 교과목은 6학점 범위 내 중복인정
- 부전공 21학점 이상 이수

5. 융복합분야

- 전자전기공학부(전기공학전공, 정보통신공학전공, 전자공학전공),
화장품바이오학부(바이오메디컬전공, 화장품제약전공)

6. 교육과정 편성표

학년	학기	교과구분	교과코드	교과목명	학점	시간			핵심역량				이중 설강	융복합 분야	비고
						이론	실습	설계 실무	H	E	A	R			
1	1	전선	13529	일반화학(1)	3	3	0	0	15	25	25	20	15	화학품바이	
			25936	전자전자일반	3	3	0	0	10	35	35	10	10	전자전기공	
2	1	전선	16597	디지털공학(1)	3	3	0	0	0	40	40	0	20	전자전기공	
			11589	물리화학(1)	3	3	0	0	15	25	25	20	15	화학품제약	
			11830	분석화학(1)	3	3	0	0	15	25	25	20	15	화학품제약	
			13185	유기화학(1)	3	3	0	0	15	25	25	20	15	화학품제약	
			15501	회로이론(1)	3	3	0	0	0	40	30	10	20	전자전기공	
	2	전선	16600	디지털공학(2)	3	3	0	0	0	40	40	0	20	전자전기공	
			11831	분석화학(2)	3	3	0	0	15	25	25	20	15	화학품제약	
			13186	유기화학(2)	3	3	0	0	15	25	25	20	15	화학품제약	
			13953	전자회로(1)	3	3	0	0	0	30	30	30	10	전자전기공	
			15502	회로이론(2)	3	3	0	0	0	40	30	20	10	전자전기공	
3	1	전선	27691	나노소재화학	3	3	0	0	15	25	25	20	15	화학품제약	
			11466	무기화학(1)	3	3	0	0	15	25	25	20	15	화학품제약	
			13658	자동제어	3	3	0	0	10	30	30	15	15	전기공학	NCS
			27115	전기계측	3	3	0	0	10	30	30	15	15	전기공학	
			13881	전기기기	3	3	0	0	10	30	30	15	15	전기공학	NCS
	2	전선	11467	무기화학(2)	3	3	0	0	15	25	25	20	15	화학품제약	
			27987	전기회로설계	2	0	0	2	15	20	25	15	25	전기공학	NCS,실무
			13896	전력전자공학	3	2	0	1	10	30	30	15	15	전기공학	실무교과목
4	1	전선	22950	디스플레이공학	3	3	0	0	10	30	50	0	10	전자공학	NCS
	2	전선	12708	신소재화학	3	3	0	0	15	25	25	20	15	화학품제약	
계					65										

※ 이중설강 교과목은 전 학년을 대상으로 이수 가능

7. 전공공통프레임워크

교육목표		에너지 4.0 시대에 스마트 시티의 에너지 기술 혁신에 필요한 지역 엔지니어 양성					
전공학점 이수		복수전공		36학점 이상		부전공	
구분	분야	2학년 1학기	2학년 2학기	3학년 1학기	3학년 2학기	4학년 1학기	4학년 2학기
학업 로드맵	전자공학		회로이론(2)			디스플레이공학	
	전기공학	디지털공학(1) 회로이론(1)	디지털공학(2) 전자회로(1)	전기계측 전기기기	전력전자공학 전기회로설계		
	화장품제약	물리화학(1) 분석화학(1)	분석화학(2) 유기화학(1)	무기화학(1) 유기화학(2) 나노소재과학			
전로 로드맵	스마트제로에너지 시스템 설계 엔지니어 트랙			자동제어	무기화학(2)	재료화학	
이수 체계	나눔과혁신(사랑)	■ 서비스러닝	전기전자일반, 일반화학(1)				
	지역사회맞춤(빛)	■ 전공Field					
		■ 전공Field+					
	자기주도(자유)	■ 캡스톤디자인					
		■ 디자인Thinking	전력전자공학, 자동제어				
		■ 창의설계	전기회로설계				



1. 전공소개

과거 양적 성장에 치중해 왔던 농산업 분야는 전통적인 기술의 안정과 사회적 인식 변화에 따른 6차 산업화로 발돋움해 왔으며, 최근 4차 산업혁명 시대 ICT 기술이 접목된 융복합 미래농산업으로의 정책이 추진되고 있다.

현재 국내 농축산업 현장은 지속 가능한 산업으로 거듭나고 있으며, 그 선결과제인 환경문제 해결의 필요성이 대두되고 있을 뿐만 아니라, 인공지능, 빅데이터, 사물인터넷 등이 접목된 스마트 축산 및 스마트 원예와 같은 지능형 자동제어 기술을 이해하는 전문가가 필요하다.

따라서, 본 전공은 전통 농업 부문에 대한 이해를 바탕으로 한 ICT 기술 융합교육을 통해 졸업 후 스마트 농산업분야에 대한 접근성을 높이고 국내 농산업 환경개선으로 지속 가능한 농산업 발전에 일익을 담당할 수 있는 인재를 양성할 수 있도록 한다.

2. 진로

- 축산기사, 원예기사, 전자기사, 스마트팜컨설턴트, 반려동물관리사, 스마트팜 시스템 개발 및 운영

3. 교육목표

교육목표	H	E	A	R	T
미래농산업의 핵심역량과 4차산업혁명을 이해하는 전문가 양성	○	○	○	○	○
전통적 농산업을 이해하는 전공자를 대상으로 ICT기술의 융복합을 통한 미래형 인재 양성	○		○	○	○
식물과 동물의 생육환경 유지관리를 위한 하드웨어 시스템을 이해하고 기술개발 기반 구축	○		○	○	○
자동·원격 환경관리를 통한 지속가능한 농산업체계 구축기반 마련	○		○	○	○

4. 교육과정 이수

- 융복합전공 이수학점: 영역구분 없이 36학점이상
- 창의융복합전공과 명칭이 동일한 교과목은 6학점 범위 내 중복인정
- 부전공 21학점 이상 이수

5. 융복합분야

- 동물자원학과, 원예학과,
전자전기공학부(전기공학전공, 정보통신공학전공, 전자공학전공)

6. 교육과정 편성표

학년	학기	교과구분	교과코드	교과목명	학점	시간			핵심역량					이중 설강	융복합 분야	비고
						이론	실습	설계 실무	H	E	A	R	T			
1	1	전선	25734	동물자원학	3	3	0	0	20	20	20	30	10		동물자원학	
			20081	원예학	3	3	0	0	10	30	30	20	10		원예학	
2	1	전선	16597	디지털공학(1)	3	3	0	0	0	40	40	0	20		전자전기공	
			15501	회로이론(1)	3	3	0	0	0	40	30	10	20		전자전기공	
	2	전선	16600	디지털공학(2)	3	3	0	0	0	40	40	0	20		전자전기공	
			11933	비료학	3	3	0	0	20	25	20	25	10		원예학	
			19604	시설원예학및실습	3	2	2	0	10	25	25	20	20		원예학	
3	1	전선	10140	가축사양학및실습	3	2	2	0	20	20	0	40	20		동물자원학	
			23869	농산물품질관리론	3	3	0	0	20	25	25	20	10		원예학	
			11395	마이크로프로세서	3	2	0	1	10	30	30	15	15		전기공학	취업설계.
			25737	수경재배론	3	3	0	0	20	25	25	20	10		원예학	
			14157	조사표이용·평가및실습	3	2	2	0	0	30	20	30	20		동물자원학	
			25488	축산환경학	3	3	0	0	30	10	20	20	20		동물자원학	
	2	전선	13308	육종학	3	3	0	0	15	25	25	15	20		원예학	
20871			임베디드시스템	3	2	0	1	10	30	30	15	15		전기공학	NCS,실무	
4	1	전선	22260	종합설계	3	0	0	3	0	40	40	0	20		전자공학	취업설계.
			25938	IoT시스템	3	2	0	1	10	30	30	15	15		전기공학	실무교과목
			10149	가축위생학및실습	3	2	2	0	10	30	30	20	10		동물자원학	
			25980	동물관계법규	3	0	0	3	20	30	10	20	20		동물자원학	실무교과목
	2	전선	14680	축산세미나	3	3	0	0	10	20	20	20	30		동물자원학	
계					60											

※ 이중설강 교과목은 전 학년을 대상으로 이수 가능

7. 전공공통프레임워크

교육목표		전통 농업부문에 대한 이해를 바탕으로 한 ICT기술 융합교육을 통해 스마트 농산업분야에 대한 접근성을 높이고 국내 농산업 환경개선으로 지속가능한 농산업 발전에 일익을 담당할 수 있는 인재 양성											
전공학점 이수		복수전공		36학점 이상		부전공		21학점 이상					
구분	분야	2학년 1학기		2학년 2학기		3학년 1학기		3학년 2학기		4학년 1학기		4학년 2학기	
학업 로드맵	동물자원학	동물자원학 가축사양학및실습				축산환경학 조사료이용·평가및실습				동물관계법규 가축위생학및실습		축산세미나	
	전자전기공학	디지털공학(1) 회로이론		디지털공학(2)		마이크로프로세서		임베디드시스템		IoT시스템 종합설계			
	생명환경학	원예학		비료학 시설원예학및실습		수경재배론 농산물품질관리론		육종학					
진로 로드맵	스마트축산	동물자원학 가축사양학및실습				축산환경학 조사료이용·평가및실습				동물관계법규 가축위생학및실습		축산세미나	
		디지털공학(1) 회로이론		디지털공학(2)		마이크로프로세서		임베디드시스템		IoT시스템 종합설계			
	스마트원예	원예학		비료학 시설원예학및실습		수경재배론 농산물품질관리론		육종학					
		디지털공학(1) 회로이론		디지털공학(2)		마이크로프로세서		임베디드시스템		IoT시스템 종합설계			
이수 체계	나눔과혁신(사랑)	■서비스러닝											
	지역사회맞춤(빛)	■전공Field											
		■전공Field+											
	자기주도(자유)	■캡스톤디자인											
		■디자인Thinking											
■창의설계													



1. 전공소개

스토리텔링창작 전공은 4차 산업시대의 본격적인 도래를 배경으로 문화콘텐츠 스토리 분야에 필요한 창의·융복합 인재를 키우기 위해 개설되었다. 스토리는 고전 신화에서 영화, 드라마에 이르기까지 그 외형과 내용을 달리하며 오늘날까지 진화해 왔다. 또한 스토리는 지역문화를 구성하는 요소로서 오늘날 변주를 거듭하며 대중들의 주목을 받고 있다. 이와 같은 배경에서 본 전공은 스토리가 4차 산업시대를 선도하는 콘텐츠로 성장할 수 있다는 점을 주목하며 계획되고 준비되었다. 스토리텔링창작 전공은 문화예술학부 디지털문예창작전공 교과목, 사회학과 소수자 및 섹슈얼리티 교과목, 교양 교과목으로 구성되었다. 본 전공을 이수한 학생은 향후 문화콘텐츠 및 스토리 업계, 출판, 언론매체 분야에서 취업과 창업에 도전할 수 있다.

2. 진로

- 문화콘텐츠 및 스토리텔링 관련 분야로의 취업 및 창업
 - 지상파, 케이블TV 방송작가 - 영화 시나리오 작가, 드라마 작가
 - OTT업체 기획 및 마케팅 담당자 - 웹툰, 웹소설 등 웹기반 스토리텔링 작가
 - 문화콘텐츠 및 스토리텔링 관련 학계 및 연구소
 - 지방자치단체, 문화단체의 행사 및 스토리 기획자 - 출판사, 1인 출판사

3. 교육목표

교육목표	H	E	A	R	T
문화콘텐츠 스토리텔링 기획 역량	30	20	20	20	10
문화콘텐츠 스토리텔링 창작 역량	20	30	20	20	10
4차 산업시대 문화콘텐츠 탐구 역량	20	20	30	20	10
4차 산업시대 스토리텔링 실무 역량	20	20	30	20	10

4. 교육과정 이수

- 융복합전공 이수학점: 영역구분 없이 36학점이상
- 창의융복합전공과 명칭이 동일한 교과목은 6학점 범위내 중복인정
- 부전공 21학점 이상 이수

5. 융복합분야

- 문화예술학부(미디어문예창작전공, 문화콘텐츠전공, 공연예술전공), 미디어커뮤니케이션학부(영상콘텐츠전공, 광고PR전공), 사회학과

6. 교육과정 편성표

학년	학기	교과구분	교과코드	교과목명	학점	시간			핵심역량				이중 설강	융복합 분야	비고
						이론	실습	실계 실무	H	E	A	R			
1	1	전선	27636	문화콘텐츠입문	3	1	0	2	10	10	50	20	10	문화예술학	실무교과목
			28529	미디어문예창작입문	3	1	0	2	10	10	50	20	10	문화예술학	실무교과목
			27022	동아시아도시인문기행	3	3	0	0	10	10	30	30	20	균형	
			25099	문화과예술의사회사	3	3	0	0	10	20	30	20	20	균형	
			25094	문화콘텐츠로세상읽기	3	3	0	0	10	20	30	20	20	균형	
			21868	DU문화지대	1	0	2	0	0	20	30	50	0	자유	
			25372	경산의역사와문화	2	2	0	0	10	10	10	40	30	자유	
1	2	전선	24058	영상미디어의세계	3	3	0	0	10	30	30	15	15	미디어커뮤	
			28845	스토리텔링으로만나는K-드라	3	3	0	0	10	30	20	20	20	자유	
2	1	전선	28530	미디어문예창작실습	3	1	0	2	10	10	50	20	10	문화예술학	실무교과목
	2	전선	27608	고전명작세미나	3	1	0	2	10	30	30	20	10	문화예술학	실무교과목
			27606	스토리텔링기초	3	3	0	0	10	10	50	20	10	문화예술학	
3	1	전선	27622	광고언어분석	3	1	0	2	20	30	20	10	20	미디어문예	실무교과목
			22279	섹슈얼리티의사회학	3	3	0	0	15	26	23	21	15	사회학	
			28525	시나리오의이해	3	1	0	2	30	10	10	20	30	미디어문예	실무교과목
			27627	신화와현대사사	3	1	0	2	10	30	30	10	20	미디어문예	실무교과목
			27628	웹기반스토리창작기초	3	3	0	0	10	30	30	20	10	미디어문예	
	2	전선	22278	소수자사회학	3	3	0	0	13	25	25	24	13	사회학	
			27631	웹기반스토리창작연습	3	1	0	2	10	30	30	20	10	미디어문예	실무교과목
4	1	전선	27633	문학답사스토리텔링	3	1	0	2	20	20	20	30	10	미디어문예	실무교과목
			27634	스토리텔링캡스톤디자인	3	3	0	0	10	10	10	20	50	미디어문예	취업설계
계					63										

※ 이중설강 교과목은 전 학년을 대상으로 이수 가능

7. 전공 공통프레임워크

교육목표		4차 산업시대를 대비하는 스토리텔링 전문가의 육성					
전공학점 이수		복수전공		36학점 이상		부전공	21학점 이상
구분	분야	2학년 1학기	2학년 2학기	3학년 1학기	3학년 2학기	4학년 1학기	4학년 2학기
학업 로드맵	스토리텔링 창작분야	스토리텔링기초	고전명작세미나 미디어문예창작실습	신화와현대서사 시나리오의이해 웹기반스토리창작기초	웹기반스토리창작연습 팩션서사창작연습	문학답사스토리텔링	
	스토리텔링 기획분야	문화콘텐츠입문 스토리텔링기초	미디어문예창작실습	광고언어분석 섹슈얼리티의사회학 웹기반스토리창작기초	영상사회학 웹기반스토리창작연습 팩션서사창작연습	스토리텔링캡스톤디자인	소수자사회학
진로 로드맵	콘텐츠 중심 스토리텔링전문가	문화콘텐츠입문 스토리텔링기초	고전명작세미나 미디어문예창작실습	광고언어분석 시나리오의이해 웹기반스토리창작기초	영상사회학 웹기반스토리창작연습 팩션서사창작연습	문학답사스토리텔링 스토리텔링캡스톤디자인	
	영상 중심 스토리텔링전문가	문화콘텐츠입문 스토리텔링기초	미디어문예창작실습	광고언어분석 신화와현대서사	영상사회학 웹기반스토리창작연습	스토리텔링캡스톤디자인	
	문학 중심 스토리텔링전문가	스토리텔링기초	고전명작세미나 미디어문예창작실습	섹슈얼리티의사회학 신화와현대서사 시나리오의이해	웹기반스토리창작연습 팩션서사창작연습	문학답사스토리텔링	소수자사회학
이수 체계	나눔과헌신(사랑)	■ 서비스러닝	소수자사회학				
	지역사회맞춤(빛)	■ 전공Field	광고언어분석, 웹기반스토리창작연습, 신화와현대서사				
		■ 전공Field+	문학답사스토리텔링, 웹기반스토리창작연습				
	자기주도(자유)	■ 캡스톤디자인	스토리텔링캡스톤디자인				
		■ 디자인Thinking					
■ 창의설계							



1. 전공소개

스포츠산업은 스포츠 활동에서 요구되는 장비, 시설, 서비스, 이벤트, 강습처럼 재화나 서비스를 생산 및 유통하여 부가 가치를 창출하는 산업이다. 건강한 100세 인생 욕구가 높아지는 시대적 필요성과 시기적 적절성을 바탕으로 한국의 스포츠산업 성장가능성은 더욱 커지고 있다. 이에 따라, 스포츠관련 산업에 대한 전문적 이해와 창업 기술의 융합을 통해 건강한 100세 시대의 스포츠산업을 이끌어갈 인재의 필요성이 절실해지고 있다. 스포츠산업창업 전공은 스포츠 산업, 재활, 교육, 공학 분야의 전문지식에 창업 기술을 더하여 한국의 스포츠산업을 이끌어갈 전문인력 양성을 목표로 한다.

2. 진로

- 본 전공 취득자는 다음과 같은 다양한 스포츠산업 분야에 진출할 수 있다.
 - 스포츠 유관 H/W 및 S/W 개발 기업체 (기업가, 기획자, 연구원 등)
 - 스포츠산업 기업체(기업가, 기획자, 마케터, 연구원, 실무진 등)
 - 스포츠산업 실기지도자, 레크리에이션 지도자
 - 문화관광부 및 각 지방단체 스포츠산업 관련 공무원

3. 교육목표

교육목표	H	E	A	R	T
스포츠를 바탕으로 지역사회와 상생의 발전을 추구하는 전인적 기업가 양성	○			○	
명확한 목표설정 및 계획수립을 통하여 스포츠산업을 이끌어갈 도전적 기업가정신 함양		○			
스포츠, 디자인, 재활공학의 융·복합을 통한 창의적·혁신적 인재 양성			○		
소통과 책임의 리더십을 함양한 기업가 양성				○	
사회공동목표 달성을 위한 협업을 중시하는 스포츠 전문 기업가 양성					○

4. 교육과정 이수

- 융복합전공 이수학점: 영역구분 없이 36학점이상
- 창의융복합전공과 명칭이 동일한 교과목은 6학점 범위내 중복인정
- 부전공 21학점 이상 이수

5. 융복합분야

- 스포츠레저학과, 물리치료학과, 초등특수교육과, 교양(창업)

6. 교육과정 편성표

학년	학기	교과구분	교과코드	교과목명	학점	시간		핵심역량					이중 설강	융복합 분야	비고	
						이 본	실 습	H	E	A	R	T				
1	1	전선	26838	스포츠레저창업의설계	1	0	2	0	5	20	30	20	25		스포츠레저	창업설계
			25402	가상창업비즈니스모델론	2	2	0	0	10	10	60	10	10	자유		
			27866	기술사업화상품개발이해	2	2	0	0	10	10	60	10	10	자유		
			24217	기업가정신	2	2	0	0	10	20	30	20	20	자유		
			27865	창업금융의이해	2	2	0	0	10	30	20	20	20	자유		
			23972	창업마케팅	2	2	0	0	5	30	40	15	10	자유		
			23970	창업의이해	2	2	0	0	5	30	35	20	10	자유		
			26168	창업웹스톤디자인	3	3	0	0	10	10	40	20	20	자유		
	2	전선	24219	글로벌마켓창업과정영	3	0	0	3	5	20	30	30	15	자유		NCS,실무
2	1	전선	10826	기능해부학	3	3	0	0	10	40	40	10	0		물리치료학	
			15668	초등체육과교육	3	0	0	3	0	20	30	20	30		초등특수교	실무교과목
	2	전선	11735	보장구학	2	2	0	0	10	30	50	10	0		물리치료학	
3	1	전선	17246	스포츠레저경영론	2	1	2	0	0	40	40	0	20		스포츠레저	전공필드
			16253	운동치료학	2	0	0	2	10	40	0	10	40		물리치료학	실무교과목
	2	전선	25197	노인체육론	2	1	2	0	0	20	30	20	30		스포츠레저	
			20806	레저스포츠마케팅	2	1	2	0	20	0	30	20	30		스포츠레저	
			27091	레저스포츠철학답색	2	2	0	0	5	20	30	30	15		스포츠레저	
26420	지체장애학생교육	3	3	0	0	40	10	20	10	20		초등특수교				
4	1	전선	19840	스포츠레이닝방법론	2	1	2	0	0	20	20	30	30		스포츠레저	실무교과목
			25769	창업경영전략	3	2	0	1	20	25	20	20	15		자산관리·6	창업강좌,
	2	전선	19824	스포츠미디어와정보	3	3	0	0	0	40	30	30	0		스포츠레저	DU-MOO
			24338	스포츠산업과창업	3	2	2	0	0	30	50	20	0		스포츠레저	창업강좌
계					51											

※ 이중설강 교과목은 전 학년을 대상으로 이수 가능

7. 전공 공통프레임워크

교육목표		100세 시대 스포츠산업 창업을 선도하는 인재 양성							
전공학점 이수		복수전공		36학점 이상		부전공		21학점 이상	
구분	분야	2학년 1학기	2학년 2학기	3학년 1학기	3학년 2학기	4학년 1학기	4학년 2학기		
학업 로드맵	기업가정신 고취	기업가정신	가상창업비즈니스모델론						
	기초 창업역량	창업마케팅 스포츠레저창업의설계	창업금융의이해	기술사업화상품개발이해	글로벌마켓창업과경영				
	사업화 역량			스포츠레저경영론	레저스포츠마케팅	창업캡스톤디자인	스포츠산업과창업		
	기술 역량	기능해부학 초등체육과교육	보장구학	운동치료학	노인체육론 레저스포츠철학탐색 지체장애학생교육	스포츠트레이닝방법론	스포츠미디어와정보		
진로 로드맵	청년창업가	기업가정신	가상창업비즈니스모델론 창업금융의이해	기술사업화상품개발이해	글로벌마켓창업과경영	창업캡스톤디자인			
	스포츠산업 창업지도사	기업가정신	창업금융의이해	운동치료학 기술사업화상품개발이해	레저스포츠철학탐색 지체장애학생교육	창업캡스톤디자인	스포츠산업과창업		
	스포츠산업 마케터	창업마케팅 스포츠레저창업의설계	창업금융의이해	운동치료학	레저스포츠마케팅	스포츠트레이닝방법론	스포츠미디어와정보		
이수 체계	나눔과혁신(사랑)	■ 서비스러닝	지체장애학생교육						
		■ 전공Field							
	지역사회맞춤(빛)	■ 전공Field+							
		■ 캡스톤디자인	창업캡스톤디자인						
	자기주도(자유)	■ 디자인Thinking	창업캡스톤디자인						
■ 창의설계		스포츠레저창업의설계							



1. 전공소개

오디세이 미래인재 융합전공은 3C(Chance 기회, Challenge 도전, Confidence 자신감) 역량 함양을 위해 설계된 전공 과정

※ 3C 트랙의 주요 내용

3C 트랙 (학점*과목 수)	주요내용	총 학점
chance(3*7)	기초 학업(사유와 표현, BSM) 강화의 기회를 가짐으로써 기존 학습의 미비한 점을 보완함	21
challenge(3*8)	인류의 지혜를 습득하고 현대인의 삶을 성찰하고 궁극적으로 자신의 삶을 풍요롭게 함	24
confidence(3*6)	현대 사회를 다양한 시각에서 분석하여 문제점을 발견하고 이를 해결하기 위한 방법을 모색하는 과정에서 자신감을 회복함	18

- 모듈 코스 프로그램(오디세이 프로젝트1,2,3-9학점)으로 자기설계집중 이수제를 도입

2. 진로

기초학문의 심화 학습 기회를 통해 자신의 부족한 점을 점검하고 보완함으로써 자신감을 회복하고 자신의 미래를 위해 전공 영역은 물론 이와 연관된 새로운 영역에 도전함으로써 융합 인재 양성에 기여

3. 교육목표

교육목표	H	E	A	R	T
- 인문학적 소양을 갖춘 인재 양성 : 복잡하고 다변화되는 현대 사회의 문제를 해결하기 위해서는 각 분야의 전문성뿐만 아니라 다양한 의사결정과 가치판단의 기반이 되는 인문학적 관점과 소양이 요구되므로 이를 겸비한 인재 양성	○	○	○	○	○
- 자신과 세계에 대한 성찰 능력 개발 : 문학, 철학, 역사학 등 인문학 분야의 고전을 자신의 삶과 연관지어 해석하고 그것을 둘러싼 사회적 배경을 이해함으로써 자신을 성찰하고 세계에 참여하는 능력 강화		○	○	○	○
- 민주적 세계시민 양성 : 동·서양을 망라한 다양한 사상을 접하고 상호 비교, 토론할 수 있는 기회를 제공함으로써 글로벌 문화의 기원과 다양성에 대해 심층적으로 이해하고 민주적으로 소통할 수 있는 능력 함양	○	○		○	○
- 평생학습을 대비한 자기주도 학습 능력 함양 : 학생들의 자발적 학습동기를 유발하는 교육내용과 방법을 활용함으로써 자기주도적 학습능력을 강화하고, 이를 바탕으로 자신의 관심사에 대해 끊임없이 탐구할 수 있는 평생학습능력 개발		○	○	○	○
- 자신감과 도전정신 함양 : 자신의 부족한 점을 점검하고 보완함으로써 자신감을 회복하고 자신의 미래를 위해 새로운 영역에 도전하는 진취적인 DU인 양성		○	○	○	

4. 교육과정 이수

- 융복합전공 이수학점: 영역구분 없이 36학점이상
- 창의융복합전공과 명칭이 동일한 교과목은 6학점 범위내 중복인정
- 부전공 21학점 이상 이수

5. 융복합분야

- 교양(인문학, 자연과학, 사회과학, 철학)

6. 교육과정 편성표

학년	학기	교과구분	교과코드	교과목명	학점	시간			핵심역량					이중설강	융복합분야	비고
						이론	실습	설계실무	H	E	A	R	T			
1	1	전선	25112	과학기술사회	3	3	0	0	30	10	30	20	10	균형		
			25115	아름다움이란무엇인가	3	3	0	0	20	25	25	20	10	균형		
			26220	오디세이프로젝트1자유와미	3	3	0	0	10	20	30	20	20	균형		
			25092	인문학과과학기술	3	3	0	0	20	20	30	20	10	균형		
			25442	클라시카,공자,논어	3	3	0	0	10	20	30	20	20	균형		
			25412	클라시카,다윈,종의기원	3	3	0	0	10	20	30	20	20	균형		
			25410	클라시카,플라톤,국가	3	3	0	0	10	20	30	20	20	균형		
			25411	클라시카,헤로도토스,역사	3	3	0	0	10	20	30	20	20	균형		
			25439	클라시카,호메로스,일리아드	3	3	0	0	10	20	30	20	20	균형		
			26729	DU오디세이과학	3	3	0	0	10	20	30	10	30	자유		
	25995	DU오디세이배움	3	3	0	0	20	30	15	20	15	자유				
	2	전선	25098	디지털기술과미래사회	3	3	0	0	10	10	40	10	30	균형		
			25099	문학과예술의사회사	3	3	0	0	10	20	30	20	20	균형		
			25097	사회과학의탄생	3	3	0	0	10	15	15	30	30	균형		
			26221	오디세이프로젝트2정의와행	3	3	0	0	10	20	30	20	20	균형		
			26222	오디세이프로젝트3전쟁과평	3	3	0	0	10	20	30	20	20	균형		
			23884	즐거운철학이야기	3	3	0	0	10	30	30	20	10	균형		
			25424	컴퓨팅적사고와융합적문제해	3	3	0	0	10	20	30	10	30	균형		
			25992	DU오디세이수학	3	3	0	0	10	20	30	10	30	자유		
25991			DU오디세이인문	3	3	0	0	10	30	30	20	10	자유			
계					60											

※ 이중설강 교과목은 전 학년을 대상으로 이수 가능

7. 전공공통프레임워크

교육목표		기초학문 기반의 창의융복합 인재 양성					
전공학점 이수		복수전공		36학점 이상	부전공		21학점 이상
구분	분야	2학년 1학기	2학년 2학기	3학년 1학기	3학년 2학기	4학년 1학기	4학년 2학기
학업 로드맵	기초학문	오디세이배움 오디세이과학	오디세이인문 오디세이수학				
	문학과 예술	문학의 이해 클라시카,호메로스, 일리아드오딧세이아		아름다움이란무엇인가?	클라시카,단테,신곡		오디세이프로젝트3 전쟁과평화
	역사와 철학		즐거운철학이야기 클라시카,공자,논어	클라시카,헤로도토스,역사 클라시카,플라톤,국가	오디세이프로젝트1 자유와미래		
	사회와 문화	사회과학의탄생			클라시카,다윈,종의기원	오디세이프로젝트2 정의와행복	
	과학과 기술		컴퓨팅적사고와 창의적문제해결	과학기술사회	인문학과과학기술	디지털기술과미래사회	인공지능시대의인문학
진로 로드맵	문·이과 통합교육	오디세이배움 오디세이과학	오디세이인문 오디세이수학	과학기술사회	클라시카,다윈,종의기원	인문학과과학기술	인공지능시대의인문학
	인문소양 함양 교육	문학의이해 클라시카,호메로스, 일리아드오딧세이아	클라시카,공자,논어	클라시카,헤로도토스,역사 클라시카,플라톤,국가	클라시카,단테,신곡		
	자기주도 학습 교육		컴퓨팅적사고와 창의적문제해결		오디세이프로젝트1 자유와미래	오디세이프로젝트2정의와행복	오디세이프로젝트3 전쟁과평화
	시민활동가	사회과학의탄생	아름다움이란 무엇인가? 즐거운철학이야기	디지털기술과미래사회			
이수 체계	나눔과헌신(사랑)	■ 서비스러닝					
		■ 전공Field					
	지역사회맞춤(빛)	■ 전공Field+					
		■ 캠퍼스디자인					
	자기주도(자유)	■ 디자인Thinking					
■ 창의설계							



1. 전공소개

본 전공은 미래의 전략산업인 외식산업의 역군이 될 인재를 양성하기 위한 목적을 가진 프로그램이다. 첫째, 미래의 고부가가치 산업으로 주목받는 외식산업계에서 요구하는 전문적 사고와 실천 역량을 갖춘 전문 외식 경영인을 양성하고자 한다. 둘째, 외식업체 등에서 요구하는 '서비스 정신'이 확립된 전문적 인재를 양성한다. 셋째, 외식산업 경영학의 제반이론을 익히고 외식산업체에서의 현업실습을 통하여 실무경험을 쌓아 산업에 대한 이해를 높여 학생들의 취업기회를 높이하고자 한다. 이를 위해서 관광경영, 경영, 회계, 호텔관광, 식품영양학과에서 개설되는 다양한 교과목을 이수하여 외식산업 경영인을 양성하고자 한다.

2. 진로

- 특급호텔이나 리조트, 대기업의 식품부, 프랜차이즈 식당, 대형 레스토랑 등 다양한 외식업계(특급호텔, 리조트, 대기업의 식품부, 프랜차이즈 식당, 대형 레스토랑) 상품개발자
- 외식산업체, 식품제조업체, 식품유통업체 관리자
- 바리스타, 소믈리에, 조리사, 푸드스타일리스트 등
- 외식산업관련업의 창업
- 외식, 영양, 관광, 호텔 관련 연구소 연구원 및 관련 직종 공무원

3. 교육목표

교육목표	H	E	A	R	T
외식산업경영 및 관련 서비스 이해	○	○	○	○	○
외식산업 소비자 이해	○	○	○	○	○
전문 외식산업 경영인 양성	○	○	○	○	○
외식산업경영 창업자 양성	○	○	○	○	○

4. 교육과정 이수

- 융복합전공 이수학점: 영역구분 없이 36학점이상
- 창의융복합전공과 명칭이 동일한 교과목은 6학점 범위내 중복인정
- 부전공 21학점 이상 이수

5. 융복합분야

- 경영학부(경영학전공, 회계학전공), 식품영양학과, 심리학과, 청소년상담복지학과, 호텔관광경영학부(관광경영전공, 호텔관광전공)

6. 교육과정 편성표

학년	학기	교과구분	교과코드	교과목명	학점	시간			핵심역량					이중 설강	융복합 분야	비고	
						이론	실습	설계 실무	H	E	A	R	T				
1	1	전선	15468	회계원리(1)	3	3	0	0	20	20	10	20	30		회계학		
			21506	기업경영의이해	3	3	0	0	10	10	30	20	30	균형			
			12794	심리학의이해	3	3	0	0	20	10	30	20	20	균형			
	2	전선	23692	HOSPITALITY산업론	3	3	0	0	10	40	30	10	10		호텔관광경		
			27292	서비스경영과마케팅	3	2	0	1	50	0	20	10	20		호텔관광경	창의설계,	
12689			식품학개론	3	3	0	0	10	10	40	20	20		식품영양학			
13415			인간행동과사회환경	3	2	0	1	17	23	20	23	17		청소년상담	실무교과목		
2	1	전선	13147	원가회계론	3	3	0	0	30	20	20	10	20		회계학		
			15341	호텔경영론	3	2	0	1	20	0	50	10	20		관광경영	실무교과목	
			27505	경영과재무기초	3	3	0	0	10	40	30	10	10		경영학	NCS,실무	
			26472	식음료경영실무	3	0	0	3	17	25	20	18	20		호텔관광	실무교과목	
			19175	조리원리	3	3	0	0	20	20	30	30	0		식품영양학		
	2	전선	25954	인적자원관리	3	0	0	3	10	30	30	10	20		경영학	실무교과목	
			25430	호텔외식관광마케팅	3	2	0	1	10	10	50	10	20		관광경영	NCS,실무	
3	1	전선	26506	MICE산업론	3	0	0	3	30	0	40	10	20		관광경영	실무교과목	
			12421	소비자심리학	3	2	0	1	25	25	10	25	15		심리학	실무교과목	
			24493	호텔관광소비자행동론	3	0	0	3	0	50	30	0	20		관광경영	취업설계,	
	2	전선	10583	광고심리학	3	2	0	1	25	25	10	25	15		심리학	실무교과목	
			26079	외식서비스경영론	3	0	0	3	30	0	40	10	20		관광경영	서비스리닝	
		26490	호텔주장관리실무	3	0	0	3	17	25	20	18	20		호텔관광	실무교과목		
4	1	전선	27244	식품품질평가실무	3	0	0	3	10	20	20	20	30		식품영양학	취업설계	
계					63												

※ 이중설강 교과목은 전 학년을 대상으로 이수 가능

7. 전공 공통프레임워크

교육목표		현대산업인 외식산업경영 및 관련 서비스 이론 함양 및 실무인재 양성							
전공학점 이수		복수전공		36학점 이상		부전공		21학점 이상	
구분	분야	2학년 1학기	2학년 2학기	3학년 1학기	3학년 2학기	4학년 1학기	4학년 2학기		
학업 로드맵	외식산업 창업전공	기업경영의이해 심리학의이해 회계원리(1) 호텔경영론	서비스경영과마케팅 식품학개론 인간행동과사회환경	경영과재무기초 원가회계론	인적자원관리 Hospitality산업론 호텔외식관광마케팅	MICE산업론 소비자심리학 호텔관광소비자행동론	광고심리학 호텔주장관리실무		
	외식산업 경영전공	기업경영의이해 심리학의이해 회계원리(1) 호텔경영론	서비스경영과마케팅 식품학개론 인간행동과사회환경	경영과재무기초 식음료경영실무	인적자원관리 호텔외식관광마케팅	MICE산업론 소비자심리학 호텔관광소비자행동론 식품품질평가실무	광고심리학 외식서비스경영론		
	외식산업 실무전공	기업경영의이해 심리학의이해 회계원리(1) 호텔경영론	서비스경영과마케팅 식품학개론 인간행동과사회환경	경영과재무기초 식음료경영실무 조리원리 원가회계론	인적자원관리 Hospitality산업론	MICE산업론 호텔관광소비자행동론 식품품질평가실무	광고심리학 외식서비스경영론 호텔주장관리실무		
진로 로드맵	외식산업 창업전문가	기업경영의이해 심리학의이해 회계원리(1) 호텔경영론	서비스경영과마케팅 식품학개론 인간행동과사회환경	경영과재무기초 원가회계론	인적자원관리 Hospitality산업론 호텔외식관광마케팅	MICE산업론 소비자심리학 호텔관광소비자행동론	광고심리학 호텔주장관리실무		
	외식산업 경영전문가	기업경영의이해 심리학의이해 회계원리(1) 호텔경영론	서비스경영과마케팅 식품학개론 인간행동과사회환경	경영과재무기초 식음료경영실무	인적자원관리 호텔외식관광마케팅	MICE산업론 소비자심리학 호텔관광소비자행동론 식품품질평가실무	광고심리학 외식서비스경영론		
	외식산업 실무전문가	기업경영의이해 심리학의이해 회계원리(1) 호텔경영론	서비스경영과마케팅 식품학개론 인간행동과사회환경	경영과재무기초 식음료경영실무 조리원리 원가회계론	인적자원관리 Hospitality산업론	MICE산업론 호텔관광소비자행동론 식품품질평가실무	광고심리학 외식서비스경영론 호텔주장관리실무		
이수 체계	나눔과혁신(사랑)	■ 서비스러닝	외식서비스경영론						
	지역사회맞춤(빛)	■ 전공Field							
		■ 전공Field+							
	자기주도(자유)	■ 캡스톤디자인							
■ 창의설계		서비스경영과마케팅							



1. 전공소개

창업전공은 기업가정신을 바탕으로 하고, 다양한 영역의 전문지식(경영, 경제, 디자인, 교육, 법률, 정보통신, 공학 등)과 실무경험을 통해 기업경영 인재 양성을 목표로 한다. 이를 위해 창업전공은 창업관련 기업가정신 및 창업기초지식과 기업경영을 위한 전문 지식, 창업 실습 및 신제품개발 관련 교육을 단계적으로 제공한다. 본 전공 이수자는 대구대학교 창업지원단에서 준비한 창업확산 프로그램, 창업지원제도 및 지역창업 인프라를 활용하여 적극적인 실전형 창업교육을 받게 된다.

2. 진로

창업전공 이수자는 창업의 길을 선택할 수도 있고, 일반기업에 취업하여 실무경험을 더 쌓은 후 창업의 길을 선택할 수도 있다. 대학생 창업의 성공 확률이 높지 않지만, 일반기업에 취업했을 때 예상 퇴사 시점을 고려하면 창업에 대한 기초 지식이 반드시 필요하다. 창업전공 이수자가 창업관련 직업을 선택한다면 다음과 같은 길이 있다.

- 벤처 CEO, 창업관련 컨설턴트
- 일반기업의 신사업 개발 및 기획
- 창업 및 중소기업 관련 정부기관 공무원

3. 교육목표

교육목표	H	E	A	R	T
기업가정신을 통한 주도적 창업도전정신 배양	○	○	○		
기업 설립과 경영에 필요한 이론과 실무를 겸비한 벤처창업 인재양성			○	○	○
지역사회와 글로벌 문제를 창의적으로 해결하는 인재양성	○			○	
전문가 협업과 시스템적 사고를 통해 사업화 능력 배양		○			○

4. 교육과정 이수

- 융복합전공 이수학점: 영역구분 없이 36학점이상
- 창의융복합전공과 명칭이 동일한 교과목은 6학점 범위내 중복인정
- 부전공 21학점 이상 이수

5. 융복합분야

- 기계자동차공학부(기계공학전공, 미래자동차공학전공), 스포츠레저학과, 교양(창업)

6. 교육과정 편성표

학년	학기	교과구분	교과코드	교과목명	학점	시간			핵심역량				이중 설강	융복합 분야	비고	
						이론	실습	실무	H	E	A	R				T
1	1	전선	27866	기술사업화상품개발이해	2	2	0	0	10	10	60	10	10	자유		
			24776	기술창업의이해	2	2	0	0	10	30	40	10	10	자유		
			24217	기업가정신	2	2	0	0	10	20	30	20	20	자유		
			28236	디지털창업	3	3	0	0	10	20	30	20	20	자유		
			27036	실전창업의기초	2	2	0	0	0	0	50	30	20	자유		
			27865	창업금융의이해	2	2	0	0	10	30	20	20	20	자유		
			23972	창업마케팅	2	2	0	0	5	30	40	15	10	자유		
			27011	창업을부르는발명과특허	3	3	0	0	10	30	40	10	10	자유		
			23970	창업의이해	2	2	0	0	5	30	35	20	10	자유		
			26168	창업웹스톤디자인	3	3	0	0	10	10	40	20	20	자유		
	2	전선	24777	사회적기업의이해	3	3	0	0	50	0	30	0	20	균형		
			28234	4차산업혁명과창업	3	3	0	0	10	20	30	20	20	자유		
			25402	가상창업비즈니스모델론	2	2	0	0	10	10	60	10	10	자유		
			24219	글로벌마켓창업과경영	3	0	0	3	5	20	30	30	15	자유		NCS,실무
25066			창업과기업가정신	2	2	0	0	10	30	20	20	20	자유			
4	1	전선	25769	창업경영전략	3	2	0	1	20	25	20	20	15		자산관리·6	창업강좌,
	2	전선	24338	스포츠산업과창업	3	2	2	0	0	30	50	20	0		스포츠레저	창업강좌
			25911	창업설계	3	1	0	2	30	20	20	30	0		기계자동차	창업강좌
계					45											

※ 이중설강 교과목은 전 학년을 대상으로 이수 가능

7. 전공 공통프레임워크

교육목표		지속적 혁신가능하고 창의적이고 창업가정신을 갖춘 인재 양성							
전공학점 이수		복수전공		36학점 이상		부전공		21학점 이상	
구분	분야	2학년 1학기	2학년 2학기	3학년 1학기	3학년 2학기	4학년 1학기	4학년 2학기		
학업 로드맵	기업가정신 고취	기업가정신 창업의이해	4차산업혁명과창업	창업과기업가정신	사회적기업의이해				
	기초 창업역량	실천창업의기초	창업마케팅	글로벌마켓창업과경영	[DU-MOOC]창업마케팅				
	사업화 역량			창업금융의이해	창업캡스톤디자인	스포츠산업과창업	[DU-MOOC]창업경영전략		
	기술 역량		창업을부르는발명과특허	기술창업의이해	기술사업화상품개발이해	창업설계 디지털창업			
진로 로드맵	청년창업가	기업가정신 창업의이해	4차산업혁명과창업 창업마케팅	창업과기업가정신 글로벌마켓창업과경영 창업금융의이해	사회적기업의이해 창업캡스톤디자인	디지털창업	[DU-MOOC]창업경영전략		
	창업지도사		창업을부르는발명과특허	창업금융의이해 기술창업의이해	기술사업화상품개발이해	스포츠산업과창업			
이수 체계	나눔과헌신(사랑)	■ 서비스러닝	사회적기업의이해						
	지역사회맞춤(빛)	■ 전공Field	기업가정신, 창업마케팅						
		■ 전공Field+	글로벌마켓창업과경영						
	자기주도(자유)	■ 캡스톤디자인	창업캡스톤디자인						
		■ 디자인Thinking	창업설계						
■ 창의설계		기술사업화상품개발이해							



1. 전공소개

클라시카자유학 전공은 별도 정원의 학생을 선발하지 않고, 12과목(36학점)을 이수하면 창의융복합전공인정, 7과목(21학점)을 이수하면 부전공을 인정하여 고전교양학사학위를 부여한다. 클라시카자유학 창의융복합전공에서는 문학, 철학, 사학, 정치, 경제, 교육, 과학, 심리 등 기초학문 중심의 동서양의 고전읽기를 세미나 수업으로 진행하여 융복합적 고차사고력을 훈련하고 미래지향적 인간형을 양성할 수 있다.

2. 진로

본 전공은 학문적 소양, 창의적 사고력, 자기주도적 학습 능력 등 학생들의 고차사고력을 양성하게 하는 데 기여할 것이다. 최근 기업에서는 직무능력을 효율적으로 평가하는 방식 외에 폭넓은 인문학적 사유와 고전교육을 통한 사고력을 요구하는 경우가 늘고 있다. 클라시카자유학 전공은 고전을 통한 기초학문의 원천을 교육함으로써 사고하는 학생, 스스로 문제를 발굴하는 학생을 만든다. 또한 참여 학생들은 빠르게 변화하는 사회의 요구에 유연하게 대처할 수 있는 능력을 지녀, 삶의 통찰과 고차적 사고력을 갖춘 진정한 의미의 역량기반 교육을 실현한다.

3. 교육목표

교육목표	H	E	A	R	T
고전명저읽기를 통한 인문교육 기초 소양 강화			○		
세미나로 진행되는 참여형 교육프로그램을 통해 자율적 사고력 향상		○		○	○
성숙한 개인, 책임 있는 시민, 조화로운 공동체 구성원의 양성	○				
세계로 열린 시야를 통해 세계시민으로서 책임을 다하는 미래지향적 인간의 양성		○	○		

4. 교육과정 이수

- 융복합전공 이수학점: 영역구분 없이 36학점이상
- 창의융복합전공과 명칭이 동일한 교과목은 6학점 범위 내 중복인정
- 부전공 21학점 이상 이수

5. 융복합분야

- 교양(경제, 과학, 문학, 역사, 정치, 철학)

6. 교육과정 편성표

학년	학기	교과 구분	교과 코드	교과목명	학 점	시간			핵심역량					이중 설강	융복합 분야	비고
						이 론	실 습	설계 실무	H	E	A	R	T			
1	1	전선	25095	고전과현대문화	3	3	0	0	10	30	30	20	10	균형		
			25442	클라시카, 공자, 논어	3	3	0	0	10	20	30	20	20	균형		
			25412	클라시카, 다윈, 종의기원	3	3	0	0	10	20	30	20	20	균형		
			25443	클라시카, 단테, 신곡	3	3	0	0	10	20	30	20	20	균형		
			25446	클라시카, 스미스, 국부론	3	3	0	0	10	20	30	20	20	균형		
			26161	클라시카, 아렌트, 전체주의의	3	3	0	0	10	20	30	20	20	균형		
			25445	클라시카, 정약용, 목민심서	3	3	0	0	10	20	30	20	20	균형		
			25449	클라시카, 칸트, 실천이성비판	3	3	0	0	10	20	30	20	20	균형		
			25410	클라시카, 플라톤, 국가	3	3	0	0	10	20	30	20	20	균형		
			25411	클라시카, 헤로도토스, 역사	3	3	0	0	10	20	30	20	20	균형		
	25439	클라시카, 호메로스, 일리아드	3	3	0	0	10	20	30	20	20	균형				
	2	전선	25371	고대그리스철학	3	3	0	0	10	30	30	20	10	균형		
			23884	즐거운철학이야기	3	3	0	0	10	30	30	20	10	균형		
			25451	클라시카, 듀이, 민주주의와교	3	3	0	0	10	20	30	20	20	균형		
27078			클래식로드	3	3	0	0	10	20	25	25	20	균형			
계					45											

※ 이중설강 교과목은 전 학년을 대상으로 이수 가능

7. 전공공통프레임워크

교육목표		인문학, 사회과학, 자연과학의 기초학문 중심의 고전 교육을 통한 융복합 창의 인재 양성							
전공학점 이수		복수전공		36학점 이상		부전공		21학점 이상	
구분	분야	2학년 1학기	2학년 2학기	3학년 1학기	3학년 2학기	4학년 1학기	4학년 2학기		
학업 로드맵	고전 (문학, 철학, 예술) 교육	고전과현대문화	클라시카,호메로스,일리아드, 오딧세이아	클라시카,정약용,목민심서	클라시카,듀이,민주주의와교육				
	고전 (문학, 철학, 자연과학) 교육	클래식로드	클라시카,단테,신곡	클라시카,다윈,종의기원	클라시카,쿤,과학혁명의구조				
	인문학 (철학, 역사)	고대그리스철학	클라시카,플라톤,국가	클라시카,헤로도토스,역사	클라시카,칸트,실천이성비판				
	인문(철학) /사회과학(정치, 경제학 등) 기초 및 심화	즐거운철학이야기	클라시카,공자,논어	클라시카,마키아벨리,군주론	한나아렌트,전체주의의기원	클라시카,스미스,국부론			
진로 로드맵	고전 교육 전문가	고전과현대문화	클라시카,호메로스,일리아드, 오딧세이아	클라시카,정약용,목민심서	클라시카,듀이,민주주의와교육				
	인문학 기반 융복합 교육전문가	클래식로드	클라시카,단테,신곡	클라시카,다윈,종의기원	클라시카,쿤,과학혁명의구조				
	인문학 리텔러 reteller	고대그리스철학	클라시카,플라톤,국가	클라시카,헤로도토스,역사	클라시카,칸트,실천이성비판				
	인문/사회학 리텔러 reteller	즐거운철학이야기	클라시카,공자,논어	클라시카,마키아벨리,군주론	한나아렌트,전체주의의기원	클라시카,스미스,국부론			
이수 체계	나눔과연신(사랑)	■ 서비스러닝							
	지역사회맞춤(빛)	■ 전공Field							
		■ 전공Field+							
	자기주도(자유)	■ 캡스톤디자인							
■ 디자인Thinking									
		■ 창의설계							



1. 전공소개

프리로스쿨(Pre-Lawschool) 전공은 법률가 양성 체계의 변화에 따라 다양한 융합적 사고 능력과 법률적 사고 능력을 가진 4차 산업혁명시대의 리더가 될 예비 법조인과 공공 법무 분야 인재 양성을 목표로 하고 있다.

본 전공은 로스쿨 진학을 체계적으로 준비할 수 있도록 법학적성시험(LEET) 준비 교육 과정과 법률적 사고 능력 함양과 변호사 시험 및 공공 법무 전문 분야 진출에 필요한 교육과정으로 구성되어 있으며, 본 전공의 교수진은 정치학, 철학(경영학), 법학전공 교수로 구성되어 있다.

2. 진로

- 로스쿨 진학
- 법률 전문직 진출
- 공직 분야 진출
- 공기업 및 대기업 취업

3. 교육목표

교육목표	H	E	A	R	T
언어 이해와 논리적 사고 능력을 갖춘 인재 양성	10	25	30	25	10
법적 사고와 문제해결 능력을 갖춘 실무형 인재 양성	20	20	20	20	20
4차 산업 혁명시대에 맞는 융합적 전문 인재 양성	20	20	20	20	20
리더십과 문제 해결 능력을 갖춘 실천적 인재 양성	30	10	25	10	25

4. 교육과정 이수

- 융복합전공 이수학점: 영역구분 없이 36학점이상
- 창의융복합전공과 명칭이 동일한 교과목은 6학점 범위내 중복인정
- 부전공 21학점 이상 이수

5. 융복합분야

- 법학부(공공안전법학전공, 법학전공), 사회학과

6. 교육과정 편성표

학년	학기	교과구분	교과코드	교과목명	학점	시간			핵심역량					이중설강	융복합분야	비고
						이론	실습	실계실무	H	E	A	R	T			
1	1	전선	11715	법학개론	3	3	0	0	15	25	20	15	25		법학부	
			20416	헌법입문	3	3	0	0	10	25	15	30	20		법학부	
			25098	디지털기술과미래사회	3	3	0	0	10	10	40	10	30	균형	법·행정대	
			23884	즐거운철학이야기	3	3	0	0	10	30	30	20	10	균형	법·행정대	
	2	전선	11645	민법총칙	3	3	0	0	15	25	20	25	15		법학부	
			25477	사회문제의이해	3	3	0	0	15	22	25	23	15		사회학	
			25099	문학과예술의사회사	3	3	0	0	10	20	30	20	20	균형	대학전체	
			27076	정의관부엌인가	3	3	0	0	10	30	20	20	20	균형	인문대학	
			27408	추리와논증	3	3	0	0	5	25	50	15	5	균형	법·행정대	
			24791	현대사회와저작권	3	3	0	0	10	20	30	20	20	자유	법·행정대	
2	1	전선	10845	기업법	3	3	0	0	25	30	10	25	10		공공안전법	
			11540	물건법	3	3	0	0	30	25	10	25	10		법학	
			17252	행정법총론	3	3	0	0	30	25	10	25	10		법학	
			15330	형법총론	3	3	0	0	25	30	10	25	10		공공안전법	
	2	전선	14531	채권총론	3	3	0	0	25	30	10	25	10		법학	
			15328	형법각론	3	3	0	0	25	30	10	25	10		공공안전법	
			24989	경제와사회	3	3	0	0	17	26	22	22	13		사회학	트랙
			14530	채권각론	3	3	0	0	25	30	10	25	10		법학	
3	전선	10123	가족법	3	3	0	0	25	15	15	25	20		공공안전법		
		13424	인권사회학	3	3	0	0	17	25	20	25	13		사회학		
4	전선	28185	이민다문화법의이해	3	3	0	0	10	25	25	25	15		공공안전법		
		23125	일반사회논리및논술	3	3	0	0	0	0	40	30	30		사회학		
계					66											

※ 이중설강 교과목은 전 학년을 대상으로 이수 가능

7. 전공공통프레임워크

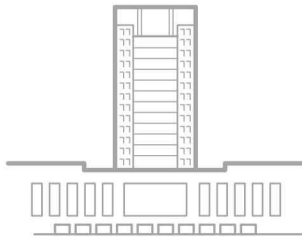
교육목표		다양한 융합적 사고 능력과 법률적 사고 능력을 가진 4차 산업혁명시대의 리더가 될 예비 법조인과 공공법무 분야 인재 양성											
전공학점 이수		복수전공		36학점 이상		부전공		21학점 이상					
구분	분야	2학년 1학기		2학년 2학기		3학년 1학기		3학년 2학기		4학년 1학기		4학년 2학기	
학업 로드맵	로스쿨	즐거운철학이야기 법률영어(1)		정의란무엇인가 법률영어(2)		추리와논증 경제와사회		역사속의다문화 정치와사회		법과사회 인권사회학		법의역사와철학	
		법학개론 헌법입문		민법총칙		형법총론		형법각론(1) 채권법입문		계약법		가족법 민법개론	
	공공법무	즐거운철학이야기		정치와사회		법과사회 추리와논증		역사속의다문화		경제와사회 인권사회학		정의란무엇인가	
		법학개론 헌법입문		민법총칙		물권법 행정법총론		채권법입문		계약법 기업법무		가족법 민법개론	
진로 로드맵	로스쿨 진학	즐거운철학이야기 법학개론		정의란무엇인가 민법총칙		추리와논증 형법총론		역사속의다문화 채권법입문		법과사회 계약법		법의역사와철학 가족법	
	법률전문직 진출	법학개론		민법총칙		형법총론 행정법총론		채권법입문		계약법		가족법	
	공무원 임용	법학개론 헌법입문		민법총칙		행정법총론		채권법입문		인권사회학		민법개론	
	공사, 공단 취업	법률영어(1) 헌법입문		법률영어(2) 헌법과국가권력		법학개론 추리와논증		민법총칙		계약법 기업법무		민법개론	
이수 체계	나눔과혁신(사랑)	■ 서비스러닝											
	지역사회맞춤(빛)	■ 전공Field											
		■ 전공Field+											
	자기주도(자유)	■ 캡스톤디자인		기업법무									
		■ 디자인Thinking											
■ 창의설계													



03

학생설계전공

- 소매틱운동재활전공
- 스포츠빅데이터전공
- 스포츠행정전공
- 의료관광서비스경영전공





학생설계전공이란?



□ 학생설계전공이란?

융합적 사고력을 지닌 인재를 양성하기 위해 학생들의 다양한 분야에 관한 관심과 요구를 충족시키며, **학생 본인만의 전공(교육과정)을 만들어 이수할 수 있는 '나'만의 전공**

□ 학생설계전공 신청

● 새로운 학생설계전공 신청

: 신청서, 지도교수 컨설팅보고서를 작성하여 융합교육혁신센터로 제출 ▶ 서면 심사 및 발표심사 후 최종 선정 여부 통보 ▶ 선정된 다음 학기부터 이수 가능

● 기개발된 학생설계전공 신청

: 신청서, 지도교수 확인서를 작성하여 융합교육혁신센터로 제출 ▶ 신청 서류 확인 후 별도의 심사 없이 선정 ▶ 선정된 다음 학기부터 이수 가능

□ 학생설계전공 공모 신청 요건

- 신청자격: 1학년 2학기 이상 재학생 신청 가능
- 신청기간: 1학기 4월 / 2학기 10월 중 학교 홈페이지 학사공지 안내
- 학점편성: 2개 이상 학과의 전공교과목을 융합하여 66학점 이내 편성
- 이수학점: 복수전공 36학점 이상 이수 시 학위 수여(부전공 이수 불가)
- 인정범위: 제1전공과 교과목 명칭이 같으면 6학점 범위 내 중복인정
- 기타사항: 학생설계전공 설계를 위한 포트폴리오 작성해야 하며, 지도교수 선정 후 진로 방향 및 역량에 맞는 전공 설계 지도를 받아야 함

□ 학생설계전공 운영 현황

전공명	융복합분야	학위명
소매틱운동재활	스포츠레저학과, 물리치료학과, 재활건강증진학과, 재활심리학과, 체육학과	소매틱운동재활학사
스포츠빅데이터	스포츠레저학과, 경영학전공, 체육학과, 통계학과	스포츠빅데이터학사
스포츠행정	스포츠레저학과, 경영학부(경영학전공, 회계학전공), 행정학과	스포츠행정학사
의료관광서비스경영	호텔관광경영학부(관광경영전공, 호텔관광전공), 보건의료정보학과, 사회복지학과, 일본어일본학과, 재활건강증진학과	경영학사

□ 학생설계전공 학위수여전공

전공명	융복합분야	학위명
공연예술경영	경영, 경제, 문화예술, 심리, 국제관계, 관광경영, 호텔관광, 미디어커뮤니케이션, 사회복지, 실내건축디자인, 유럽문화, 영상애니메이션디자인, 영어영문	공연예술경영학사
노사관계	경제학, 법학, 경영학, 사회학, 심리학	노사관계학사
노인건강관리	식품영양학, 재활건강증진학, 체육학, 심리학, 지역사회개발·복지학	이학사
데이터사이언스	통계·빅데이터, 컴퓨터공학, 컴퓨터소프트웨어, 경영학	데이터사이언스학사
식품안전관리	식품공학, 생명공학, 식품영양학, 원예학, 동물자원학, 식품환경안전학, 바이오산업학	공학사
스페이스브랜딩	실내건축디자인, 문화예술, 경영, 사회, 심리	공간디자인기획학사
웨딩서비스디자인	패션디자인학, 경영학, 호텔관광학, 심리학	디자인경영학사
조직공학	생명공학, 생명과학	공학사
테크니컬아티스트	컴퓨터소프트웨어, 영상애니메이션디자인학, 시각디자인학, 멀티미디어공학, 미디어커뮤니케이션학	테크니컬아티스트학사
한일문화콘텐츠	국제관계학, 국제한국어교육학, 일본어일본학, 일반사회교육학, 호텔관광학, 미디어커뮤니케이션학, 한국어문학, 지리교육학, 패션디자인학, 경영학	문화학사



1. 전공소개

소매틱운동재활전공은 신체의 건강관리를 운동 및 재활 그리고 심리적으로 관리하고 치료해주는 전문기술들을 습득하는 것이 목적이다. 따라서 웨이트 트레이닝, 재활운동, 심리적 행동과 밀접하게 관련된 스포츠레저학, 재활심리학, 재활건강증진학 등의 교육을 융합하여 학습한다.

2. 진로

- 재활센터 및 재활전문병원, 헬스장, 장애인 체육시설, 프로구단 등
- 재활 및 PT트레이너, 운동재활지도사, 선수재활 트레이너, 건강운동관리사, 스포츠 심리상담사 등 신체 건강과 관련된 직업군

3. 교육목표

교육목표	H	E	A	R	T
사람의 심리를 이해하고 상담을 통한 재활활동을 해줄 수 있도록 한다.	10	20	30	20	20
우리의 신체 건강에 대해 관심을 가지고 건강을 지킬 수 있는 방법 및 재활에 대한 전문적인 지식을 습득한다.	20	30	10	20	20
웨이트 트레이닝을 배우고 실습하며 자격증 취득 후 교육을 할 수 있도록 한다.	20	20	30	15	15
스포츠 지도자로서 교육뿐만 아니라 재활, 상담까지 가능하도록 한다.	10	30	20	20	20

4. 교육과정 이수

- 융복합전공 이수학점: 영역구분 없이 36학점 이상
- 제1전공과 6학점 범위 내 중복인정

5. 융복합분야

- 스포츠레저학과, 물리치료학과, 재활건강증진학과, 재활심리학과, 체육학과

6. 교육과정 편성표

학년	학기	교과구분	교과코드	교과목명	학점	시간			핵심역량				이중 설강	융복합 분야	비고	
						이론	실습	실계실무	H	E	A	R				T
1	1	전선	12786	심리학개론	3	3	0	0	0	50	50	0	0	재활심리학	실무교과목	
			21238	웨이트트레이닝	2	0	0	2	15	25	25	20	15		체육학	실무교과목
2	1	전선	13845	재활심리학	3	2	0	1	20	0	50	0	30	재활심리학	실무교과목	
			26664	재활운동론	3	2	2	0	15	15	20	20	30		재활건강	
			26663	재활운동생리학(1)	3	3	0	0	15	25	25	25	10		재활건강	
			27162	퍼스널트레이닝실습(1)	1	0	2	0	10	30	20	20	20		스포츠레저	
	2	전선	12519	스포츠심리학	2	1	2	0	15	25	25	20	15		체육학	
			13130	운동처방학	2	0	2	1	30	10	20	20	20		체육학	실무교과목
			26668	재활운동생리학(2)	3	3	0	0	10	10	30	40	10		재활건강	
			27328	재활운동심리학	3	3	0	0	40	60	0	0	0		재활건강	
3	1	전선	26670	ACSM임상운동처방론	3	3	0	0	40	40	20	0	0		재활건강	
			12157	상담심리학	3	2	0	1	0	30	0	40	30		재활심리학	실무교과목
			26576	아동운동재활학	3	3	0	0	10	40	0	10	40		물리치료학	
			20301	운동영양학	2	0	2	1	0	0	50	50	0		체육학	실무교과목
			16253	운동치료학	2	0	0	2	10	40	0	10	40		물리치료학	실무교과목
			16254	운동치료학실습	1	0	2	0	0	30	10	10	50		물리치료학	
	2	전선	23156	운동처방	2	1	2	0	0	20	30	20	30		스포츠레저	실무교과목
24006			퍼스널트레이닝	2	0	2	1	20	30	20	20	10		체육학	실무교과목	
4	1	전선	24623	건강운동심리학	2	1	0	1	15	25	25	20	15		체육학	실무교과목
			19840	스포츠트레이닝방법론	2	1	2	0	0	20	20	30	30		스포츠레저	실무교과목
			27329	신경계재활운동이론및실습	3	2	2	0	30	20	20	10	20		재활건강	
	2	전선	22439	근골격계재활운동이론및실습	3	2	2	0	40	30	20	10	0		재활건강	
			24338	스포츠산업과창업	3	2	2	0	0	30	50	20	0		스포츠레저	창업강좌
			20982	스포츠심리리커운셀링	1	0	2	0	0	40	20	20	20		스포츠레저	
			23090	코칭과지도법	2	2	0	0	20	0	30	20	30		스포츠레저	
계					59											

※ 이중설강 교과목은 전 학년을 대상으로 이수 가능



1. 전공소개

야구와 축구 종목을 중심으로 시작된 스포츠 빅데이터 분야는 테니스, 농구 등 일부 종목에서 그 탐색적 분석 사례가 보고되고 있다. 스포츠 경기력, 마케팅 또는 건강증진 분야에서 빅데이터의 활용 의의와 가치가 부각되고 있고, 스포츠 빅데이터 생성 가능성이 커지고 있는 만큼 관련 융합적 지식과 기술에 대한 이해가 선행되어야 하며, 이를 뒷받침 할 다양한 교육 프로그램에 관심을 가져야 할 필요가 있는 전공이다.

2. 진로

- 스포츠 콘텐츠 제공 기업, 스포츠 경기 데이터 제공 기업, 스포츠 마케팅 기업

3. 교육목표

교육목표	H	E	A	R	T
스포츠산업을 이해하고 스포츠 시장을 분석할 수 있도록 한다.	10	20	30	20	20
빅데이터를 이해, 분석, 활용할 수 있도록 한다.	12	25	30	20	13
경영활동 전반에 대한 내용을 학습하여 경영에 대한 시각을 넓힐 수 있도록 한다.	20	30	20	10	20
스포츠산업 속에서의 빅데이터를 활용할 수 있도록 한다.	10	30	40	10	10

4. 교육과정 이수

- 융복합전공 이수학점: 영역구분 없이 36학점 이상
- 제1전공과 6학점 범위 내 중복인정

5. 융복합분야

- 스포츠레저학과, 경영학전공, 체육학과, 통계학과

6. 교육과정 편성표

학년	학기	교과구분	교과코드	교과목명	학점	시간			핵심역량					이중 설강	융복합 분야	비고
						이론	실습	설계 실무	H	E	A	R	T			
1	1	전선	26341	경영데이터분석	3	3	0	0	0	20	30	20	30		경영학	트랙
			10277	경영학원론	3	3	0	0	20	30	20	10	20		경영학	트랙
			17931	통계학개론	3	3	0	0	10	30	40	10	10		통계학	
2	1	전선	15492	회귀분석	3	3	0	0	10	30	40	10	10		통계학	
			26358	디지털경영	3	3	0	0	0	20	30	10	40		경영학	
			11402	마케팅원론	3	0	0	3	10	30	30	10	20		경영학	트랙,실무
			26536	빅데이터언어PYTHON	3	3	0	0	13	24	29	18	16		통계학	
			16027	측정평가	2	1	2	0	10	30	20	10	30		스포츠레저	실무교과목
	2	전선	10267	경영정보시스템	3	3	0	0	0	30	30	10	30		경영학	트랙
			19445	서비스마케팅	3	0	0	3	10	30	30	10	20		경영학	실무교과목
		24474	스포츠경영학	2	0	2	1	10	20	30	30	10		체육학	실무교과목	
3	1	전선	16647	데이터마이닝	3	3	0	0	10	20	30	10	30		통계학	
			11700	범주형자료분석	3	3	0	0	10	30	40	10	10		통계학	
			15858	소비자행동	3	3	0	0	10	30	30	10	20		경영학	
			17246	스포츠레저경영론	2	1	2	0	0	40	40	0	20		스포츠레저	전공필드
			25942	통계조사자료분석	3	3	0	0	20	15	20	25	20		통계학	NCS
	2	전선	21658	다변량자료분석	3	3	0	0	10	20	30	10	30		통계학	
			20806	레저스포츠마케팅	2	1	2	0	20	0	30	20	30		스포츠레저	
		24808	빅데이터방법론	3	3	0	0	10	20	30	10	30		통계학		
4	1	전선	19239	기초통계학	2	2	0	0	0	50	30	20	0		스포츠레저	
	2	전선	24338	스포츠산업과창업	3	2	2	0	0	30	50	20	0		스포츠레저	창업강좌
계					58											

※ 이중설강 교과목은 전 학년을 대상으로 이수 가능



1. 전공소개

스포츠행정학은 광범위한 스포츠 산업의 전반을 매니지먼트할 수 있는 행정 커리어를 습득하는 것이 목적이다. 범위는 아마추어 스포츠, 프로 스포츠, 기업 및 학교 스포츠의 경영과 행정 전반으로 스포츠 시설, 스포츠 이벤트, 스폰서쉽과 프로모션, 회계 부문의 행정 이해 영역이다. 따라서 스포츠행정학의 커리큘럼은 스포츠레저학, 행정학, 경영학, 회계학의 융합적 교육을 바탕으로 이루어질 예정이다.

2. 진로

스포츠행정과 관련된 이론과 실무를 기반으로 국제올림픽(IOC), 국제축구연맹(FIFA) 등의 국외 스포츠행정기관과 대한체육회, 대한축구협회, 각 지역의 체육회 등의 국내 스포츠 행정 기관, 한국배구연맹(KOVO), 한국프로축구연맹 등의 각 스포츠 종목의 국제 프로 스포츠 시장, 스포츠 에이전트 등 다양한 스포츠 시장에 진출할 수 있다.

3. 교육목표

교육목표	H	E	A	R	T
스포츠행정을 바탕으로 사회적 약자를 돕고 어려움에 공감하는 봉사 정신의 함양				○	
미래 스포츠 시장을 선도적으로 이끌 수 있는 명확한 목표 설정 및 계획 수립을 통하여 미래 스포츠 시장을 이끌어갈 도전적 기업가 정신 함양		○			
스포츠, 행정, 경영, 회계의 융·복합을 통한 창의적 스포츠 행정 전문가 양성			○		○
소통과 책임의 리더십을 함양한 스포츠행정가 양성				○	

4. 교육과정 이수

- 융복합전공 이수학점: 영역구분 없이 36학점 이상
- 제1전공과 6학점 범위 내 중복인정

5. 융복합분야

- 스포츠레저학과, 경영학부(경영학전공, 회계학전공), 행정학과

6. 교육과정 편성표

학년	학기	교과 구분	교과 코드	교과목명	학 점	시간			핵심역량					이중 설강	융복합 분야	비고
						이 론	실 습	실 계 실 무	H	E	A	R	T			
1	1	전선	10277	경영학원론	3	3	0	0	20	30	20	10	20	경영학	트랙	
			15246	행정학원론(1)	3	3	0	0	15	26	22	22	15	행정학		
			15468	회계원리(1)	3	3	0	0	20	20	10	20	30	회계학		
	2	전선	15247	행정학원론(2)	3	3	0	0	14	25	24	23	14	행정학		
			15469	회계원리(2)	3	3	0	0	20	30	30	10	10	회계학		
2	1	전선	12058	사회학	3	3	0	0	15	26	22	22	15	행정학		
			20794	스포츠윤리철학	2	2	0	0	10	30	20	20	20	스포츠레저		
			13445	인사행정론	3	3	0	0	12	23	26	19	20	행정학		
			14428	지방행정론	3	3	0	0	14	25	24	23	14	행정학		
			15231	행정조직론	3	3	0	0	13	23	22	25	17	행정학		
	2	전선	11985	사회과학방법론	3	3	0	0	12	23	23	22	20	행정학		
			27491	무역경영의이해	3	3	0	0	15	20	25	20	20	경영학		
			25954	인적자원관리	3	0	0	3	10	30	30	10	20	경영학	실무교과목	
			25615	행정조직행태론	3	3	0	0	15	26	22	22	15	행정학		
3	1	전선	25957	리더십의이해	3	0	0	3	20	30	30	10	10	경영학	실무교과목	
	2	전선	20806	레저스포츠마케팅	2	1	2	0	20	0	30	20	30	스포츠레저		
			27091	레저스포츠철학답색	2	2	0	0	5	20	30	30	15	스포츠레저		
			21369	전략경영	3	0	0	3	10	30	30	10	20	경영학	실무교과목	
4	1	전선	19239	기초통계학	2	2	0	0	0	50	30	20	0	스포츠레저		
	2	전선	19824	스포츠미디어와정보	3	3	0	0	0	40	30	30	0	스포츠레저	DU-MOO	
24338			스포츠산업과창업	3	2	2	0	0	30	50	20	0	스포츠레저	창업강좌		
계					59											

※ 이중설강 교과목은 전 학년을 대상으로 이수 가능



1. 전공소개

의료관광서비스경영전공은 해외의 외국 환자 유치를 위한 의료와 관광을 접목한 융합 전공으로 의료관광산업의 기초 융합 전문지식(의료산업, 관광산업, 의료복지)과 4차 산업 변화에 요구되는 과학기술 및 언어(영어, 일본어)를 학습하여 의료관광에 대한 전문적인 능력을 배양하며 병원코디네이터, 국제의료관광코디네이터 전문인력을 양성한다.

2. 진로

- 의료관광: 메디컬리조트, 의료관광 테마 기획자, 의료관광통역사 등
- 의료기관: 대학병원, 종합병원, 병의원, 의료클리닉 등
- 헬스케어: 의약품, 바이오테크, 의료기기, 화장품, 건강식품, 웰니스 등
- 공공기관: 보험공단, 국민연금공단, 보험회사 등 보험 및 행정기업 등
- 관광기업: 항공사, 여행사, 호텔, MICE 기업, 크루즈업 등

3. 교육목표

교육목표	H	E	A	R	T
의료관광산업에 대한 지식 함양	○	○	○	○	○
국제의료관광서비스 전문인력으로 양성	○	○	○	○	○
보건의료 분야의 비즈니스 인재 수요에 효과적으로 대응하기 위한 산업수요 친화형 전문인력 양성	○	○	○	○	○
4차 산업혁명에 대응할 수 있는 의료관광 전문인력으로 양성	○	○	○	○	○

4. 교육과정 이수

- 융복합전공 이수학점: 영역구분 없이 36학점 이상
- 제1전공과 6학점 범위 내 중복인정

5. 융복합분야

- 호텔관광경영학부(관광경영전공, 호텔관광전공), 보건의료정보학과, 사회복지학과, 일본어일본학과, 재활건강증진학과

6. 교육과정 편성표

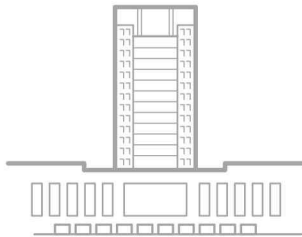
학년	학기	교과구분	교과코드	교과목명	학점	시간			핵심역량				이중 설강	융복합 분야	비고
						이론	실습	설계 실무	H	E	A	R			
1	1	전선	10558	관광학원론	3	3	0	0	30	30	10	20	10	호텔관광경	
			12925	여행사경영론	3	3	0	0	30	20	20	20	10	호텔관광경	
			28424	의학용어(1)	2	2	0	0	10	20	30	30	10	보건의료정	
			27981	일본어연습	3	3	0	0	10	20	30	30	10	일본어일본	
2	전선	27292	서비스경영과마케팅	3	2	0	1	50	0	20	10	20	호텔관광경	창의설계,	
		26968	초급일본어문법(2)	3	3	0	0	10	20	30	30	10	일본어일본		
2	1	전선	10516	관광법규	3	3	0	0	40	40	20	0	0	호텔관광	
			28820	원무관리실무	2	2	0	0	10	20	20	30	20	보건의료정	
			26087	일본어회화	3	3	0	0	10	20	30	30	10	일본어일본	
			15341	호텔경영론	3	2	0	1	20	0	50	10	20		실무교과목
2	전선	20577	병원재무관리	2	2	0	0	10	25	25	15	25	보건의료정		
		14355	중급일본어회화	3	3	0	0	10	20	30	30	10	일본어일본		
3	1	전선	24700	관광서비스영어	3	3	0	0	10	0	0	60	30	호텔관광	
			17103	보건행정학	3	3	0	0	10	20	20	20	30	재활건강	
			26909	실버산업과관광	3	3	0	0	30	30	10	20	10	호텔관광	
			18389	의료사회복지론	3	0	0	3	20	30	20	20	10	사회복지학	실무교과목
			26485	호텔정보시스템실무	3	0	0	3	17	25	20	18	20	호텔관광	실무교과목
			22311	호텔회계원리	3	3	0	0	30	30	10	20	10	호텔관광	
	2	전선	24705	국제관광영어	3	3	0	0	10	0	0	60	30	호텔관광	
			25502	일본어자격시험	3	3	0	0	10	20	30	30	10	일본어일본	
4	1	전선	10549	관광조사방법론	3	3	0	0	0	30	20	20	30	호텔관광	
			25269	호텔관광서비스론	3	3	0	0	40	20	0	30	10	호텔관광	NCS
계					66										

※ 이중설강 교과목은 전 학년을 대상으로 이수 가능



04

학생설계전공 이수 수기



Ⅰ 내가 직접 만드는 하나밖에 없는 나만의 전공

공연예술경영전공 / 이○민

▶ 학생설계전공에 참여하게 된 계기

공연예술에 관심을 가지게 된 후 공연예술에 대해서 제대로 배워보고 싶다는 생각을 하게 되었습니다. 휴학과 편입을 고민하던 중 교수님과 상담을 하게 되었고 교수님께서 휴학과 편입으로 혹시 모를 시간 낭비를 하는 것보다는 학교에 학생설계전공이라는 공모가 있다고 한 번 해보는 게 어떻겠냐고 이야기해주시며 직접 추천을 해주셨습니다. 휴학과 편입에 확실한 방향이 없었던 저는 학생설계전공이라는 공모에 흥미를 가지게 되었고, 제가 직접 전공 수업을 선택하여 들으며 전공을 만들어 갈 수 있다는 것이 큰 경험 이 될 수 있을 것이라고 생각하여 학생설계전공 공모에 참여하게 되었습니다.

▶ 공연예술경영전공에 대한 설명과 이수 내용

지금 우리 사회는 여가의 중요성과 그에 대한 관심이 점차 증가하고 있습니다. 문화 생활은 여가 시간을 보내는 가장 대표적인 활동입니다. 뮤지컬, 연극, 콘서트 등과 같은 공연은 여러 문화 생활 중 많은 비중을 차지하고 있습니다. 공연예술경영 전공은 이렇게 변화하는 시대와 발 맞추어 다양한 공연을 제작하고 경영하는 과정에 필요한 지식과 기술에 관해 배우고 익힐 수 있는 전공입니다. 이 전공은 경영, 마케팅, 국제관계, 미디어커뮤니케이션, 심리 등을 융, 복합한 것입니다.

공연이 기획되는 첫 시작점부터 오랜 시간 많은 사람들의 노력으로 만들어진 공연이 무대 위에 올라 관객에게 선보이고 그 마무리까지의 모든 과정을 책임져야 하기 때문에 융·복합적인 역량이 필요하게 됩니다. 그렇기 때문에 하나의 공연을 기획하는 데에 필요한 심미적인 부분, 기획 아이디어, 경영과 마케팅, 언어와 의사소통 역량을 키울 수 있도록 도와 공연이 틀을 잡는 것부터 공연을 소비자에게 전달하는 모든 절차와 그와 관련한 지식과 기술에 대해 학습합니다.

▶ 교육과정 구성

공연예술경영전공은 공연이 만들어지고 마무리될 때까지의 모든 과정을 배우고 익히는 전공입니다. 그렇기 때문에 경영학과, 국어국문학과, 국제관계학과, 관광경영학과, 무역학과, 미디어커뮤니케이션학과, 사회복지학과, 실내건축디자인학과, 심리학과, 영상애니메이션디자인학과, 영어영문학과, 유럽문화학과, 호텔관광학과와 같은 많은 전공의 수업을 융·복합하여 만들어진 전공입니다. 쉼 틈 없이 변화하는 트렌드와 시장을 분석하며 더 발전시켜 나가고 새로운 아이디어를 만들어 낼 수 있는 분석적이고 창의적인 사고 방식과 깊은 통찰력을 가질 수 있도록 합니다. 또 다양한 어학 역량 강화를 통해 시장 확장 에 어려움이 없도록 하며 이해관계자와의 탁월한 의사소통 능력을 키울 수 있습니다.

1학년 문화예술에 대한 이해 및 기반	2학년 공연 경영, 마케팅 이해	3학년 공연 경영자로의 성장	4학년 공연 경영자로의 미래
1학기 문학과 영화	1학기 경제학원론, 마케팅원론, 영상미학 이해하기, 비즈니스경제영어(1)	1학기 관광중국어(1), 문화컨텐츠실습(1), 사회복지조사론	1학기 매체와스토리텔링, 커뮤니케이션이론, 스토리텔링과 연출
2학기 문화교류론, 여가학개론	2학기 성격심리학, 경영관리론, 비즈니스경제영어(2)	2학기 관광중국어(2), 문화컨텐츠실습(2), 국제마케팅	2학기 소비자행동의심리학, 광고와소셜미디어마케팅, 무대 디자인 스튜디오

▶ 학생설계전공만의 장점

학교에 있는 모든 전공의 전공수업 중 자신이 듣고 싶은 전공 수업을 골라 자신만의 전공을 만들 수 있는 것은 학생설계전공의 가장 큰 장점이라고 생각합니다. 타 대학의 획일화된 전공이 아닌 필요로 하는 수업을 직접 찾아 계획하며 수업을 듣는 것은 자주적인 학습 능력을 기르는 데에도 많은 도움이 되었습니다. 그 과정에서 제가 흥미를 가진 것이 무엇인지 다시 한번 알 수 있었고 더 발전시켜 나가기 위해 찾아보고 공부할 수 있는 과정을 가질 수 있다는 것도 저에게 긍정적인 영향을 주었던 것 같습니다. 흥미만 가질 뿐이었고 잘 알지 못하는, 더 배우고 알아나가고 싶은 분야에 대해서 직접 설계하고 만들어 가는 것에 처음에는 큰 부담을 느꼈지만 졸업을 앞둔 지금은 스스로 많은 것을 찾아보고 공부하고 쌓아왔다는 것에 많은 보람을 느끼고 있습니다. 학생설계전공 신청을 통해서 제가 관심을 가지고 흥미 있는 분야에 더 큰 애정을 가질 수 있었고 앞으로 더 발전시켜나가며 쌓아가기 위해 노력할 밑바탕을 만들어 준 좋은 기회였다고 생각합니다.

▶ 학생설계전공에 참여할 후배들을 위한 조언

모든 것을 직접 만들어 나가야 한다는 것이 처음엔 큰 부담으로 다가올 수도 있을 것 같습니다. 저 역시 학생설계전공에 참여한 모든 과정에서 스스로의 한계를 많이 느껴 자책하며 답답한 시간을 많이 보냈습니다. 그러나 제가 선택한 전공 수업을 하나하나 들으며 조금씩 그 분야에 대한 역량이 쌓이는 것을 직접 느낄 수 있을 때마다 힘들었던 만큼 더 많은 뿌듯함을 느낄 수 있었습니다. 많은 분들이 도와주셔서 더 많은 것을 느끼고 배울 수 있는 좋은 기회였습니다. 대학 생활에서 모두가 할 수 있는 경험이 아닌 자신의 노력으로 만드는 특별한 경험이기 때문에 모두가 망설이지 않고 참여했으면 좋겠습니다.

▣ 다각적 시각에서 내가 원하는 공부도 하고 복수전공도 인정받는 1+1제도! 학생설계전공제도!

노사관계전공 / 김○진

▶ 학생설계전공에 참여하게 된 계기

저는 이전부터 사람에 대해서 관심을 갖고 있었으며, 특히 그중에서도 ‘일하는 사람’에 대해 깊은 흥미가 많았습니다. 때문에 고등학생 때부터 공인노무사를 목표를 두고 저의 주전공인 ‘산업복지학과’에 입학하였습니다.

대학에 입학해서 공부를 하면서 저의 주전공인 ‘산업복지학과’ 만으로는 다면적 특성을 갖고 있는 노동을 배우기에는 한계가 있다고 느껴졌습니다. 그래서 법학과로 복수전공을 계획하다가 우연히 학생설계전공제도를 알게 되었습니다. 학생설계전공에 참여하게 된다면 제가 원하는 공부들도 설렘을 가지면서 배울 수 있고, 저만의 학과를 복수전공으로 인정받을 수 있다는 사실이 너무 매력적이어서 신청하게 되었습니다.

▶ 노사관계전공에 대한 설명과 이수 내용

자본주의 경제체제에서 살아가고 있는 우리는 노동을 하지 않고는 생존할 수 없습니다. 왜냐하면 노동력이 상품으로 거래되는 자본주의 경제체제에서는 노동력을 제공한 대가로 얻는 임금이 유일한 생존수단이기 때문입니다. 그만큼 우리들의 삶에서 노동은 매우 크고 중요한 요소입니다.

지금까지 노동문제는 노사관계 당사자인 개별노동자 또는 노동조합과 사용자 사이의 문제로 인식되어 왔습니다. 하지만 최근에 노동문제는 노·사·정이 함께 해결해야 할 중요한 과제라는 인식이 확산되기 시작했습니다. 그만큼 노동문제의 해결은 국가적 차원의 중요성을 갖는다고 할 수 있습니다. 지금도 실업, 저임금, 열악한 근로조건, 임금격차, 산업재해, 비정규직, 노사분규 등 수많은 노동문제들이 발생하고 있습니다. 이러한 노동문제를 합리적으로 해결하여 산업평화와 경제안정을 유지하기 위해서는 노동분야의 유능한 전문가가 필요합니다.

이 전공은 노동 분야와 관련된 다양한 지식습득을 목표로 편성 및 계획하였습니다.

노동 분야가 갖고 있는 다면성이라는 특성으로 인해 특정 과목만 이수하는 것이 아니라, 노동 관련 인접 학문분야의 과목도 이수할 수 있도록 편성하였고, 이수하였습니다.

▶ 교육과정 구성

노사관계전공은 법학을 비롯하여 경영학, 경제학, 사회학, 심리학 학문분야에서 노동과 관련된 다양한 과목을 배울 수 있도록 구성하였습니다. 노동은 주로 경영학과 법학에서 이슈가 다수 발생하는 만큼 해당 학문에 기초가 되는 과목도 배울 수 있도록 설계하였습니다.

법학과에서는 법학의 기초, 민법, 행정법, 노동법을 위주로 선후과목까지 편성하여 법학적 관점에서 노동에 대한 다양한 이슈를 법학적 견해로 대처하고 적용할 수 있는 지식을 습득할 수 있었습니다.

경영학과에서는 경영학원론, 조직행위론, 인적자원관리론, 노사관계론 등을 통해 경영자 입장에서 인적자원을 관리하고 관계를 갖을지 고민할 수 있게 되었습니다.

경제학과에서는 노동경제학과 신노사관계를 통해서 노동시장과 노사관계에 대한 이론적 기초를 다지게 되었습니다.

사회학과에서는 조직사회학과 산업사회학을 통해서 기업조직 내에서 개인의 의미와 특징 등을 습득할 수 있었습니다.

심리학과에서는 조직사회에서 인간행동의 원리에 대해 이해 할 수 있도록 편성하였습니다.

전공	과목 구성
법학과	법학개론, 민법총칙, 물권법, 채권법입문, 계약법, 불법행위법, 행정법개론, 행정작용법, 행정구제법, 행정쟁송법, 노동법, 노동기준법실무, 집단적노사관계법실무
경영학과	경영학원론, 조직행동, 인적자원관리, 노사관계
경제학과	노동경제학, 신노사관계
사회학과	조직사회학, 산업사회학
심리학과	인적자원관리심리학 및 실습

➤ 학생설계전공만의 장점

학생설계전공은 크게 3가지의 장점이 있다고 생각합니다.

첫 번째는 다양한 분야에서 원하는 과목을 마음껏 공부할 수 있습니다. 더러 학점이 남는 경우에는 타 학과 과목을 2~3개 정도는 들을 수는 있어도 10개 이상은 듣기는 무리가 있습니다. 하지만 학생설계전공은 자신이 원하는 과목을 전공학점으로 인정도 받으면서 공부할 수 있습니다. 더불어 관심 있고 원하는 과목을 공부하는 만큼 수업도 열의를 가지고 임할 수 있었습니다.

두 번째는 자신이 만든 전공의 이름으로 복수전공 학위를 얻을 수 있습니다. 졸업증명서와 성적증명서 등에서 자신이 만든 이름이 복수전공으로 표시되기 때문에 취업을 할 때에도 면접관으로부터 해당 분야에 관심이 풍부했다는 사실을 어필할 수 있습니다.

세 번째는 대학으로부터 각종 지원과 관심을 받을 수 있습니다. 독특한 제도에 참여하고 있는 것만큼 다양한 경로로 지원이 있어서 매우 만족스러웠습니다. 학생설계전공에 참여하는 학생들에게 학교에서는 다양한 프로그램을 소개시켜 주시기도하고, 지원 등도 많이 해주시려고 하는 것을 많이 느꼈습니다. 때문에 학생설계전공을 이수하는데 크게 어려움 없이 진행할 수 있었습니다. 특히 학습 지원 프로그램을 통해 학생설계전공과 관련된 서적을 다수 지원받았던 것이 큰 도움이 되었습니다.

▶ 학생설계전공에 참여할 후배들을 위한 조언

좋은 대학은 하고자 하는 학생들에게 끊임없는 관심과 지원을 하는 대학이 좋은 대학이라고 생각합니다. 좋은 학생은 그런 좋은 대학에서 자신이 이루고자 하는 바를 위해 열의를 가지고 끊임없이 도전하고 각종 프로그램을 잘 활용하는 학생이 좋은 학생이라고 생각합니다.

저는 운이 좋게 좋은 대학을 만났다고 생각하고 있으며, 우리 대학에서 학생설계전공이라는 좋은 제도를 통해서 각종 학업적 혜택과 지원을 누릴 수 있었습니다. 자신이 원하는 분야가 있고, 관심 있는 분야가 있다면 학생설계전공은 선택이 아닌 필수라고 생각합니다. 타인에게 자신의 관심분야를 객관적으로 증명할 수 있는 방법은 그리 많지 않다고 생각합니다. 그런 점에서 학생설계전공은 자기만의 학과를 만들어 원하는 과목을 듣고, 학위로도 인정받을 수 있는 아주 좋은 제도라고 생각합니다. 또한 우리 대학은 타 학교에 비해 학과도 다양하고 그에 따른 과목도 정말 다양하기 때문에 학생설계전공을 이수하기에 적합하다고 생각합니다. 우리 대학에 개설된 과목 중에 관심 있는 과목들을 찾아보시면 참여하고 싶은 마음이 더욱 생길 것이라 생각합니다.

학생설계전공 제도를 통해서 자신의 꿈에 한 발짝 다가서는 후배님들을 항상 응원하겠습니다~!!

Ⅰ 내가 만들어가는 학생설계전공

노인건강관리전공 / 이○민

▶ 학생설계전공에 참여하게 된 계기

우리나라의 고령화가 빠르게 진행되고 있어 노인을 위한 사회로 바뀌어야 한다는 생각을 가지고 있었습니다. 그래서 노인에 대해 더 자세히 배우고 싶었고 복수전공을 생각하던 중에 식품영양학과를 졸업하신 선배님의 강의를 듣게 되었고 학생설계전공에 대해 말씀을 해주셨습니다. 그러다 보니 학생설계전공에 대해 관심이 생겼고 학생설계전공을 찾아보던 중 내가 전공을 만들어 이수할 수 있다는 것을 보고 저와 잘 맞는 것 같아 이수를 하게 되었습니다. 현재 어린이를 위한 어린이급식관리센터는 있으나 노인들을 위한 급식센터는 없기 때문에 미래에 생겼으면 하는 마음에 노인건강관리전공을 만들어 이수하게 되었습니다.

▶ 노인건강관리전공에 대한 설명과 이수 내용

평균 수명 연장과 삶의 질 향상 등으로 건강에 관한 관심이 높아지면서 어떻게 하면 질병의 발생 없이 건강하게 지낼 수 있는지에 대한 사회적인 관심이 증가하고 있습니다.

건강은 신체적, 정신적, 사회적으로 안녕한 상태로, 기대수명 증가와 질병 없이 건강하게 지내는 건강수명을 늘리려는 노력이 요구되고 있습니다. 이에 노인건강관리전공은 신체적, 정신적으로 건강한 생활을 유지하지 하기 위해 필요한 식생활관리능력, 신체활동 조절능력, 질병관리 능력 및 심리상담 등에 대한 전문 지식 및 능력을 갖추기 위해 노인건강관리전공은 식생활 관리능력을 위해 식품영양학과, 신체활동조절능력을 위해 체육학과, 질병관리능력을 위해 재활건강증진학과, 심리상담을 위해 심리학과와 지역사회개발복지학과를 선택하였고 각 전공의 개설된 수업 중 노인과 관련된 교과목을 편성하였습니다.

노인건강관리전공을 이수하게 되면 식생활관리 전문가, 운동처방 전문가, 노인맞춤형 건강관리 서비스의 기획, 교육, 상담, 홍보를 담당하는 보건전문가로서 지식과 실습을 습득하여 복지기관 및 시설, 재활센터, 병원 및 보건소, 건강보험공단, 국민연금공단 등에서 건강관리사, 스포츠영양사, 생활체육지도사, 비만관리전문가, 비만관리교육자, 개인 맞춤형 건강 컨설턴트 등 다양한 진로의 선택이 가능합니다.

▶ 교육과정 구성

노인건강관리전공에 필요한 능력을 식생활관리, 신체활동조절, 질병에 대한 이해도와 관리, 건강 심리에 대한 이해도로 나누었고 목표와 관련 교과목은 다음과 같습니다.

- 식생활관리 능력 함양: 영양소의 종류 및 기능, 대사 등에 대한 지식을 습득하고, 실제 대상자의 영양상태를 판정하는 능력을 습득하여 대상자의 건강관리에 기여할 수 있다.

- 관련 교과목 : 기초영양학, 생활주기영양학
 - 신체활동조절 능력 함양: 운동에 의한 신체변화 및 대사변화에 대한 이해도를 높이고, 대상자의 체력을 측정 평가하고 그에 따른 적절한 운동처방 능력을 습득하게 하여 신체활동에 대한 전문적인 상담 및 처방을 제공할 수 있다.
 - 관련 교과목 : 운동생리학, 체육측정평가, 운동처방학, 운동영양학, 건강운동심리학
 - 질병에 대한 이해도와 관리 능력 함양: 고령화 및 만성질환 증가에 따른 질병 관리 능력을 갖춘 전문가로서 성장 할 수 있도록 한다.
 - 관련 교과목 : 운동의학개론, 재활운동생리학, 질병관리, ACSM임상운동처방론, 건강체력측정평가, 만성질환재활운동의학, 건강과운동, 근골격계재활운동이론및실습
 - 건강 심리에 대한 이해도 함양: 건강관리 대상자의 심리에 대한 이해도를 높이고 상담 및 건강 관리에 도움을 줄 수 있는 전문가로서 성장할 수 있도록 한다.
 - 관련 교과목 : 심리학개론, 노인심리학, 상담이론과실제, 건강심리학및실습, 노인복지론, 노인복지상담
- 위와 같이 나누어 편성하여 이수하였습니다.

학년	1학기	2학기
1학년	심리학개론(1)	심리학개론(2), 운동의학개론
2학년	운동생리학, 재활운동생리학(1), 체육측정평가	기초영양학, 운동처방학, 재활운동생리학(2), 질병관리
3학년	ACSM임상운동처방론, 노인복지론, 노인심리학, 상담이론과실제, 운동영양학	건강심리학및실습, 건강체력측정평가, 만성질환재활운동의학, 생활주기영양학
4학년	건강과운동, 건강운동심리학, 근골격계재활운동이론및실습, 노인복지상담	

➤ 학생설계전공만의 장점

학생설계전공의 제일 큰 장점은 내가 하고 싶은 전공을 만들고 그에 필요한 수업 들을 수강할 수 있다는 점이 컸습니다. 일반 복수전공은 정해진 전공의 수업만 듣기 때문에 여러 많은 과들의 수업을 듣지 못하는 반면에 학생설계전공은 여러 과의 수업을 내가 골라 들을 수 있었습니다. 게다가 내가 만든 전공이 학위로 인정을 받을 수 있어 정말 큰 장점으로 다가옵니다. 노인건강관리전공에 필요한 강의들을 들으면서 많은 지식들을 습득할 수 있었고, 교수님께서 열심히 지도해 주신 덕분에 더 열심히 할 수 있었습니다. 하지만 원래 전공 이외의 수업 들을 들을 때 많이 낯설기도 하였고 이해가 안 되는 부분들도 있었습니다. 이 부분들을 해당 수업 교수님들께 질문하면서 수업을 들었고 학기가 지나갈수록 이해를 하고 있는 저의 모습을 발견할 수가 있었습니다. 그리고 조별 과제를 할 때에 타 학생들과 소통하며 여러 지식과 정보들을 교류할 수 있었고 사교적인 성격으로 변해 여러 인맥을 쌓을 수 있었습니다. 학생설계전공을 이수하면서 단점보단 장점만 찾을 수 있었고 나에 대한 믿음과 책임감이 생겨 열심히 이수를 할 수 있었습니다.

▶ 학생설계전공에 참여할 후배들을 위한 조언

학생설계전공은 자신이 만들고 이수를 해야 하기 때문에 자신에 대한 책임감을 기르고 적극적으로 해야 한다고 생각합니다. 물론 교수님께서 지도를 해주시지만 내가 먼저 적극적인 자세를 보이면 교수님께서도 더 열정적으로 도와주시고 모든 것의 책임은 내가 가지고 있기 때문에 자신이 열심히 해야만 원하는 공부를 할 수 있으며 큰 성취감도 얻을 수 있습니다. 학생설계전공에 관심이 생긴다면 자세히 알아보고 내가 무엇을 하고 싶은지 생각하여 준비해 시작하면 좋을 것 같습니다. 여러 전공을 한꺼번에 접하다 보니 낯설고 힘들겠지만 이것을 극복해 나가는 과정에서 내가 더 성장을 할 수 있습니다. 그러니 자신감을 가지고 도전해 보시는 것을 응원합니다.

▶ 데이터사이언스란?

데이터사이언스전공 / 김○범

▶ 학생설계전공에 참여하게 된 계기

2016년부터 사회복무요원으로 근무하던 도중 많은 이야기들을 듣고 1,2학년 때의 제 모습이 너무 자유로웠던 것 같아 미래에 대하여 진지하게 생각해보게 되었고, 그 때부터 공부를 제대로 시작하여 데이터 분석 전문가가 되고 싶다는 목표를 가지게 되었습니다. 원래 계획은 복수전공이나 부전공으로 컴퓨터공학이나 경영학과를 생각하던 도중 지도교수님의 권유로 학생설계전공 개발 공모전에 도전하게 되었습니다.

어떤 과목의 수업을 들었을 때 당시 목표였던 데이터 분석 전문가에 가까워 질 수 있는지 많은 생각을 하였습니다. 마지막에는 통계학과 컴퓨터공학과 경영학을 합친 데이터 사이언스전공을 만들어 신청하게 되었습니다.

▶ 데이터사이언스전공에 대한 설명과 이수 내용

데이터 사이언스(Data Science)는 4차 산업혁명과 함께 도래하는 지능정보사회에서 데이터를 효율적으로 수집, 처리, 분석하고 활용할 수 있는 관련 지식과 기술을 연구하는 학문입니다.

최근에는 데이터 분석의 수요가 급증하고 컴퓨터 시스템의 발달로 인하여 대용량의 데이터들이 발생합니다. 이런 데이터들을 아무런 처리 없이 수집 및 저장하면 중요할 때 데이터들을 한눈에 볼 수 없습니다. 또한 대용량의 데이터들을 그저 데이터로만 놔두는 것이 아니라 이를 올바르게 처리하고 분석하는 전문가가 상당히 부족하다고 합니다. 이에 따라 기본적인 컴퓨팅능력과 통계적지식을 이용한 데이터에서의 새로운 인사이트 도출할 수 있는 능력, 거기에서 그치지 않고 비즈니스마인드까지 함양한 전문 인력이 되기 위하여 학생설계전공을 이수하였습니다. 조금 늦은 3학년 2학기부터 학생설계전공을 이수하였지만 부담없이 필수학점을 이수할 수 있었고, 학생설계전공을 이수하면서 전공지식뿐만 아니라 새로운 공부도 많이 할 수 있는 시간을 가질 수 있었습니다.

▶ 교육과정 구성

학년	학기	교과 구분	교과명	학점	시 간			DU-HEART					관련 학과
					이론	실습	설계	H	E	A	R	T	
1	1	전선	데이터분석입문	3	3	0	0	0	20	30	20	30	경영/트랙
1	2	전선	경영통계학	3	3	0	0	0	50	50	0	0	경영/트랙
2	1	전선	마케팅원론	3	3	0	0	10	30	30	10	20	경영/트랙
2	2	전선	서비스마케팅	3	3	0	0	10	30	30	10	20	경영
편성학점 계				12									

- 비즈니스 경영학 분야로 마케팅원론 및 경영통계학 분야와 데이터분석 학습에 중점을 두었습니다.

학년	학기	교과구분	교과목명	학점	시 간			DU-HEART					관련 학과
					이론	실습	설계	H	E	A	R	T	
2	1	전선	통계적방법	3	3	0	0	10	30	40	10	10	통계·빅데이터
3	1	전선	탐색적자료분석	3	3	0	0	10	30	40	10	10	통계·빅데이터
3	1	전선	회귀분석	3	3	0	0	10	30	40	10	10	통계·빅데이터
3	1	전선	생명과학데이터분석	3	3	0	0	10	30	40	10	10	통계·빅데이터
3	2	전선	빅데이터방법론	3	3	0	0	10	20	30	10	30	통계·빅데이터
4	1	전선	데이터마인닝	3	3	0	0	10	20	30	10	30	통계·빅데이터
4	2	전선	빅데이터시각화	3	3	0	0	12	25	30	20	13	통계·빅데이터
4	2	전선	통계소프트웨어개발	3	3	0	0	10	30	40	10	10	통계·빅데이터
편성학점 계				24									

- 데이터 분석가로서의 영역으로 데이터분석에 필요한 빅데이터방법론과 데이터마인닝 등을 중점에 두었습니다.

학년	학기	교과구분	교과목명	학점	시 간			DU-HEART					관련 학과
					이론	실습	설계	H	E	A	R	T	
2	1	전선	C프로그래밍	3	2	2	0	10	20	40	30	0	컴퓨터소프트웨어
2	1	전선	자료구조	3	3	0	0	10	20	25	20	25	컴퓨터소프트웨어
3	2	전선	정보보호	3	3	0	0	40	15	15	15	15	컴퓨터소프트웨어
3	2	전선	소프트웨어공학	3	2	0	1	15	15	30	10	30	컴퓨터소프트웨어
4	1	전선	웹프로그래밍	3	2	2	0	10	30	40	10	10	컴퓨터소프트웨어
편성학점 계				15									

학년	학기	교과구분	교과목명	학점	시 간			DU-HEART					관련 학과
					이론	실습	설계	H	E	A	R	T	
2	2	전선	자바프로그래밍	3	2	2	0	5	30	25	20	20	컴퓨터공학
2	2	전선	알고리즘	3	3	0	0	15	20	35	10	20	컴퓨터공학
3	1	전선	데이터베이스	3	2	0	1	0	40	20	0	40	컴퓨터공학
4	1	전선	인공지능	3	3	0	0	40	0	20	20	20	컴퓨터공학
4	2	전선	빅데이터처리	3	3	0	0	10	40	30	0	20	컴퓨터공학
편성학점 계				15									

- 인공지능, 자바, 자료구조, 알고리즘과 같은 컴퓨팅능력 향상에 중점을 두었습니다.

- 교과목이수체계도

전공역량	1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2	4-1	4-2
비즈니스 문제 해결 능력	데이터분석 입문	경영통계학	마케팅원론	서비스 마케팅				
빅데이터 분석능력			통계적방법		탐색적 자료분석 회귀분석 생명과학 데이터분석	빅데이터 방법론	데이터 마이닝	빅데이터 처리 빅데이터 시각화
소프트웨어 개발 능력			C 프로그래밍	자바 프로그래밍		소프트웨어 공학	웹 프로그래밍	통계 소프트웨어 개발
창의적 문제해결 능력			자료구조	알고리즘	데이터 베이스	정보보호	인공지능	

➤ 학생설계전공만의 장점

데이터 사이언스는 데이터 수집과 저장에 필요한 컴퓨터 공학 분야의 데이터 프로세싱 기술과 데이터 분석에 관한 통계학, 응용수학, 데이터 마이닝, 머신러닝 등을 기반으로 한 융·복합적인 과학으로써 경영학, 컴퓨터공학, 소프트웨어 공학 등 다양한 학문분야와 융합 또는 결합하는 전공입니다. 위에서 언급한 학문분야 외에도 사회학, 행정학 등 다양한 분야에서 데이터가 정보가 되는 한 데이터 사이언스를 공부한다면 그 학문분야의 데이터 과학자로서의 중요한 역할을 할 수 있게 될 것입니다.

데이터 사이언스를 공부한 데이터 과학자(data scientist)는 기존 데이터 플랫폼을 관리 하던 데이터 엔지니어, 통계 분석가, 마케팅 전문가등의 영역으로 나뉘었던 업무를 융합한 것으로 데이터 수집·분석은 기본이고 각 회사에 필요한 전략적인 인사이트를 제공하는 업무를 주로 하게 됩니다. 특히나 요즘은 빅데이터를 중심으로 하는 데이터 경제가 활성화 되므로 AI, 사물인터넷, 디지털 금융 등 4차 산업혁명의 기술에도 데이터 사이언스는 중요한 기술이 될 것이라 생각합니다.

➤ 학생설계전공에 참여할 후배들을 위한 조언

저는 원래부터 데이터 사이언스에 대해 알아보고 컴퓨터공학이나 경영학 복수전공을 하려고 했기에, 다른 학생설계전공을 설계하시는 분들에 비해 조금은 수월하게 자기설계 전공을 설계할 수 있었습니다. 하지만 학생설계전공을 3학년 2학기라는 늦은 시기에 시작함

과 과목을 이수하는 과정에서 저의 주전공과 같이 병행하며 해야 했기에 정말 수강하고 싶었던 과목이지만 수강하지 못한 경우도 있었습니다. 그래서 후배님들이 학생설계전공을 이수하실 예정이시라면 조금 일찍 시작하시면 좋을 것 같습니다.

처음에 전공을 설계하면서 막막한 부분들이 있을 수 있지만, 본인이 하고 싶은 분야에 대하여 많이 생각하고 알아볼 수 있는 계기가 될 수 있습니다. 그러한 생각과 계기를 바탕으로 노력한다면 얼마든지 좋은 결과를 도출 할 수 있을 것 같습니다.

사실 데이터 사이언스라는 학문은 공부할 분야와 내용이 너무 광범위해서 많이 힘들기도 했는데 후배님들이 만약 학생설계전공을 이수하신다면 DB나 딥러닝같은 전문분야를 해 보시는 것도 좋을 것 같습니다.

■ 하고 싶은 공부, 원하는 진로를 위한 자기설계

식품안전관리전공 / 김○석

➤ 학생설계전공에 참여하게 된 계기

식품공학과로 입학 후 앞으로 내가 어떤 목표를 가지고 공부를 해야 할지 고민하는 중에 실험실에 들어가갈 수 있다는 소식을 접하게 되었고, 식품안전 및 규격 실험실에 들어가 실험을 하게 되었습니다. 실험실에서의 많은 실험과 전공 공부를 통해 식품안전에 대한 중요성을 많이 느꼈고, 전문지식을 더 깊이 습득하고 싶다는 생각이 들었습니다. 그런 이유로 늘 식품안전에 대한 강의를 많이 듣고 싶었지만 전공 교육과정에서 부족함을 채우기가 쉽지 않았습니다. 원하는 강의는 타 전공에 개설되어 있어 학점을 이수하는데 한계가 있기 때문이었습니다. 그러다 우연한 기회로 학생이 스스로 원하는 전공을 만들어 전공을 이수 할 수 있는 ‘학생설계전공’이라는 것을 알게 되었고 곧바로 식품안전을 중심으로 한 전공을 설계하여 신청하게 되었습니다.

➤ 식품안전관리전공에 대한 설명과 이수 내용

식품은 단순히 인간의 생명유지를 위한 에너지와 영양 공급을 넘어 이제는 인간의 건강 증진과 질병 예방 및 치료에까지 활용되고 있습니다.

최근 식품에 대한 각종 사건사고들로 인하여 사회는 식품 안전을 가장 중요한 부분으로 여기고 있으며, 소비자 입장에서 식품 안전을 더욱 중요시 할 수 밖에 없는 상황입니다. 그렇기 때문에 주전공인 식품공학과와 많은 전공 중에 식품안전을 집중적으로 배울 수 있는 과목을 교육과정을 설계하였습니다. 주로 식품을 어떻게 관리해야 안전하게 섭취할 수 있는지, 또 식품 가공과정 중 인체에 해를 줄 수 있는 생물학적, 물리적, 화학적 인자나 조건이 있다면 그것을 관리하는 방법에 관한 내용과 식품 오염 중에 미생물 오염이나 세균이 발생하였을 때 검사를 하는 방법에 대한 강의 등을 위주로 편성하였습니다.

그 밖의 식품을 생산하는 과정, 농작물을 재배할 때 살포하는 농약에 대한 강의도 교육 과정에 포함시켜 식품안전관리를 보다 완벽하게 편성하기 위해 노력하였습니다.

➤ 교육과정 구성

식품안전관리전공의 기초 지식 습득을 위해 ‘화학의세계’ 라는 강의부터 식품 생산을 기반으로 하는 식물 생화학, 농산물품질 관리론, 식품 실험 능력을 배양하는 생화학 및 실험, 식품화학 및 실험, 식품 위생학 및 실험, 축산물 가공학 및 실습과목으로 구성되어 있습니다. 또한 인체와 보건에 대한 이해를 위하여 공중보건학, 식품 안전과 관련된 식품 가공학, 식품 위생학, 식품기준규격실무, 농약학, 농약화학, 미생물학적 품질관리 HACCP

및 식품안전과목이 있습니다. 식품가공학은 식품의 가공과정, 식품 위생학은 식품의 오염 예방 및 방지에 대해 알 수 있으며 식품기준규격실무는 식품군 마다 잔류농약, 중금속 등 유해물질 기준 및 규격에 대해 알 수 있습니다. 농약학, 농약화학은 식품의 의도적 유해물질로서 병해충 방제에는 효과적이지만 인체에는 해가되는 농약에 대한 내용을 담고 있습니다. 아래는 식품안전관리전공의 전체 교육과정 편성표입니다.

학년	1학기	2학기
1학년	화학의세계	
2학년	생화학및실험(1) 식물생산학 식품가공학	식품가공저장학
3학년	농산물품질관리론 농약학 식품기준규격실무 식품위생학 식품화학및실험	공중보건학 농약화학 농업교육론 식품위생법규 식품위생학및실험 축산물가공학및실험
4학년	HACCP및식품안전 기능성식품가공및개발 농업교계연구및지도법 미생물학적식품품질관리 식품위생관리	농업논리및논술

➤ 학생설계전공만의 장점

학생설계전공의 가장 큰 장점은 자신이 하고 싶은 공부를 집중적으로 할 수 있다는 것입니다. 우리는 학과를 선택하여 대학에 입학하지만 그 학과에서 배우는 학문적 지식에 대해 완벽히 만족하지 않을 수 있고, 관심 있는 특정 분야를 집중해서 학습하지 못하는 경우도 있습니다. 이런 부족한 부분을 스스로 채워줄 수 있는 것이 학생설계전공입니다. 본인이 원하는 강의를 골라 들을 수 있기 때문에 더 효율적으로 학업에 집중 할 수 있습니다. 그리고 내가 만든 전공을 특화시켜 졸업 후 진로방향 설정에 중요한 역할로 발전시킬 수 있습니다. 학생설계전공을 이수하면 자신이 계획한 진로방향과 직결된 과목을 위주로 편성하여 다른 일반 전공과의 차별을 둘 수 있고, 많은 지식과 정보를 깊이 있게 습득 할 수 있기 때문에 자신이 계획한 목표에 보다 쉽게 도달 할 수 있습니다. 마지막으로 나만의 전공을 스스로 계획하고 설계하는 과정 자체가 굉장히 의미 있다고 생각됩니다. 자신이 원하는 목표에 맞게 전공을 계획하고 교육과정을 설계하는 과정에서 주도적·자발적으로 무언가를 수행할 수 있는 능력을 스스로 향상시킬 수 있습니다.

▶ 학생설계전공에 참여할 후배들을 위한 조언

학생설계전공 신청을 계획하고 있다면 무엇이든 적극적으로 임할 자세를 갖추어야 합니다. 평상시 우리는 정해진 시스템 안에서 진행 되는대로 움직였다면 이제는 스스로 본인만의 시스템을 계획하고 구성하여 정해진 틀을 깨는 것이 중요하다고 생각됩니다. 처음에는 낯설고 어려울 수도 있지만 이러한 부분은 나의 적극적인 행동과 교수님의 적극적인 지도로 충분히 해결할 수 있습니다. 이렇게 하면 여러분들은 누구보다 효율적으로 자신이 원하는 공부를 할 수 있고 목표하는 진로에 다른 사람보다 더 빨리 더 가까이 다가갈 수 있을 것입니다. 학생설계전공에 참여하는 모든 학생들을 응원합니다.

■ 나의 진로, 관심 분야를 찾는 여행, 학생설계전공

식품안전관리전공 / 김○준

▶ 학생설계전공에 참여하게 된 계기

학생설계전공이란 학생의 진로 및 관심사를 바탕으로 학생 스스로 전공 교육과정을 편성하여 이수하는 전공입니다. 저는 고등학교 때부터 시작해 대학교 진학함에 있어서 식품품질관리가 무엇이고 어떻게 이루어지는지 제대로 알고 있지 않았기 때문에 평소에 관심을 가지고 있었던 식품 품질관리에 더 깊게 배우고 싶어 학생설계전공을 이수하게 되었습니다. 또한, 대학교 1학년 때부터 식품 안전에 대한 목표를 가지고 실험실에 들어가 식품 안전에 대한 여러 실험을 진행하였기에 이에 필요한 기초 지식 및 전문적인 지식을 배워 실험의 원리를 깨닫고 보다 원활하게 진행할 수 있는 좋은 기회와 경험이라고 생각하여 이수하게 되었습니다.

▶ 식품안전관리전공에 대한 설명과 이수 내용

학생설계전공은 학생 스스로가 자신이 관심있는 분야의 과목을 선정하여 교육과정을 직접 편성하여 이수하는 전공입니다. 따라서 자신이 가고 싶은 진로와 연계시키거나 자신이 평소에 관심있던 분야 또는 더 알아가고 싶은 분야와 연계시켜 이수할 수 있습니다. 저는 식품안전 및 식품품질관리에 관심이 있었고, 진로도 식품 품질관리로 정해놓았기에 이에 맞게 연계하여 기초 지식과 전문적인 지식을 쌓을 수 있는 과목들로 교육과정을 편성하여 이수하였습니다. 저는 실험실 생활을 하였기에 잔류농약 실험을 하며 필요한 기초지식을 습득할 수 있는 화학의 세계, 식품화학및실험, 위생학및실험, HACCP및식품안전, 식품기준규격실무 등의 과목을 수강하였고, 이외에도 농산물품질관리론, 농업교육론 등을 수강하여 실험에 필요한 지식을 습득하여 기초발판을 마련하였습니다. 이러한 교육과정은 취업에도 도움이 되지만 학부생 졸업 후 대학원 진학을 하는 데에도 각종 지식을 습득하는데 충분한 도움이 되어 취업 및 대학원 진학 후에 많은 도움이 됩니다.

▶ 교육과정 구성

1학년에 편성된 과목은 ‘화학의 세계’이고, 2학년에 편성된 과목은 ‘생화학및실험’, ‘식품가공학’, ‘식물생화학’입니다. 3학년에는 ‘농산물품질관리론’, ‘농약학’, ‘식품위생학’, ‘식품화학및실험’, ‘공중보건학’, ‘농업교육론’, ‘식품기준규격실무’, ‘식품위생법규’, ‘식품위생학및실험’, ‘축산물가공학및실습’ 과목이 편성되어 있으며, 4학년에는 ‘HACCP및식품안전’, ‘기능성식품가공및개발’, ‘농약화학’, ‘농업교재연구및지도법’, ‘미생물학적식품품질관리’, ‘식품위생관리’, ‘HACCP실무’, ‘농업논리및논술’ 과목이 편성되어 있습니다. 각 학년에 맞춰 과

목이 편성되어 있으므로 각 과목을 수강하기에 큰 어려움이 없습니다. 편성된 과목에는 이론 수업뿐만 아니라 실험·실습과목도 적절하게 균형이 이루어져 있어 다양한 이론과 실험·실습 수업을 들을 수 있습니다. 편성된 모든 과목은 자신이 해당하는 학년에 편성된 수업만을 들을 수 있는 것이 아닌 자신의 학년에 편성되지 않은 과목도 수강할 수 있어 자신에게 필요한 수업을 골라 수강할 수 있습니다.

➤ 학생설계전공만의 장점

학생설계전공만의 제일 큰 장점은 자기 스스로의 진로나 자신이 관심있는 분야의 과목을 내가 듣고 싶은 과목을 선정한 후 교육과정을 편성하여 들을 수 있다는 것입니다. 자신의 진로와 연계하면 자신이 가고 싶은 직무에 맞춰 편성할 수 있고, 자신의 관심 분야와 연계하면 전공 이외의 분야를 관심있게 배울 수 있습니다. 또한 진로와 관심 분야가 비슷하거나 같으면 그 교육과정의 질이 높아지기 때문에 더 높은 효과를 발휘할 수 있습니다. 또 다른 장점으로는 학생설계전공으로 수강할 수 있는 과목의 폭이 넓기 때문에 적고 한정되어 있는 과목으로 인한 불편함이 없어 관심 분야의 과목을 편하게 수강할 수 있습니다. 마지막 장점으로는 다른 학생들과는 다른 더 깊고 전문적인 지식을 습득할 수 있다는 것입니다. 추후 취업이나 대학원 진학을 하게 될 때 편성된 교육과정 이수를 통해 더 많은 지식을 습득할 수 있기 때문에 남들과는 다른 지식을 얻을 수 있고, 추후 더 원활한 취업 및 대학원 생활을 할 수 있습니다.

➤ 학생설계전공에 참여할 후배들을 위한 조언

학생설계전공은 자신이 어떻게 대학 생활을 해야 하는지 지표가 되기도 하고, 목표를 만들어내기도 합니다. 남들과는 다른 교육과정을 이수하고 싶거나 더 넓은 분야에 관심이 있는 학생들에게는 좋은 기회와 경험이 될 수 있으므로 적극 추천합니다. 특히 자신의 진로와 관심분야가 같거나 비슷한 학생이라면 이 학생설계전공으로 인해 더 높은 시너지 효과를 발생시킬 수 있기 때문에 꼭 필요한 전공이라고 생각합니다. 학생설계전공을 통해 관심있는 분야를 더 알아가거나 자신의 진로에 한 발자국 더 나아가는 기회가 되어 더 풍족한 대학 생활을 하면 좋겠습니다.

▣ 학생설계전공을 통해 내딛는 나의 발걸음

식품안전관리전공 / 우○원

➤ 학생설계전공에 참여하게 된 계기

군 제대 후 방황하던 시기에 식품공학과 식품규격실험실로 들어가게 되었는데, 그때까지만 해도 나의 미래에 대한 확신을 가지고 있지 않았습니다. 하지만 실험실에서의 여러 경험을 통해 앞으로 내가 어떤 진로로 나아가 할지 알게 되었으며, 스스로 더 성장할 수 있는 계기가 되었습니다. 그 후 실험실 생활을 하면서 여러 가지 실험경험을 바탕으로 공부하고, 전공에 대한 중요성과 식품안전에 대해 많은 깨달음을 얻었습니다. 그래서 임무혁 교수님의 식품안전 강의 및 여러 말씀을 많이 듣기도 하고, 실험실에서 추구하는 목적에 상응하는 강의를 찾기 위해 노력 하였으며, 최대한 나의 것으로 만들기 위해 강의수업 시 최대한 집중하여 공부하였습니다. 그러던 중 학생설계전공을 통해 본인이 직접 수업을 편성할 수 있다는 정보를 접하게 되었고, 망설임없이 전공 만들기에 참여하게 되었습니다.

➤ 식품안전관리전공에 대한 설명과 이수 내용

식품산업이 발달하면서 경제가 성장함에 따라 소비자들이 식품 간편화 경향을 나타냈고, 즉석으로 소비자들이 섭취할 수 있는 식품형태가 자연스럽게 생겼으며, 식품산업의 간편화가 진행될수록 소비자들의 웰빙, 안전성 중시 등 식품 선택 기준에 대한 인식이 높아지고 있습니다. 하지만 안전한 먹거리에 대한 관심이 증가하였고, 이 때문에 식품안전관리를 전공하여 시민들의 건강과 질병을 치료하는 목적을 추구하는 방향을 추진하고 있습니다.

최근 독성 문제에 대한 인식이 증가하였으며 특히 농산물 잔류 농약에 대한 관심 또한 증가추세입니다. 2009년 국립농산물품질관리원 조사에 따르면 농약의 유해물질 위험에 대한 인식도가 48.3%로 농식품 위해요소 중 1위로 여기고 있는 것으로 발표한 바가 있습니다. 식품에 대한 사건사고도 많았기 때문에 소비자 입장에서 식품안전을 더욱 중요시 하고 있습니다. 이러한 이유로 인해 식품안전과 관련된 전공을 설계하여 소비자들이 어떻게 해야 안전한 음식 섭취가 가능한지, 그리고 어떻게 하여야 시민들의 인식을 바꿀 수 있는지 고민할 수 있는 기회를 얻을 수 있기에 거기에 맞는 강의를 편성하기 위하여 고민하였습니다.

➤ 교육과정 구성

식품안전관리전공의 기초 지식 습득을 위해 ‘화학의세계’라는 강의부터 식품 생산을 기반으로 하는 식물 생산학, 농산물품질 관리론, 식품 실험 능력을 배양하는 생화학 및 실험, 식품화학 및 실험, 식품 위생학 및 실험, 축산물 가공학 및 실습과목으로 구성되어 있습니다. 또한 인체와 보건에 대한 이해를 위하여 공중보건학, 식품 안전과 관련된 식품

가공학, 식품 위생학, 식품기준규격실무, 농약학, 농약화학, 미생물학적 품질관리 HACCP 및 식품안전과목이 있습니다. 식품가공학은 식품의 가공과정, 식품 위생학은 식품의 오염 예방 및 방지에 대해 알 수 있으며 식품기준규격실무는 식품군 마다 잔류농약, 중금속 등 유해물질 기준 및 규격에 대해 알 수 있습니다. 농약학, 농약화학은 식품의 의도적 유해물질로서 병해충 방지에는 효과적이지만 인체에는 해가되는 농약에 대한 내용을 담고 있습니다. 아래는 식품안전관리전공의 전체 교육과정 편성표입니다.

학년	1학기	2학기
1학년	화학의세계	
2학년	생화학및실험(1) 식품생산학 식품가공학	식품가공저장학
3학년	농산물품질관리론 농약학 식품기준규격실무 식품위생학 식품화학및실험	공중보건학 농약화학 농업교육론 식품위생법규 식품위생학및실험 축산물가공학및실험
4학년	HACCP및식품안전 기능성식품가공및개발 농업교재연구및지도법 미생물학적식품품질관리 식품위생관리	농업논리및논술

➤ 학생설계전공만의 장점

학생설계를 통해 여러 가지 장점이 있지만, 가장 큰 장점은 자신이 원하는 과목과 수업을 직접 설계할 수 있다는 점입니다. 어릴 때부터 우리는 정해진 수업 시간표에 맞추어 공부했지만 대학에서는 직접 강의를 선택하여 수강하여야 합니다. 하지만 현재는 자신의 전공뿐만 아니라 다른 전공을 통해 새로운 방향을 만들 수 있는 시대라고 생각하며, 그 과정을 잘 다듬는다면 더 큰 효과를 작용하지 않을까 싶습니다. 즉, 자기가 원하는 강의를 직접 골라 더 효율적인 공부를 진행할 수 있으며 집중해서 배운 전공을 특화시켜 자신의 진로 및 방향을 발전시킬 수 있습니다. 그 후 다른 사람들과 나 자신의 전공과 차별화된 가치관을 가질 수 있으며, 거기에 맞는 자신감을 가져 앞으로의 진로에 크게 성장할 수 있는 자신을 발견할 수 있을 것 이라고 생각합니다.

➤ 학생설계전공에 참여할 후배들을 위한 조언

학생설계전공은 내가 중심이 되어 만드는 전공이기에 책임감을 가지고 성실함과 적극적인 자세, 포기하지 않는 끈기를 가져야 한다고 생각합니다. 앞서 말씀드렸듯 과거의 우리

는 정해져 있는 수업을 받아들이기만 하였지만 이제는 스스로 연구하고 생각하여 계획하고 구성해야한다고 생각합니다. 초반의 어렵고 힘든 부분은 지도교수님과 함께 극복해나갈 수 있고, 적응기가 지나면 전공에 맞는 커리큘럼을 스스로 구성할 수 있는 안목이 생겨 비교적 편안한 마음가짐으로 학점을 이수 할 수 있습니다. 학생설계전공의 특성상 많은 것들을 스스로 헤쳐나가야 하기 때문에 힘들 수도 있지만, 그만큼 더 큰 보람을 얻을 수 있다고 생각합니다. 세상에 쉬운 길은 없습니다. 늘 적극적인 자세로 꾸준하고 성실히 학업에 임할 수 있는 학생이 되었으면 좋겠습니다.

■ 내가 되어가는 과정

스페이스브랜딩전공 / 이○경

➤ 학생설계전공에 참여하게 된 계기

주전공을 공부하며 공간에 있어서 브랜딩과 기획이 어떻게 작용하는지에 대해 관심이 생겼습니다. 주전공과 융합하여 공부하는 방법은 없을까 하며 찾아보던 중, 학생설계전공을 알게 되었습니다. 마케팅, 기획과 관련된 강의를 일반교양처럼 듣는 방법도 있었지만, 커리큘럼을 스스로 계획하고 원하는 강의로 구성할 수 있는 점이 재미있을 것 같다고 생각했습니다. 특히 복수전공으로 인정받는 것도 장점 중 하나라고 생각했으며, 주전공인 실내건축디자인과 브랜딩, 기획의 융합은 앞으로의 사회에서 많은 발전이 있을 것 같았고 공간에 있어서 기획은 빠질 수 없다고 생각하여 학생설계전공에 참여하게 되었습니다.

➤ 스페이스브랜딩전공에 대한 설명과 이수 내용

4차 산업혁명이 본격화되면서 인간의 지식 노동 영역 대부분은 인공지능이 대체할 것으로 전망됩니다. 기존 지식을 외우는 ‘암기형 인재’가 아니라 새로운 지식을 만들어 내는 ‘창의적 인재’를 육성하는 쪽으로 교육 시스템을 전화해야 할 것입니다. 이에 본 전공 스페이스 브랜딩(Space Branding)은 모든 분야에서 우수한 역량을 발휘할 수 있습니다. 공간기획 이외 설계 디자인 기획의 중요도가 올라가면서, ‘기획’이라는 전문적이고 융합적인 폭넓은 지식을 요구하는 학문입니다. 따라서 사회학, 경영학, 심리학, 문화예술학, 실내건축디자인학으로 전공을 이루어 본교에 수학할 수 있는 전공과 교과목 외 다양한 실무 수업이 필요로 하는바, 실무 경험을 늘리기 위해 비교과 활동으로 타 대학 유사 전공과 실무 기업과의 접촉을 지속해서 시도하여 공간기획자의 역량을 함양하는데 목표가 있습니다.

학생설계전공을 3학년 2학기부터 시작해 학점이 부족하지 않을까 걱정되었지만, 필수 학점을 이수하는 데 어려움은 없었고 이수하면서 주전공 이외의 공부를 할 수 있는 시간을 가질 수 있었습니다.

➤ 교육과정 구성

2023학년 기준 커리큘럼이며, 학년에 맞춰 쉽게 수강할 수 있도록 구성했습니다. 스페이스브랜딩은 실내건축디자인학 전공이 많이 포함되어 있는데, 그만큼 본 전공과 공간은 밀접한 관계에 있어 스페이스브랜딩을 공부하는 데 많은 도움이 됩니다. 특히 2학년 부터 있는 마케팅 및 트렌드 관련 강의를 함께 수강하여 최근 트렌드 경향을 알아보는 데 좋은 뒷받침이 될 것으로 생각됩니다.

학년	학기	교과 구분	교과 코드	교과목명	학점	시간			핵심역량					이중 설강	융복합 분야	비고
						이 른	실 습	설 계 실 무	H	E	A	R	T			
1	1	전선	26068	실내건축개론	3	3	0	0	30	30	0	40	0	실내건축디		
			18623	심리학개론(1)	3	3	0	0	15	25	25	25	10	심리학		
			27134	일상생활의사회학	3	3	0	0	13	24	25	25	13	사회학		
	2	전선	27643	문화예술산업의이해	3	3	0	0	10	20	30	30	10	문화예술학		
			24257	실내건축계획론	3	3	0	0	30	40	0	30	0	실내건축디	NCS	
2	1	전선	11402	마케팅원론	3	0	0	3	10	30	30	10	20	경영학	트랙,실무	
			27639	문화예술마케팅	3	1	0	2	10	20	40	20	10	문화예술학	창의설계	
			28045	문화콘텐츠트렌드분석	3	3	0	0	10	30	30	20	10	문화예술학		
	2	전선	21982	미래생활공간의디자인	2	1	2	0	50	20	30	0	0	실내건축디		
			28060	상업공간스튜디오	3	1	2	1	0	20	30	30	20	실내건축디	실무교과목	
			19445	서비스마케팅	3	0	0	3	10	30	30	10	20	경영학	실무교과목	
			27641	콘텐츠기획과예술경영	3	1	0	2	10	20	40	20	10	문화예술학	창의설계,	
3	1	전선	27290	공공공간스튜디오	3	1	2	1	0	30	30	0	40	실내건축디	취업설계,	
			27487	빅데이터경영	3	3	0	0	10	20	30	20	20	경영학	NCS	
			26053	사회탐사워드디자인	3	3	0	0	15	25	24	21	15	사회학	디자인생킹	
			24088	실내건축디자인사	3	3	0	0	40	0	20	40	0	실내건축디		
	2	전선	25468	공간조명계획	3	1	2	1	0	40	30	30	0	실내건축디	실무교과목	
10583			광고심리학	3	3	0	0	25	25	10	25	15	심리학			
4	1	전선	25474	졸업설계스튜디오(1)	3	1	2	1	0	30	30	0	40	실내건축디	NCS,실무	
			2	전선	22276	공간사회학	3	3	0	0	15	24	25	21	15	사회학
	27482	문화콘텐츠마케팅론			3	3	0	0	10	20	40	20	10	문화콘텐츠		
	25475	졸업설계스튜디오(2)			3	2	2	0	0	30	30	0	40	실내건축디	실무교과목	
계					65											

➤ 학생설계전공만의 장점

학생설계전공만의 장점은 자신이 원하는 커리큘럼으로 설계할 수 있다는 점입니다. 매번 정해진 시간표에 맞추는 것이 아니라, 직접 강의를 선택하고 시간표를 만들 수 있어 관심 분야에 대해 집중하여 강의를 들을 수 있습니다. 해당 분야에 대해 진로를 탐색하며 생각 하지 못했던 직업을 알고 다양한 길이 있다는 것도 알 수 있었습니다. 학생설계전공을 복수전공으로 인정받을 수 있다는 점에서, 다른 학생들과 차별점을 만들어서 또 하나의 나를 만들어 가는 과정이라고 생각해 책임감 있게 진행할 수 있다는 것도 좋았습니다. 또한 본 전공 이외의 교양들을 들으면서 타 학과 학생들과 교류할 수 있다는 점도 좋았습니다. 이외에도 센터에서 다양한 지원을 받을 수 있고, 다양한 활동을 통해 경험도 쌓으며, 스스로 계획하고 실행해 원하는 지식을 배우며 습득하는 성취감을 가장 크게 느꼈습니다.

> 학생설계전공에 참여할 후배들을 위한 조언

저는 대학에서 어떤 것이 저와 가장 잘 맞고 해낼 수 있는가에 대해 고민을 꽤 많이 했었는데, 해당 질문의 답에 도달하는 과정에 있어서 좋은 학습 제도가 아닐까 생각합니다. 관심 있는 분야에 대해서 학과 선정, 커리큘럼 설계까지 지도교수님과 함께 고민하면서 생각에 멈추는 게 아닌 직접 행동으로 실행함으로써 이미 원하는 목표에 한 발짝 다가갔다고 생각합니다.

필수학점을 채웠는데도 자신과 잘 맞지 않는다고 생각한다면 그것 또한 경험이고, 해당 학문을 본인의 것으로 만들어 가면서 이전보다 더 나은 나로 바뀌나갔다고 생각합니다.

학생설계전공이 스스로 해야 하는 과정이기에 힘들 수 있지만, 책임감을 느끼고 끝까지 이수해 학업에 적극적으로 참여하고 다른 학생들에게도 함께 응원할 수 있는 학생이 되었으면 좋겠습니다.

Ⅱ 웨딩서비스디자인전공, 생각이 현실로 이루어지다

웨딩서비스디자인전공 / 박○수

➤ 학생설계전공에 참여하게 된 계기

대학 입학 전부터 ‘인생의 가장 특별한 결혼식 날, 신랑 신부를 아름답고 특별하게 꾸며 주고 싶다’ 라는 비전을 가지고 웨딩 디자이너 겸 플래너가 되기 위해 패션디자인학과에 지원하였습니다. 패션디자인학과에서 진행되는 다양한 강의를 듣고 배웠지만, 웨딩디자인이라는 특정 전문 분야에 대해서는 접해볼 기회가 없었습니다. 그래서 스스로 웨딩 디자이너에 대해서 알아보고 공부하였지만 단순히 디자인 공부만으로 디자이너가 될 수 있는 것이 아님을 알게 되었습니다. 졸업 후 창업의 기회가 생길 수도 있고, 서비스나 경영으로 연결 될 수도 있다는 것을 알게 되면서 서비스나 심리, 경영에 대해 복수전공이 어렵다면 타 학과 과목을 수강해서라도 들어야겠다는 생각을 하였습니다. 그러던 차에, 우연히 학교에서 처음 시행하는 학생설계전공 포스터를 보게 되었습니다. 학생설계전공이라면 주 전공을 이수하면서 내가 배우고 싶었던 웨딩디자인 강의도 좀 더 쉽게 접할 수 있겠다는 생각이 가지게 되었고, 교수님의 지도도 받게 되면서 자연스럽게 참여하게 되었습니다.

➤ 웨딩서비스디자인전공에 대한 설명과 이수 내용

현대에 혼인율이 감소하고 있긴 하나, 오래전부터 결혼과 결혼문화는 늘 존재해왔습니다. 과거에는 한 분야의 전문성이 필요했다면 현대와 미래의 웨딩시장은 다양한 분야의 전문성을 필요로 합니다. 사회가 발전하고 사람들의 다양성이 존중받는 현대에는 보편화 된 결혼 문화를 따라가기보다는 결혼을 준비하는 사람들의 환경이나 취향에 맞게 더하거나 빼는 등 다양한 결혼 문화가 생겨나고 있습니다.

이미 만들어져있는 정장을 구매하는 것과 자신의 몸에 맞게 맞추는 맞춤 정장을 구매하여 입는 것에 차이가 있듯이 지금까지 짜여 있는 웨딩 플랜에 고객들이 맞추어 결혼을 준비하였다면, 상담을 통해 고객에게 맞는 맞춤 웨딩 플랜이나 디자인이 이루어지는 것이 중요하고 이에 발맞추어 결혼의 문화도 발전하고 성장해야 할 필요성을 느꼈습니다.

이런식으로 개인에게 초점을 맞춘 결혼문화를 수립하고 실행하기 위해서는 다양한 학문적인 관점에서 공부를 해야 한다고 생각하였고, 디자인과 서비스 및 경영을 융합하여 웨딩 서비스디자인이라는 전공을 개발하게 되었습니다.

➤ 교육과정 구성

웨딩서비스디자인전공에서는 경영학과, 심리학과, 호텔관광학과, 패션디자인과의 융합을 통해 웨딩 사업을 잘 이끌어 나갈 수 있도록 웨딩(결혼), 복식, 고객 서비스/심리, 마케팅,

웨딩 사업체 경영에 대해 융·복합적으로 배울 수 있게 설계하였습니다.

경영학과와 호텔관광학과에서는 서비스 분야에 대한 폭넓은 이해를 이끌어 갈 수 있도록 공부하는 서비스 마케팅, 소비자와의 커뮤니케이션 전략을 공부하는 마케팅원론을 이수하였고, 심리학과에서는 사람들의 심리를 이해하여 원활하게 잘 소통할 수 있는 심리학개론, 성격심리학, 사회심리학을 이수하였습니다. 패션디자인전공에서는 복식의 이해와 디자인, 제작할 수 있는 능력을 기르고 공부하는 복식디자인, 드레이핑, 패션 CAD 등을 이수하였습니다.

전공	과목구성
패션디자인학	복식디자인, 드레이핑, 어패럴패턴캐드, 직물소재디자인, 패션CAD, 패션쇼기획, 패션VMD, 산업패턴디자인
경영학	마케팅원론, 글로벌경영, 서비스마케팅, 비즈니스커뮤니케이션
호텔관광학	관광마케팅, 관광이벤트론, 컨벤션리조트산업론, 호텔관광서비스론, 호텔연회기획실무, 여가학개론
심리학	성격심리학, 사회심리학, 심리학개론(1), 심리학개론(2)

위 표는 자기설계전공 웨딩서비스디자인전공의 과목 구성입니다. 한 전공에 크게 치우치지 않고 여러 전공의 과목을 조화롭게 분배하여 구성하였습니다.

➤ 학생설계전공만의 장점

학생설계전공을 이수하면서 가장 좋다고 느꼈던 것은, 나만의 전공이 생긴다는 것입니다. 그리고 그 전공의 학위가 인정된다는 점입니다.

이후 웨딩서비스디자인과 유사한 분야의 전공에 관심을 가진 학생이 생긴다면, 내가 만든 전공을 기준으로 삼아 새로운 전공을 개발 할 수 있게 될 것이고, 웨딩서비스디자인 전공도 하나의 전공으로서 인정을 받을 수 있는 계기가 마련 될 것이라고 생각합니다. 또한 자신이 설계한 전공은 자신의 비전을 토대로 만들어지기 때문에 자신을 표현할 수 있는 가장 좋은 수단이 되기도 합니다.

저도 학생설계전공을 모르거나 관심을 가지는 분들에게 제 전공을 소개하면서 자연스럽게 저의 비전에 대해 나눌 수 있게 되었고 그 과정을 여러 번 반복하다 보니 제 진로에 대한 방향성이 확고해지고 해낼 수 있다는 용기도 생기게 되었습니다. 그리고 학생설계전공을 이수하고 있는 대부분 학생들은 느끼고 있겠지만, 학업에 대한 열정과 책임감이 생기게 됩니다. 여러 전공에 개설된 수업을 들을 때 하나의 전공 수업만 듣는 학생보다는 내용이 어렵게 느껴질 때도 있지만 자신이 가지고 있는 관심만큼 책임감과 열정을 가지고 수업에 임할 수 있게 되었습니다. 여러 전공에 대한 적응력도 길러지고 조별과제가 있을 때에는 타 학과 학생들과 교류할 수 있어서 좋았습니다.

마지막으로는 진로를 결정하고 준비하는 것에 직접적인 도움을 줍니다. 취업 준비를 위해 자기소개서를 여러 번 적은 적이 있었는데, 그때마다 학생설계전공에 대한 이야기를 적었습니다. 그것이 봉사활동이나 다른 비교과 활동보다 제가 얼마나 진로과 전공에 관심이 있고 열정이 있는지를 더 잘 나타낼 수 있었기 때문입니다.

또 실제로 학생설계전공은 제 장래희망에 한 발짝 나아갈 수 있는 계기를 마련해주었습니다. 저에게 꿈이 있고 그 꿈을 위해 웨딩서비스디자인전공을 설계해 공부하고 있는 것을 알고 있는 지인이 본인의 결혼식 웨딩 플랜과 드레스 제작을 문의해주셨고, 2020년 1월 1일. 제가 기확한 순서와 플랜, 그리고 제가 만든 드레스를 입고 결혼식이 진행되었습니다. 결혼식을 준비하면서 지금까지 이수한 수업들이 실제로 큰 도움이 되었고 앞으로도 많은 영향을 미칠 것이라 확신합니다.

➤ 학생설계전공에 참여할 후배들을 위한 조언

학생설계전공을 이수하면서 조금 아쉬웠던 점은 학교에서 조금 더 일찍 공고가 나왔다면, 그래서 나도 조금만 더 일찍 시작할 수 있었다면 더 좋았을 것 같다는 생각을 종종 했습니다. 학생설계전공에 관심이 있는 친구들이 있다면 1학년에 열심히 준비를 해서 2학년 부터 이수하는 것을 추천합니다. 또 단순 호기심으로 참여하기보다는 자신의 비전을 생각하면서 신중하게 결정하여 책임감을 가지고 이수하면 좋을 것 같습니다.

복수전공을 이수하는 것보다 비교적 수월하고 여러 전공의 강의를 접할 수 있지만 좋은 점이 있으면 어려운 점도 있듯 전공마다 학업 분위기가 달라 적응하는데 어려움이 생길 수도 있습니다.

학생설계전공을 준비하고자 하는 친구들이 있다면 의지를 가지고 꼭 한번 도전해 보는 것을 추천합니다. 앞으로 학생설계전공을 신청하고 이수하게 될 멋진 후배들을 응원합니다.

▣ 특별했던 3년의 공부

조직공학전공 / 박○모

▶ 학생설계전공에 참여하게 된 계기

제 본래 관심 분야는 환경, 식량 문제였습니다. 처음에는 식물 유전공학 연구로 농학 발전에 공헌하고 싶어 생명과학과에 입학했고, 1학년에는 교내 식물 계통 분류학 실험실에서 배우곤 했습니다. 그러다 2016년에 한 중학교에서 사회복무요원으로 일하며 근이영양증을 앓는 학생을 돌보며 생각했습니다. ‘식물이 아닌 동물을 연구하면 이런 질병 연구에도 도움이 되지 않을까?’ 그러던 중 대구대학교에 학생설계전공이라는 제도가 생겼고 복학할 즈음에는 ‘농학이 발달하더라도 어차피 육류의 수요는 있을 거고, 근조직과 동물생리학을 연구하면 축산학과 의학에 모두 도움이 될 거다.’고 생각하여 교수님의 도움을 받아 참여했습니다.

▶ 조직공학전공에 대한 설명과 이수 내용

조직공학은 원래 의학에서 시작한 생명공학의 한 분야입니다. 쉽게 설명하면 생물학의 세포, 생리학 지식을 기반으로 기계, 화학공학 등의 다양한 공학적 방법을 응용하여 인체 조직의 기능과 구조를 모방하는 기술입니다. 다양한 학문과 연계하여 활발한 연구가 이루어지고 있으며, 최근에는 오가노이드, 3D 바이오프린팅 등, 최신 생물학 연구 기법이 응용되어 세포치료, 장기 이식과 신약 개발 등에 활용하려는 시도가 있습니다. 제가 하고자 하는 배양육 연구에는 세포생물학과 동물생리학의 배경지식이 필요하며, 발생생물학과 유전공학이 응용될 수 있습니다.

본 학생설계전공에서는 무한히 넓은 조직공학의 응용 분야를 모두 다룰 수는 없어도 그 기초가 되는 세포 기능 조절과 동물생리학을 이해할 수 있게끔 교육과정을 구성했습니다. 또한, 학생설계전공을 이수하는 학생들에게 제공되는 학습 지원을 받아서 조직공학, 재생의학 교육에 참석하고 주제와 관련된 기업의 경영인을 직접 섭외하여 진로 조언을 들을 수 있었습니다.

▶ 교육과정 구성

생명과학, 생명과학과에서는 1학년에 생물학의 전반을 다루는 일반생물학, 기초생물학을 배웁니다. 조직공학은 그 자체만으로 매우 특정한 학문이라 생략하고 일반화학과 일반물리학을 넣었습니다. 학과 교육과정 상 일반물리학이 2학년 과목으로 편성되었지만, 1학년에 듣는 게 좋겠습니다.

2학년에는 조직공학의 필수과목인 세포학과 세포 배양, 분자생물학을 수강합니다. 생명공학의 다양한 응용을 이해할 수 있도록 응용생명공학을 추가했으며, 생물학의 언어라고 할 수 있는 생체분자를 배우고자 생체분자생화학 과목을 넣었습니다. 또, 분자세포생물학을 수강하며 세포 신호 전달과 세포 사이의 유기적 특성을 배울 수 있습니다.

3학년에는 전공 심화 과목답게 세포 분화와 조직공학 전공의 핵심이 되는 발생학 및 발생공학과 더불어 세포학과 분자생물학의 연장선인 세포기능제어학과 분자유전, 유전공학을 더했습니다. 앞서 배운 과목들이 서로 연계되기 때문에 커리큘럼을 따라 들으면 2학년에 배운 여러 과목의 지식이 3학년의 한 과목에서 함께 활용됨을 알 수 있습니다.

4학년 과목들은 전공 실무과목으로 알고 있습니다. 비록 저는 대학원 진학을 목표로 해서 그 과목들은 얼마 듣지 않았지만, 곧바로 조직공학 또는 의공학 관련 기업에 입사하고자 한다면 4학년 과정의 과목들이 도움이 될 거로 생각합니다.

▶ 학생설계전공만의 장점

우선, 학생설계전공을 이수하면 센터로부터 다양한 지원을 받을 수 있습니다. 조직공학은 굉장히 방대한 학문이고 한두 과목을 들어서는 이해하기 어렵습니다. 하지만, 저는 학생설계전공을 이수하면서 지원을 받아 한국 조직공학·재생의학회의 교육 심포지엄에 참석하여 교육과정에서 배운 지식을 어떻게 활용할 수 있는지, 최신 연구 동향이 어떠한지 살필 수 있었습니다. 또한, 배양육을 연구하는 기업을 찾아 진로, 진학 상담과 시장 동향을 들었는데, 이때도 학생설계전공을 이수한 덕분에 자문료를 지원받아 부담 없이 친절한 상담을 받았습니다.

또, 주변 사람들이 저를 대하는 시선이 달라졌습니다. 예전에는 단순히 생물학을 공부하는 학생이었다면, 지금은 '대구대학교에 재학 중이고 조직공학을 전공하고 있습니다.'라고 당당하게 말할 수 있습니다. 저를 본 교수님들께서도 '대구대학교에는 조직공학과가 있나?' 물어보시고 저는 다시 '제가 조직공학과에 관심이 있어 전공을 개설해달라고 건의했습니다.'하고 답했습니다. 다른 대학의 교수님들께서도 좋게 봐주셔서 조직공학, 재생의학 관련 행사가 열리면 저를 초대해주셨고, 대학의 지원을 넘어선 다양한 기회를 누렸습니다.

▶ 학생설계전공에 참여할 후배들을 위한 조언

제가 다른 학생들에게 조언할 처지는 안 되지만, 굳이 하자면 교수님과 상의하기를 두려워하지 않았으면 좋겠습니다. 제가 처음 동물, 세포공학을 공부하려고 결심했을 때 교수님께 학생설계전공 지도를 부탁드리러 찾아가니 교수님께서도 진로를 위한 조언을 해주시고 친절히 도와주셨습니다. 식물, 유전공학을 공부하던 이전과 전혀 다른 진로였지만, 교수님의 도움 덕분에 어렵지 않게 적응할 수 있었습니다.

또, 본인의 전공이 적성에 안 맞는다면, 맞더라도 스스로 자기 진로에 맞게 설계한 커리큘럼과 전공 학위는 큰 성취감과 보람을 줄 것입니다. 다들 대학에 입학할 때 꾸던 꿈

이 있을 거로 생각합니다. 우보천리라는 말처럼 처음의 목표와 진학 동기를 잊지 마시고 꾸준히 나아간다면 언젠가 바라던 바를 이룰 거고, 직접 설계한 진로로 목표를 분명히 한다면 더 만족스러운 결과가 있을 겁니다.

■ 기술과 디자인의 만남 테크니컬아티스트

테크니컬아티스트전공 / 김○수

➤ 학생설계전공에 참여하게 된 계기

처음 컴퓨터소프트웨어학과에 입학하고 난 후, 프로그래밍을 배우며 진로에 대해 고민을 하던 시기가 있었습니다. 크게 진로를 게임 제작으로 생각하였으나 단순히 개발을 하는 일이 아닌 다양하고 전문적인 영역을 다루고 싶다는 생각이 강하게 들었습니다.

그러던 와중 테크니컬아티스트라는 직업을 알게 되었고 이를 수행하기 위해선 개발 지식을 포함하여 디자인과 컴퓨터 그래픽스에 대한 폭 넓은 이해, 그리고 이를 바탕으로 한 협업 능력을 필요로 했습니다. 하지만 저에게는 디자인적 소양이나 지식이 전무하여 과연 가능한 것인지 의문이 들었습니다. 당장 3학년부터 복수전공을 수행할 경우 학점에 대한 부담감과 원하는 지식을 얻기가 힘들 것이라 생각하였기에 대신 학생설계전공을 구상하여 설계하였습니다.

➤ 테크니컬아티스트전공에 대한 설명과 이수 내용

테크니컬아티스트를 정의하는 단어는 많이 있지만 가장 잘 나타내는 것은 프로그래머와 아티스트를 연결하는 다리 역할을 하는 직업입니다. 그에 따라 프로그래밍 지식과 아티스트의 감각을 가지고 있어야 하며, 이를 기획하고 제시하거나 설득할 수 있는 기획적 역량을 필요로 합니다. 이처럼 TA(테크니컬아티스트)는 한가지 분야의 스페셜리스트이며 여러 분야를 연결 할 수 있는 제너럴리스트여야 합니다. TA의 업무로는 그래픽스를 바탕으로 게임의 효과(VFX, 웨이더)등을 제작하며 때론 이에 따른 프로토타입을 제작해야 합니다. 때로는 아티스트가 원하는 아트 제작 방법에 대한 방향을 제시하거나, 프로그래머에게 아티스트 또는 기획자가 원하는 바를 제시할 수 있도록 보조하는 역할을 합니다. 이렇듯 TA는 여러 직군들을 연결해주며 이들의 의사소통을 도와 더 멋지고 재밌는 게임을 제작할 수 있도록 도와주는 직업입니다. 이러한 TA의 역량에 부합하도록 이수 내용으로 컴퓨터에 관한 전반적인 지식(데이터베이스, 자료구조, 알고리즘, 게임제작)을 포함하였으며 디자인적 소양(비주얼 이펙트, 3D 모델링, 타이포그래피, 색채학)으로 구성하였습니다. 마지막으로 기획과 설득의 역량을 위해 커뮤니케이션 수업을 포함하였습니다.

➤ 교육과정 구성

테크니컬아티스트전공을 구상할 때, 크게 프로그래머, 디자이너로 나누어 커리큘럼을 구상하였습니다. 프로그래머의 필수 소양으로 자료구조, 알고리즘, 데이터베이스 등 자료를 다루는 전체적인 방향성과 방법론으로 구상하였고 이를 적용하여 게임을 제작하기 위한 게임 제작 수업을 포함하였습니다. 게임 제작 수업은 총 2회로 팀 프로젝트와 개인

작업으로 구성되어있습니다. 그 외 프로그래머와 디자이너의 접점에 있는 컴퓨터 그래픽스 수업을 통해, 그래픽의 처리과 정교 이를 제어하여 게임의 시각적 요소를 구현하는 수업을 포함하였습니다. 두 번째로 디자이너의 역량으로 비주얼 이펙트 스튜디오, 미디어 콘텐츠디자인(3D 모델링), 색채 감각을 위한 색채학, 인터랙티브 디자인(사용자 UI, UX)을 구상하여 디자인의 소양을 기르며, 디자인 팀 프로젝트를 진행함으로써 디자이너와 소통하는 방법을 배웠습니다. 이중 비주얼 이펙트와 미디어 콘텐츠디자인은 3D 및 영상 이펙트를 다루는 수업으로 게임에 적용할 수 있는 이펙트와 모델링을 배울 수 있도록 구성되어있습니다.

➤ 학생설계전공만의 장점

학생설계전공만의 장점은 다양한 경험과 기회라고 생각합니다. 기존 복수전공은 학점에 대한 제한으로 원하는 전공을 듣고자 하여도 원하는 수업을 선택하여 이수하기 어려움이 존재합니다. 또한 하나 이상의 학과를 복수전공 한다는 것은 학점의 영향과 더불어 커리큘럼이 복잡해질 수 있기 때문에 학점에서부터 상대적으로 자유롭습니다. 스스로 커리큘럼을 구성하기에 이수하고자 하는 목적에 맞게 수업을 편성할 수 있으며, 직접 이수하며 개설하는 전공이기에 열정적으로 참여할 수 있었던게 아닐까 생각합니다. 또한 학생설계전공은 다양한 지원을 바탕으로 학생의 역량을 향상시키는데 큰 도움을 주었습니다. 저는 학생설계전공을 이수하며 프로그래머와 아티스트의 역량을 기르는 것 뿐 아니라 다양한 지원을 바탕으로 게임 제작 대회에 참가하거나, 게임 행사에 참가하여 진로와 특정 분야에 대한 지식을 쌓을 수 있었습니다. 때론 전공을 이수하며 습득한 지식을 바탕으로 게임을 제작하여 플랫폼에 출시하는등의 경험도 얻을 수 있었습니다. 이렇듯 학생설계전공을 이수하면서 다양한 경험을 얻을 수 있는 기회가 되었습니다.

➤ 학생설계전공에 참여할 후배들을 위한 조언

스스로 학생설계전공을 구성하며 이수한다는 것이 쉬운 일은 아닙니다. 하지만 학생설계전공을 이수하며 배웠던 많은 것들이 저에게 큰 도움이 되었기에 여러분들에게 추천하고 싶습니다. 앞서 말했듯 선택한 수업 이외에 나의 진로에 맞는 수업을 이수할 수 있습니다. 만약 진로에 대한 고민이 있는 학생이라도 괜찮습니다. 학생설계전공을 설계하고 진행되는 동안 진로 탐색의 기회가 되기도 하며, 진로에 대한 확신을 가지고 있다면 역량 향상에 큰 도움이 될 것입니다. 어려운 부분이 있겠지만 교수님과 직원분들의 도움을 받아 잘 해낼수 있으실거라 생각합니다. 저 또한 학생설계전공을 이수하였기에 여러분들도 할 수 있다고 생각합니다. 마지막으로 학생설계전공을 비롯하여 DU-도전학기 등 다양한 경험을 해보시길 추천드립니다.

■ 한·일 간을 더 가까이 느낄 수 있는 ‘문화’ 의 힘

한일문화콘텐츠전공 / 사사○리나

▶ 학생설계전공에 참여하게 된 계기

대구대학교 한국어학당에서 약 7개월 동안 한국어 과정을 수료한 후 국제관계학과에 입학하게 되었습니다. 처음에는 한류 열풍으로 한국문화에 관심을 가지게 되었지만 대학 입학 후 우연히 프리허그 행사에 참여하게 된 기회를 계기로 단지 한류 열풍 때문이 아닌 한국과 일본의 사회적·정치적 등 다양한 문화 관계에 관심을 가지게 되었습니다.

한국에 거주하는 일본인으로서 한국에서는 일본에 대해 어떻게 생각하고 교육하는지, 한국과 일본을 문화적으로 잇는 테마로 전문적으로 연구하고 교육하며 미래의 한일관계 개선에 큰 역할이 되고 싶다는 마음이 생겨 학생설계전공에 참여하게 되었습니다.

▶ 한일문화콘텐츠전공에 대한 설명과 이수 내용

한일문화콘텐츠전공은 국제관계학과, 한국어문학과, 일본어일본학과, 호텔관광학과, 지리교육학과, 경영학과 등 여러학과에서 개설된 한국과 일본의 문화 관련 교과목을 위주로 교육과정을 편성하였고, 특정 분야의 지식을 다양한 각도로 보고 배울 수 있도록 설계하였습니다. 특히 한국과 일본 양국 간의 문화를 비교·분석하여 향후 양국 문화교류 발전에 공헌할 수 있는 문화콘텐츠개발전문가로 성장하는 것이 학생설계전공 개발의 최대 목적이었습니다. 한일문화콘텐츠전공을 이수하게 되면 문화콘텐츠개발전문 인력으로서 한일문화교류기금, 주일한국대사관, 한국국제협력단, 지방자치단체국제화재단 등 다양한 진로 선택이 가능하다고 예상됩니다.

▶ 교육과정 구성

한일문화콘텐츠전공의 교육과정을 편성할 때 세 단계로 교과목을 나누었고, 단계별로 수강하여 전공에 대한 이해도를 높이고자 하였습니다. 단계별 교과목 분류 목적은 다음과 같습니다.

- 1단계: 한국문화의 이해와 일본문화의 이해 교과목 수강을 통해 양국 문화에 대한 기초적인 지식과 이해를 돕고자 함
- 2단계: 한일 문화를 이해 한 후 양국의 문화가 현재 우리 사회와 어떠한 연관성이 있는지, 또 어떠한 방법으로 문화 교류까지 이루어지게 하는가에 대한 내용을 지방정부외교론, 국제관광교통과문화, 문화정치와 미디어 등의 수업을 통해 깊이 있는 전공지식을 습득
- 3단계: 2단계 심화 과정을 거친 후 해당 분야의 전공자로서 향후 한일 문화콘텐츠 관련 교육을 목표로 두고 있기 때문에 문화 교육론 수업도 추가적으로 이수하도록 함

위의 교육과정을 우선적으로 이수하였고, 추가적으로 교과목 이수 외 개인적으로 각종 한국 문화체험을 실시하였습니다. 이러한 것들을 토대로 주변의 일본인 친구와 일본 문화의 관심이 있는 한국인 친구와 함께 문화 교류회를 개최하여 지식전달 및 소통의 장을 마련하고자 합니다.

학년	1학기	2학기
1학년	한국문화의이해	
2학년	일본문화의이해 한국복식사	국제관교통과문화 문화교류론
3학년	문화정치와미디어 일본사회와관광 한국음식연구및실습 한국지리	문화인류학의이해 일본지역연구
4학년	이문화커뮤니케이션 한국전통문화와교육론 한일관계와교류	동시아마케팅 지방정부의교론 한국현대문화와교육론

➤ 학생설계전공만의 장점

일반학과의 복수전공을 이수하다가 중도 포기하는 친구도 많고, 복수전공을 이수하는 중에 강의 수강이 제 마음처럼 되지 않아 학점 이수에 어려움을 겪는 친구들도 많다는 이야기를 많이 들었습니다. 하지만 학생설계전공은 자신이 원하는 전공을 스스로 만들 수 있고, 내가 만든 전공이 학위로 인정받을 수 있다는 것이 학생설계전공만의 가장 큰 매력이라고 생각합니다. 내가 원하는 강좌를 선택하고, 교수님의 꼼꼼한 지도를 통해 교육 과정을 구성할 수 있기 때문에 더욱 더 흥미를 가지고 전공 설계를 할 수 있었습니다.

현재 소속되어 있는 학과 이외에 다른 학과 수업에서의 팀 과제를 통해 인맥을 쌓을 수 있었고, 문화 교류의 발판으로 삼을 수 있었는데, 이러한 것들 또한 학생설계전공을 이수 하면서 부수적으로 얻을 수 있는 기회이자 나만이 살릴 수 있는 장점이라 여겨집니다.

➤ 학생설계전공에 참여할 후배들을 위한 조언

끊임없이 도전하고 자신이 원하는 방향을 스스로 개척해 나가고 싶은 학생들에게 학생 설계전공을 적극적으로 추천합니다. 단순히 학위를 취득할 수 있을 뿐만 아니라 대학생활을 더 풍족하게 만들어줄 수 있다고 확신합니다. 비록 처음에는 낯선 부분이 있고, 적응할 때까지의 시간이 필요하지만 힘들고 어려운 만큼 더 열심히 학업에 전념하면 보람 있는 시간이 꼭 올 것이라고 생각합니다.

더 많은 학생들에게 학생설계전공을 알리고 많은 학생들이 전공 설계에 도전하여 유익하고 알찬 대학생활을 보냈으면 좋겠습니다.



05

마이크로전공

- 영어커뮤니케이션전공
- 공공경제전공
- 산업및금융경제전공
- 호텔HOSPITALITY 서비스전공
- 직업상담전공
- 청소년지도전공
- 아동상담전공
- 인권과페미니즘전공
- 문화분석전공
- 사회적경제와기업전공
- 식품품질관리전공
- 식품위생및안전학전공
- 공간디자인전공
- 기초재활심리전공
- 보조공학서비스전공
- ICT스타트업법무전공
- 스마트모빌리티전공
- 첨단농생명전공



마이크로전공이란?



□ 마이크로전공이란?

타 학과의 학문에 관심은 있으나, 복수전공 및 부전공으로 이수하기에는 부담이 되는 학생들에게 타 학과 학문의 세분된 관심 분야로 편성된 교육과정을 12학점 이상 이수 시 성적증명서 및 학위증에 마이크로전공 이수 여부를 표기해 주는 제도

□ 마이크로전공 이수

- **신청자격:** 마이크로전공 교육과정 편성 학과(전공)의 소속 재학생 및 부·복수전공 신청자를 제외한 학생
- **신청기간:** 매 학기 부·복수전공 신청 및 취소 기간과 동일
- **이수학점:** 12학점 이상 이수 시 학위 수여
- **이수요건**
 - 1) 제1전공과 명칭이 같은 교과목이더라도 중복인정 불가
 - 2) 마이크로전공 간 중복인정 불가
 - 3) 마이크로전공 이수는 2개 이내로 함
(동일 학과(전공) 내 마이크로전공을 2개 하면 부전공으로 변경 가능)
 - 4) 마이크로전공 교과목 이수는 반드시 마이크로전공으로 개설된 교과목을 이수하여야 함

□ 마이크로전공 설치 현황

전공명	학과(전공)명	이수학점
영어커뮤니케이션	국제어문학과	12
공공경제	경제금융학부 경제통상전공	12
산업및금융경제	경제금융학부 경제통상전공	12
호텔HOSPITALITY서비스	호텔관광경영학부 호텔관광전공	12
직업상담	청소년상담복지학과	12
청소년지도	청소년상담복지학과	12
아동상담	아동가정복지학과	12
인권과페미니즘	사회학과	12
문화분석	사회학과	12
사회적경제와기업	사회학과	12
식품품질관리	식품공학과	12
식품위생및안전학	식품공학과	12
공간디자인	실내건축디자인학과	12
기초재활심리학	재활심리학과	12
보조공학서비스	의료재활학과	12
ICT스타트업법무	법학부 공공안전법학전공	12
*스마트모빌리티	기계공학전공, 미래자동차공학전공, 전기공학전공	12
*첨단농생명	원예학과, 동물자원학과, 산림자원학과, 식품공학과	12

※ 전공명 앞에 (*)표시 전공은 융복합마이크로전공으로 모든 재학생이 이수할 수 있음



1. 전공소개

‘영어커뮤니케이션’ 전공은 전세계 공용어인 영어를 다양한 방식으로 학습함으로써 말하기, 쓰기, 읽기, 듣기 등 전 영역에 걸쳐 영어 구사능력을 향상시켜, 현대사회에서 필수 도구인 ‘영어’의 활용범위를 확장시킬 수 있도록 구성된 마이크로전공입니다. ‘글로벌 커뮤니케이션’ 전공을 통해 향상된 영어 실력은 졸업 후 취업 뿐만 아니라 실질적인 직무 수행에도 도움이 될 것입니다.

2. 진로

영어 실력 향상으로 각종 기업체나 공무원, 공기업 등으로의 진출이 용이해집니다. 또한, 실제 업무에서 정확한 ‘영어’ 구사능력이 필수적인 무역업체, 국내기업의 해외지사, 외국계기업 등으로의 진출이 가능합니다.

3. 교육과정 이수

가. 이수 제한: 국제어문학과 소속의 재적생 및 부·복수전공자

나. 전공교과 이수학점: 12학점 이상

다. 교과목 인정

- 제1전공과 마이크로전공의 전공교과목 명칭이 동일하더라도 중복인정 안됨.
- 마이크로전공 간 이수학점 중복인정 안됨.
- 마이크로전공 교육과정 내 교과목을 반드시 이수

4. 교육과정 편성표

학년	학기	교과 구분	교과 코드	교과목명	학 점	시간			핵심역량					이중 설강	편성학과 (전공)	비고	
						이론	실습	설계실무	H	E	A	R	T				
1	1	전선	23578	영문법기초	3	3	0	0	0	30	0	30	40		국제어문학		
	2	전선	28017	실용영어발음연습	3	3	0	0	20	20	15	15	30		국제어문학		
		전선	28016	영어문장연습	3	3	0	0	10	20	20	40	10		국제어문학		
2	1	전선	25400	현대영어연습	3	3	0	0	10	20	20	40	10		국제어문학		
	2	전선	26822	스크린영어	3	3	0	0	10	40	20	20	10		국제어문학		
		전선	16579	실용영어	3	3	0	0	10	20	10	30	30		국제어문학		
3	2	전선	12727	실무영어	3	3	0	0	20	30	20	10	20		국제어문학		
계						21											

※ 편성 학과(전공) 소속의 재학생 및 부·복수전공 이수자는 편성 학과(전공)의 마이크로전공을 이수할 수 없음.



1. 전공소개

공공경제전공은 공무원, 공사 등 공공부문 취업에 관심이 있는 학생 및 경제정책 등 공공정책에 관심이 있는 학생들이 공공경제 이론을 습득하고, 정책 현안에 대한 이해도를 높일 수 있도록 구성된 마이크로전공입니다. 경제학은 오래전부터 공공부문에서 이루어지는 의사결정과정, 공공정책의 경제적 파급효과 등을 분석하는 이론 체계를 구축해 왔고, 이러한 이론체계는 공공부문에서 활발히 적용되고 있습니다. 공공경제전공을 통해 학생들은 공공경제 및 관련 정책에 대한 이해를 높이고 공공부문 진출에 도움을 받을 것입니다.

2. 진로

공무원, 공사 등 공공부문으로의 진출 가능합니다. 대학원에 진학할 경우 정책을 연구하는 국책연구원, 경제/경영관련 민간연구소 등으로 진출 가능합니다. 공공부문을 다루는 정치부, 경제부, 사회부 기자로 언론계 진출이 가능합니다.

3. 교육과정 이수

가. 이수 제한: 경제금융학부 경제통상전공 소속의 재적생 및 부·복수전공자

나. 전공교과 이수학점: 12학점 이상

다. 교과목 인정

- 제1전공과 마이크로전공의 전공교과목 명칭이 동일하더라도 중복인정 안됨.
- 마이크로전공 간 이수학점 중복인정 안됨.
- 마이크로전공 교육과정 내 교과목을 반드시 이수

4. 교육과정 편성표

학년	학기	교과 구분	교과 코드	교과목명	학점	시간			핵심역량				이증 절강	편성학과 (전공)	비고	
						이론	실습	설계 실무	H	E	A	R				T
2	1	전선	11637	미시경제학(1)	3	3	0	0	35	25	25	10	5		경제통상	
		전선	26116	거시경제학(1)	3	3	0	0	20	30	15	35	0		경제통상	
		전선	24092	경제통계분석	3	3	0	0	0	45	35	10	10		경제통상	
		전선	28122	공공부문의경제학	3	3	0	0	5	35	20	20	20			
3	1	전선	11773	복지경제학	3	3	0	0	30	30	20	20	0		경제금융	
		전선	12135	산업조직론	3	3	0	0	0	30	30	20	20		경제통상	
		전선	28705	행동경제학	3	3	0	0	10	40	10	20	20		경제통상	
4	1	전선	28119	지구환경과인간	3	3	0	0	0	30	30	30	10		경제금융	
계					24											

* 편성 학과(전공) 소속의 재학생 및 부·복수전공 이수자는 편성 학과(전공)의 마이크로전공을 이수할 수 없음.



1. 전공소개

산업 및 금융경제 마이크로전공은 기업체 및 금융기관에 취업하고자 하는 비경제학과 학생들에게 등 편성 교과목 중 총 12학점(각 3학점 4과목)을 이수함으로써 해당 전공 취득을 인정받게 됨. 이를 이수하기 위해 특별히 요구되는 선수과목은 없으며, 관련 전공을 통해 산업 전반에 걸친 경제이론을 비롯해 보다 전문적인 금융 관련 이론을 학습하게 됨.

2. 진로

타 학과(전공) 학생들이 자신의 전공에다 산업 및 금융경제 마이크로전공을 융합으로써 졸업 후 대기업, 은행 등 금융권 취업에 해당 마이크로전공 교과목 이수가 유리하게 작용할 것으로 보임. 또한 경제학 과목이 포함된 각종 자격시험과 공사·공기업 시험 준비에도 마이크로전공에서 습득한 지식이 도움이 될 것으로 보이며, 나아가 경제학에 관심이 생긴 학생들의 경우 경제학과 대학원(석·박사 과정) 진학도 고려할 수 있을 것임.

3. 교육과정 이수

가. 이수 제한: 경제금융학부 경제통상학전공 소속의 재학생 및 부·복수전공자

나. 전공교과 이수학점: 12학점 이상

다. 교과목 인정

- 제1전공과 마이크로전공의 전공교과목 명칭이 동일하더라도 중복인정 안됨.
- 마이크로전공 간 이수학점 중복인정 안됨.
- 마이크로전공 교육과정 내 교과목을 반드시 이수

4. 교육과정 편성표

학년	학기	교과구분	교과코드	교과목명	학점	시간			핵심역량					이증 철강	편성학과 (전공)	비고	
						이 론	실 습	설계 실무	H	E	A	R	T				
2	1	전선	11637	미시경제학(1)	3	3	0	0	35	25	25	10	5		경제금융		
	2	전선	24092	경제통계분석	3	3	0	0	0	45	35	10	10		경제금융		
3	1	전선	15368	화폐금융론	3	3	0	0	25	35	20	10	10		경제금융		
	2	전선	27250	금융투자론	3	3	0	0	15	35	25	20	5		경제금융	NCS	
계						12											

※ 편성 학과(전공) 소속의 재학생 및 부·복수전공 이수자는 편성 학과(전공)의 마이크로전공을 이수할 수 없음.



1. 전공소개

HOSPITALITY 서비스산업에서 요구하는 핵심과목을 선정하여 이에 맞는 전공을 개설하였다. 본 전공은 HOSPITALITY 서비스 분야에 대한 기초지식을 바탕으로 전문인력을 양성하는데 초점을 두고 있다.

2. 진로

HOSPITALITY 서비스를 전공하는 학생은 경쟁력 있는 전문인으로서 세계화, 정보화, 지방화에 부합하는 분야로 진출하고 있다. 대표적으로 호텔, 여행사, 컨벤션센터, 항공사, 관광행정분야, 한국관광공사, ASTA소속 여행업체, 테마파크 요원 등 서비스전문인으로서 자리매김을 할 수 있다. 또한, 관광산업 이외의 분야로도 정부기관, 공무원, 교사(교직이수자에 한함) 등 매우 다양한 분야로의 진출 기회도 주어진다. 또한, 대학원으로 진학하여 심도 높은 학문연구를 통해 연구소의 연구원, 교수요원으로 학자의 길로 진출 할 수 있다.

3. 교육과정 이수

가. 이수 제한: 호텔관광경영학부 호텔관광전공 소속의 재적생 및 부·복수전공자
나. 전공교과 이수학점: 12학점 이상

다. 교과목 인정

- 제1전공과 마이크로전공의 전공교과목 명칭이 동일하더라도 중복인정 안됨.
- 마이크로전공 간 이수학점 중복인정 안됨.
- 마이크로전공 교육과정 내 교과목을 반드시 이수

4. 교육과정 편성표

학년	학기	교과구분	교과코드	교과과목명	학점	시간			핵심역량					이중설강	편성학과(전공)	비고
						이론	실습	설계실무	H	E	A	R	T			
1	2	전선	23692	HOSPITALITY산업론	3	3	0	0	10	40	30	10	10		호텔관광경	
2	1	전선	26472	식음료경영실무	3	0	0	3	17	25	20	18	20		호텔관광	실무교과목
		전선	15341	호텔경영론	3	3	0	0	30	20	20	20	10		호텔관광	
	2	전선	28659	관광마케팅트렌드	3	3	0	0	10	0	50	20	20		호텔관광	
3	1	전선	22311	호텔회계원리	3	3	0	0	30	30	10	20	10		호텔관광	
		전선	24714	호텔관광인적자원관리	3	3	0	0	10	20	20	30	20		호텔관광	NCS
	전선	26490	호텔주장관리실무	3	0	0	3	17	25	20	18	20		호텔관광	실무교과목	
4	1	전선	25269	호텔관광서비스론	3	3	0	0	40	20	0	30	10		호텔관광	NCS
계					24											

* 편성 학과(전공) 소속의 재학생 및 부·복수전공 이수자는 편성 학과(전공)의 마이크로전공을 이수할 수 없음.



1. 전공소개

평생직장의 시대가 아닌 평생직업의 시대이다. 청소년들은 진로로서, 청년들은 첫 직장으로서, 중장년층은 새로운 직업을 찾거나 노년기를 준비하는 차원에서 직업과 일자리를 고민한다. 직업은 세대와 상관없이 현대를 살아가는 모든 이들의 공통의 관심사이다. [직업상담] 마이크로전공은 노동시장 및 직업 세계에 대한 이해, 직업 상담 및 직업 관련 검사 방법 등에 대한 이해를 바탕으로 개인에게 적합한 직업을 찾을 수 있도록 지원하는 기초적인 지식과 기법을 학습하는 교과 과정이다.

2. 진로

본 [직업상담] 마이크로전공 이수 후 직업상담 관련 교과목을 추가 이수하고, 현장실습 등 현장 경험을 쌓는다면 다음과 같은 분야로 진출할 수 있다. 공공기관으로는 고용노동부나 지자체의 고용안정센터, 직업안정기관, 대학 취업지원센터, 여성새로일하기센터, 노인일자리지원센터, 지역자활센터 등이 있고, 이 외에도 진로와 직업 관련 컨설턴트 기업체 등

3. 교육과정 이수

- 가. 이수 제한: 청소년상담복지학과 소속의 재적생 및 부·복수전공자
- 나. 전공교과 이수학점: 12학점 이상
- 다. 교과목 인정
 - 제1전공과 마이크로전공의 전공교과목 명칭이 동일하더라도 중복인정 안됨.
 - 마이크로전공 간 이수학점 중복인정 안됨.
 - 마이크로전공 교육과정 내 교과목을 반드시 이수

4. 교육과정 편성표

학년	학기	교과구분	교과코드	교과목명	학점	시간			핵심역량					이중 결과	편성학과 (전공)	비고
						이론	실습	설계 실무	H	E	A	R	T			
1	2	전선	13415	인간행동과사회환경	3	2	0	1	17	23	20	23	17	청소년상담	실무교과목	
2	1	전선	18761	정신건강론	3	2	0	1	30	20	10	20	20	청소년상담	실무교과목	
	2	전선	12157	상담심리학	3	2	0	1	10	30	10	30	20	청소년상담	실무교과목	
3	1	전선	19636	직업상담학	3	2	0	1	20	10	20	30	20	청소년상담	실무교과목	
	2	전선	12364	성격심리학	3	2	0	1	10	20	20	30	20	청소년상담	실무교과목	
		전선	17506	직업정보론	3	2	0	1	10	20	30	30	10	청소년상담	실무교과목	
4	2	전선	24818	상담사례지도	3	2	0	1	20	10	20	40	10	청소년상담	실무교과목	
계					21											

※ 편성 학과(전공) 소속의 재학생 및 부·복수전공 이수자는 편성 학과(전공)의 마이크로전공을 이수할 수 없음.



1. 전공소개

[청소년지도] 마이크로전공은 청소년과 가족, 학교, 사회에 대한 생태학적 이해를 바탕으로 현대사회에 발생하는 학교폭력, 청소년 자해/자살, 가출, 학업중단 등 다양한 청소년 문제를 해결하고, 청소년이 자신의 적성에 맞는 진로를 찾아 사회구성원으로 잘 성장하고 기능 수 있도록 돕는 전문적인 지식과 상담방법, 기술을 학습하고 실습하는 교과과정이다. 또한 본 마이크로전공 내에는 [청소년지도사] 관련 자격증 취득과 진로/취업 지도를 받는 과정이 포함되어 있다.

2. 진로

[청소년지도] 분야는 진출할 수 있는 진로 분야가 넓고, 대학 졸업 후 바로 일하기에 청소년이라는 대상이 친숙할 수 있다는 장점이 있다. 따라서 본 [청소년지도] 마이크로전공을 이수한다면, 진로의 폭과 기회를 넓힐 수 있다는 장점이 있다. [청소년지도] 마이크로전공을 하며 관련 과목을 이수하여 청소년지도사 자격증을 취득한다면, 다음과 같은 분야로 진출할 수 있다. 대표적인 진로로는 1) 청소년문화 및 수련기관인 청소년 문화의 집, 청소년성문화센터, 청소년수련원 및 수련관, 유스호스텔 등이며 이외에도 2) 학교 밖 청소년과 청소년자립을 상담/지원하는 학교밖지원센터, 청소년자립지원관 3) 가출청소년을 위한 청소년쉼터 등 청소년복지기관으로도 진출할 수 있다.

3. 교육과정 이수

가. 이수 제한: 청소년상담복지학과 소속의 재적생 및 부·복수전공자

나. 전공교과 이수학점: 12학점 이상

다. 교과목 인정

- 제1전공과 마이크로전공의 전공교과목 명칭이 동일하더라도 중복인정 안됨.
- 마이크로전공 간 이수학점 중복인정 안됨.
- 마이크로전공 교육과정 내 교과목을 반드시 이수

4. 교육과정 편성표

학년	학기	교과 구분	교과 코드	교과목명	학 점	시간			핵심역량					이 중 설 강	편성학과 (전공)	비고
						이 론	실 습	설 계 실 무	H	E	A	R	T			
1	1	전선	25717	청소년심리및상담	3	2	0	1	20	10	10	30	30	청소년상담	실무교과목	
	2	전선	16327	청소년복지론	3	2	0	1	20	30	10	20	20	청소년상담	실무교과목	
2	1	전선	25715	청소년활동	3	2	0	1	20	30	20	10	20	청소년상담	실무교과목	
	2	전선	27687	청소년문화	3	2	0	1	30	10	10	40	10	청소년상담	실무교과목	
3	1	전선	25708	청소년문제와보호	3	2	0	1	10	20	30	20	20	청소년상담	실무교과목	
		전선	25707	청소년프로그램개발과평가	3	0	0	3	10	30	30	10	20	청소년상담	취업설계,	
	2	전선	25716	청소년지도방법론	3	2	0	1	17	23	20	23	17	청소년상담	실무교과목	
4	1	전선	25663	청소년육성제도론	3	2	0	1	10	20	30	30	10	청소년상담	실무교과목	
계					24											

※ 편성 학과(전공) 소속의 재학생 및 부·복수전공 이수자는 편성 학과(전공)의 마이크로전공을 이수할 수 없음.



1. 전공소개

아동이 다양한 영역에서 경험하게 되는 적응상의 어려움과 문제들을 해결하여 심리·정서적으로 건강한 인간으로 성장할 수 있도록 지원하는 전문적인 아동상담사를 양성하는 것을 목표로 한다. 상담에 대한 이론적인 접근과 함께, 상담센터와 연계하여 운영되는 상담실습과정을 통해 길러진 체계적이고 전문적인 상담능력에 기초하여 아동의 건강한 발달과 성숙을 도모한다.

2. 진로

아동기관(상담복지센터, 초등학교 Wee센터·Wee클래스, 사회복지관, 지역아동센터, 대안학교 등)의 전문 상담사, 아동관련 산업체 연구원, 지역 상담센터 상담원 등으로 진출할 수 있다.

3. 교육과정 이수

가. 이수 제한: 아동가정복지학과 소속의 재적생 및 부·복수전공자

나. 전공교과 이수학점: 12학점 이상

다. 교과목 인정

- 제1전공과 마이크로전공의 전공교과목 명칭이 동일하더라도 중복인정 안됨.
- 마이크로전공 간 이수학점 중복인정 안됨.
- 마이크로전공 교육과정 내 교과목을 반드시 이수

4. 교육과정 편성표

학년	학기	교과구분	교과코드	교과목명	학점	시간			핵심역량					이중 설강	편성학과 (전공)	비고
						이론	실습	설계 실무	H	E	A	R	T			
1	2	전선	25625	아동권리와복지	3	0	0	3	0	30	40	30	0	아동가정복 실무교과목	실무교과목	
		전선	25622	영유아발달	3	0	0	3	10	20	20	30	20			아동가정복 실무교과목
2	1	전선	13415	인간행동과사회환경	3	0	0	3	20	20	20	30	10	아동가정복 실무교과목	실무교과목	
	2	전선	24357	아동관찰및행동연구	3	0	0	3	10	20	30	30	10	아동가정복 실무교과목	실무교과목	
3	1	전선	21332	놀이지도	3	2	2	0	0	40	20	20	20	아동가정복 취업설계	취업설계	
4	2	전선	18332	아동미술	3	2	2	0	0	30	40	30	0	아동가정복 취업설계	취업설계	
계					18											

* 편성 학과(전공) 소속의 재학생 및 부·복수전공 이수자는 편성 학과(전공)의 마이크로전공을 이수할 수 없음.



1. 전공소개

- 21세기 인권의 정의를 이해하고, 한국사회의 인권 현실에 대해서 분석한다.
- 페미니즘은 모든 성(性)이 평등한 사회를 지향하는 가치/이념이다.
- 페미니즘은 성차별주의에 의한 착취와 억압을 없애려는 운동이다.
- 한국사회에서 벌어지는 소수자 배제와 성차별적 사례를 분석하고 해결 방안을 모색한다.

2. 진로

- 공익분야 전문가: 국제 인권 관련 조직 및 국가인권위원회, 여성가족부, 지자체의 인권 조직, 공익 단체(NGO), 연구소 등의 인권활동가, 상담사, 성폭력예방교육 강사, 여성 정책/성평등정책기획가
- 민간기업 내 인권/성평등 전문가: 성평등상담사, 고충상담사, 성폭력예방교육담당자

3. 교육과정 이수

가. 이수 제한: 사회학과 소속의 재적생 및 부·복수전공자

나. 전공교과 이수학점: 12학점 이상

다. 교과목 인정

- 제1전공과 마이크로전공의 전공교과목 명칭이 동일하더라도 중복인정 안됨.
- 마이크로전공 간 이수학점 중복인정 안됨.
- 마이크로전공 교육과정 내 교과목을 반드시 이수

4. 교육과정 편성표

학년	학기	교과 구분	교과 코드	교과목명	학점	시간			핵심역량				이중 설강	편성학과 (전공)	비고	
						이론	실습	실제실무	H	E	A	R				T
1	2	전선	25477	사회문제의이해	3	3	0	0	15	22	25	23	15		사회학	
2	1	전선	13398	인간과사회	3	3	0	0	15	26	23	21	15		사회학	
	2	전선	22280	가족과공동체	3	3	0	0	15	26	23	21	15		사회학	
		전선	19617	문화와사회	3	3	0	0	13	24	25	25	13		사회학	
3	1	전선	26053	사회탐사와디자인	3	3	0	0	15	25	24	21	15		사회학	디자인생킹
		전선	22279	색슈열리티의사회학	3	3	0	0	15	26	23	21	15		사회학	
	2	전선	22278	소수자사회학	3	3	0	0	13	25	25	24	13		사회학	
4	1	전선	13424	인권사회학	3	3	0	0	17	25	20	25	13		사회학	
계					24											

※ 편성 학과(전공) 소속의 재학생 및 부·복수전공 이수자는 편성 학과(전공)의 마이크로전공을 이수할 수 없음.



1. 전공소개

젠더, 몸, 미디어, 영상, 소비 등의 주제를 통해 현대의 일상문화를 해석하는 능력을 키우고 스마트미디어, SNS, 유튜브와 같은 커뮤니케이션 매체들이 일상문화에 미치는 영향력을 비판적으로 접근하는 문화사회학적 고찰로 구성된다. 이 전공은 사회학 비전공 학생들에게 문화 현상의 심층적 의미와 커뮤니케이션 구조를 이해하는 능력 및 공공 부문의 문제 해결을 위한 정책 설정과 집행에 필요한 기초적인 사회학적 지식을 제공 하는 것을 목표로 삼는다.

2. 진로

공익의 가치를 기반으로 지역사회를 선도할 수 있는 창의적 인재(지방공기업, 시민/인권 운동 단체 활동가, 사회복지계열 공무원, 공연영상/언론정보/디지털미디어 콘텐츠분야 전문가)

3. 교육과정 이수

가. 이수 제한: 사회학과 소속의 재적생 및 부·복수전공자

나. 전공교과 이수학점: 12학점 이상

다. 교과목 인정

- 제1전공과 마이크로전공의 전공교과목 명칭이 동일하더라도 중복인정 안됨.
- 마이크로전공 간 이수학점 중복인정 안됨.
- 마이크로전공 교육과정 내 교과목을 반드시 이수

4. 교육과정 편성표

학년	학기	교과 구분	교과 코드	교과목명	학점	시간		핵심역량					이중 설강	편성학과 (전공)	비고	
						이론	실습	H	E	A	R	T				
2	1	전선	27333	몸,스포츠,사회	3	3	0	0	13	24	25	25	13	사회학		
	2	전선	19617	문화와사회	3	3	0	0	13	24	25	25	13	사회학		
3	1	전선	26053	사회탐사वाद자인	3	3	0	0	15	25	24	21	15	사회학	디자인생김	
		전선	22279	섹슈얼리티의사회학	3	3	0	0	15	26	23	21	15	사회학		
		전선	15292	현대사회학이론	3	3	0	0	13	24	25	25	13	사회학		
	2	전선	28006	미디어의사회학	3	3	0	0	17	24	23	23	13	사회학		
4	1	전선	27135	현대사회의쟁점들	3	3	0	0	13	25	25	23	14	사회학		
	2	전선	22276	공간사회학	3	3	0	0	15	24	25	21	15	사회학		
계						24										

※ 편성 학과(전공) 소속의 재학생 및 부·복수전공 이수자는 편성 학과(전공)의 마이크로전공을 이수할 수 없음.



1. 전공소개

- 사회적경제를 공동체경제의 관점에서 파악하고, 기업의 새로운 역할을 모색한다.
- 사회적기업, 협동조합 및 공유경제 영역에 진출할 수 있는 기본지식을 제공한다.
- 사회적경제 조직의 윤리와 경제성의 균형 원칙을 현실사례를 통해 살펴본다.
- 사회적경제가 지역공동체에 대해 갖는 의미를 파악한다.

2. 진로

- 사회적경제 실무담당자: 사회적경제 지원센터, 사회적기업 및 협동조합 중간관리자
- 사회적기업, 협동조합, 마을기업 등 사회적경제조직의 창업
- 민간기업 및 공공기관의 사회공헌 및 사회책임부서

3. 교육과정 이수

가. 이수 제한: 사회학과 소속의 재적생 및 부·복수전공자

나. 전공교과 이수학점: 12학점 이상

다. 교과목 인정

- 제1전공과 마이크로전공의 전공교과목 명칭이 동일하더라도 중복인정 안됨.
- 마이크로전공 간 이수학점 중복인정 안됨.
- 마이크로전공 교육과정 내 교과목을 반드시 이수

4. 교육과정 편성표

학년	학기	교과 구분	교과 코드	교과목명	학점	시간			핵심역량					이중 선택강	편성학과 (전공)	비고
						이 론	실 습	설계 실무	H	E	A	R	T			
1	2	전선	25477	사회문제의이해	3	3	0	0	15	22	25	23	15		사회학	
2	1	전선	12047	사회조사방법론	3	2	2	0	15	23	22	20	20		사회학	창의설계
	2	전선	25610	사회조사분석	3	2	2	0	14	23	30	18	15		사회학	창의설계
		전선	26054	호혜와협력의사회학	3	3	0	0	13	24	25	25	13		사회학	서비스러닝
3	1	전선	24989	경제와사회	3	3	0	0	17	26	22	22	13		사회학	트랙
	2	전선	26399	공유경제와사회적기업	3	3	0	0	15	25	25	15	20		사회학	전공필드
4	1	전선	12043	사회정책	3	3	0	0	17	26	22	22	13		사회학	트랙
	2	전선	28441	기업과노동의사회학	3	3	0	0	13	23	22	25	17		사회학	
계					24											

※ 편성 학과(전공) 소속의 재학생 및 부·복수전공 이수자는 편성 학과(전공)의 마이크로전공을 이수할 수 없음.



1. 전공소개

식품의 품질특성을 효율적으로 관리하기 위해서는 기계적 분석장치를 이용하여 식품의 물리·화학적 품질특성을 측정하고, 아울러 식품의 맛, 색, 향기, 조직감 등의 관능적 특성과 이들에 대한 기호도를 측정하는 것은 필수적이다. 본 식품품질관리 마이크로전공에서는 식품의 재료, 식품품질 측정 장치 및 작동원리, 소비자검사 기법, 이를 바탕으로 신제품을 개발하고 관리할 수 있는 전문가를 양성하고자 한다.

2. 진로

식품품질관리는 모든 식품회사에서 기본적(의무적)으로 수행해야 하는 영역으로 본 마이크로전공을 이수하면 대부분 식품회사의 식품 제조/가공/개발/품질관리 부서의 취업이 가능하며 해당 업무를 수행하는 데 어려움이 없을 것으로 판단된다. 대학원을 진학하지 않고, 학부 졸업 후 바로 취업하고자 하는 학생들에게 매우 유용한 마이크로전공을 적극 추천하고자 한다.

3. 교육과정 이수

가. 이수 제한: 식품공학과 소속의 재적생 및 부·복수전공자

나. 전공교과 이수학점: 12학점 이상

다. 교과목 인정

- 제1전공과 마이크로전공의 전공교과목 명칭이 동일하더라도 중복인정 안됨.
- 마이크로전공 간 이수학점 중복인정 안됨.
- 마이크로전공 교육과정 내 교과목을 반드시 이수

4. 교육과정 편성표

학년	학기	교과 구분	교과 코드	교과목명	학점	시간			핵심역량					이중 설강	편성학과 (전공)	비고
						이론	실습	설계 실무	H	E	A	R	T			
1	2	전선	23609	식품공학의이해	3	2	0	1	10	20	20	20	30		식품공학	실무교과목
2	1	전선	12677	식품재료학	3	2	0	1	10	20	25	25	20		식품공학	실무교과목
	2	전선	16482	식품기기장치학	3	2	0	1	10	25	25	20	20		식품공학	실무교과목
3	1	전선	28041	관능적식품품질	3	2	0	1	10	25	25	20	20		식품공학	실무교과목
	2	전선	28042	통계적식품품질관리	3	2	0	1	10	25	25	20	20		식품공학	실무교과목
4	1	전선	25501	식품개발및공정설계	3	2	2	0	10	25	20	20	25		식품공학	취업설계.
		전선	28043	식품공정설계및실협	3	2	2	0	10	20	30	20	20		식품공학	실무교과목
계					21											

※ 편성 학과(전공) 소속의 재학생 및 부·복수전공 이수자는 편성 학과(전공)의 마이크로전공을 이수할 수 없음.



1. 전공소개

식품위생및안전학전공은 식품 안전에 필수적인 식품위생학, 식품위생법규, 식품위생관리, HACCP, 식품위생학및실험 등의 기초를 익혀서 식품 중 유해물질 관리, 작업장내 위생 관리 등의 현장 실무 능력을 배양하기 위한 전공임.

2. 진로

식품 위생관련 공무원(식약처, 시도보건환경연구원, 농촌진흥청, 국립농산물품질관리원 등) 식품 위생 관련 공기업(한국식품안전관리인증원, 한국식품산업협회, 한국건강기능식품협회, 한국식품연구원 등), 식품 회사 안전성 연구소(CJ, 동서식품, 아모레퍼시픽, 농심, 대상, 동원 G&B, 오투기, 서울우유, 남양유업, 매일유업 등)

3. 교육과정 이수

가. 이수 제한: 식품공학과 소속의 재적생 및 부·복수전공자

나. 전공교과 이수학점: 12학점 이상

다. 교과목 인정

- 제1전공과 마이크로전공의 전공교과목 명칭이 동일하더라도 중복인정 안됨.
- 마이크로전공 간 이수학점 중복인정 안됨.
- 마이크로전공 교육과정 내 교과목을 반드시 이수

4. 교육과정 편성표

학년	학기	교과구분	교과코드	교과목명	학점	시간			핵심역량					이증 설강	편성학과 (전공)	비고
						이론	실습	설계 실무	H	E	A	R	T			
2	1	전선	12630	식품가공학	3	3	0	0	10	20	30	10	30		식품공학	
3	1	전선	26610	식품기준규격실무	3	2	0	1	10	30	30	10	20		식품공학	실무교과목
		전선	12675	식품위생학	3	3	0	0	20	10	30	10	30		식품공학	
	2	전선	12674	식품위생법규	3	2	0	1	10	20	20	10	40		식품공학	실무교과목
		전선	24993	식품위생학및실험	3	2	2	0	10	30	20	20	20		식품공학	
4	2	전선	23836	HACCP및식품안전	3	2	0	1	10	30	30	10	20		식품공학	NCS, 실무
계					18											

※ 편성 학과(전공) 소속의 재학생 및 부·복수전공 이수자는 편성 학과(전공)의 마이크로전공을 이수할 수 없음.



1. 전공소개

공간디자인 계획 및 설계에 필요한 일반적인 기초 이론 및 설계 기초기법들을 실습을 통하여 익힐 수 있다. 공간 계획의 필요성과 창의적인 공간 계획에 대한 프로세스를 익히며 설계의 내용을 기술적으로 표현할 수 있는 제도 및 도면작성 능력을 기른다. 공간의 가장 기본이 되는 주택 설계를 통해 공간디자인의 기초와 인테리어 재료, 가구, 조명, 설비 요소들로 이루어진 공간디자인 완성 과정을 탐구할 수 있다.

2. 진로

- 인테리어디자인회사, 건설회사 설계부 또는 시공분야 취업이 가능하다.
- 대학원에 진학할 경우 건설회사 내 연구소 및 LH공사 등 진출이 가능하다.
- 인테리어 요소에 대한 전문분야로 가구 및 조명디자인 분야, 인테리어 코디네이터 등으로 진출한다.

3. 교육과정 이수

가. 이수 제한: 실내건축디자인학과 소속의 재학생 및 부·복수전공자

나. 전공교과 이수학점: 12학점 이상

다. 교과목 인정

- 제1전공과 마이크로전공의 전공교과목 명칭이 동일하더라도 중복인정 안됨.
- 마이크로전공 간 이수학점 중복인정 안됨.
- 마이크로전공 교육과정 내 교과목을 반드시 이수

4. 교육과정 편성표

학년	학기	교과구분	교과코드	교과목명	학점	시간			핵심역량					이증 설강	편성학과 (전공)	비고
						이론	실습	설계 실무	H	E	A	R	T			
1	1	전선	26068	실내건축개론	3	3	0	0	30	30	0	40	0		실내건축디	
		전선	25470	공간디자인스튜디오(1)	3	1	2	1	0	30	30	0	40		실내건축디	디자인생김
		전선	24257	실내건축계획론	3	3	0	0	30	40	0	30	0		실내건축디	NCS
		전선	28034	실내디자인제도	2	0	2	1	0	40	30	30	0		실내건축디	실무교과목
2	1	전선	10023	CAD이론및실습(1)	2	0	2	1	0	40	30	30	0		실내건축디	실무교과목
		전선	25471	공간디자인스튜디오(2)	3	1	2	1	0	30	30	0	40		실내건축디	창의설계
	2	전선	25466	공간가구계획	2	0	4	0	0	40	30	30	0		실내건축디	실무교과목
		전선	21982	미래생활공간의디자인	2	1	2	0	50	20	30	0	0		실내건축디	
3	1	전선	27291	공간코디네이션스튜디오	3	1	2	1	0	30	30	0	40		실내건축디	취업설계,
계						23										

※ 편성 학과(전공) 소속의 재학생 및 부·복수전공 이수자는 편성 학과(전공)의 마이크로전공을 이수할 수 없음.



1. 전공소개

재활심리학과와 기초 교과목으로 편성되며, 이 과정을 통해 재활 및 응용 심리학 분야에서 어떠한 지식과 기술이 요구되는지 이해할 수 있다.

2. 진로

‘기초재활심리’마이크로전공을 이수하면 재활장면에서 심리학의 활용과 관련된 소양을 쌓을 수 있다. 추가적으로 재활심리학과를 복수전공 또는 부전공하고 법령이 정하는 14개 교과목 이상, 42학점 이상을 이수하면 발달재활서비스 ‘재활심리’영역 제공인력으로 인정될 수 있다. 단, 재활심리학과 부복수 전공은 현장실습 관계로 인원이 제한된다.

3. 교육과정 이수

가. 이수 제한: 재활심리학과 소속의 재적생 및 부·복수전공자

나. 전공교과 이수학점: 12학점 이상

다. 교과목 인정

- 제1전공과 마이크로전공의 전공교과목 명칭이 동일하더라도 중복인정 안됨.
- 마이크로전공 간 이수학점 중복인정 안됨.
- 마이크로전공 교육과정 내 교과목을 반드시 이수

4. 교육과정 편성표

학년	학기	교과구분	교과코드	교과목명	학점	시간			핵심역량					이증 설강	편성학과 (전공)	비고
						이론	실습	설계 실무	H	E	A	R	T			
1	1	전선	12786	심리학개론	3	3	0	0	0	50	50	0	0		재활심리학	실무교과목
		전선	24894	장애의이해	3	2	0	1	40	0	20	20	20		재활심리학	실무교과목
2	1	전선	11673	발달정신병리학	3	2	0	1	0	50	0	0	50		재활심리학	실무교과목
		전선	13845	재활심리학	3	2	0	1	20	0	50	0	30		재활심리학	실무교과목
		전선	15210	행동수정	3	2	0	1	30	30	20	20	0		재활심리학	실무교과목
	2	전선	24886	장애아동진단및평가	3	2	0	1	0	0	0	50	50		재활심리학	실무교과목
계					18											

※ 편성 학과(전공) 소속의 재학생 및 부·복수전공 이수자는 편성 학과(전공)의 마이크로전공을 이수할 수 없음.



1. 전공소개

고령자 및 장애인이 자유로운 삶을 살 수 있도록 스스로 결정하고 선택하는 자유를 가지며, 교육을 받을 수 있는 권리를 가지고 의미있는 직업을 추구하고 우리 사회에 완전하게 참여할 수 있도록 보편적 서비스 차원에서 기술발전이 자연스럽게 적용될 LTN 있도록 하는 전문가를 양성하는데 있다. 2019년 보조공학사 국가자격시험이 도입됨에 따라 보조공학사는 국가 면허증을 취득하게 된다. 장애인, 노인 등의 잠재능력을 최대한 발휘할 수 있도록 재활 보조기기를 연구, 개발해서 보조공학적 서비스를 제공하고 그들의 의사소통, 이동성, 학습, 자립적인 기능 등을 최대한 회복시켜 줌으로써 이 사회에 떳떳하게 참여할 수 있도록 하는 것이 보조공학사의 역할이다.

2. 진로

학생들은 보조공학사인 국가자격시험을 통해 면허증을 취득하게 되며, 졸업 후 재활공학, 보조공학 관련 센터, 재활센터 및 재활원, 장애인복지관 사회복지관, 사설치료실, 연구소, 재활보조기구 제작 및 공급업체, 국내외 컴퓨터 관련 업체 등으로 취업할 수도 있고, 스스로 창업을 할 수도 있다. 또한 대학원에 진학하여 더욱 깊이 있고 전문적인 학습을 통해 전문가로 발전할 수 있다.

3. 교육과정 이수

가. 이수 제한: 의료재활학과 소속의 재적생 및 부·복수전공자

나. 전공교과 이수학점: 12학점 이상

다. 교과목 인정

- 제1전공과 마이크로전공의 전공교과목 명칭이 동일하더라도 중복인정 안됨.
- 마이크로전공 간 이수학점 중복인정 안됨.
- 마이크로전공 교육과정 내 교과목을 반드시 이수

4. 교육과정 편성표

학년	학기	교과 구분	교과 코드	교과목명	학 점	시간			핵심역량					이중 설강	편성학과 (전공)	비고
						이 론	실 습	설계 실무	H	E	A	R	T			
1	2	전선	20099	장애의이해와재활	3	0	0	3	13	25	30	17	15	의료재활학과	실무교과목	
		전선	15174	해부생리학	3	0	0	3	15	26	27	16	16	의료재활학과	실무교과목	
2	1	전선	15832	보조공학	3	2	0	1	13	25	30	17	15	의료재활학과	실무교과목	
		전선	12246	생체역학	3	3	0	0	11	25	30	18	16	의료재활학과		
		전선	28729	재활제어인터페이스	3	2	2	0	12	27	26	17	18	의료재활학과		
	2	전선	19526	장애인용보조기기	3	0	0	3	15	25	26	20	14	의료재활학과	실무교과목	
3	1	전선	26904	자세유지보조기기	3	2	2	0	20	20	15	15	30	의료재활학과		
	2	전선	17732	장애진단및평가	3	2	2	0	12	27	26	17	18	의료재활학과		
계					24											

※ 편성 학과(전공) 소속의 재학생 및 부·복수전공 이수자는 편성 학과(전공)의 마이크로전공을 이수할 수 없음.



1. 전공소개

ICT 스타트업 법무 전공은 정보통신기술을 기반으로한 창업 전문인을 양성하는 것을 목표로한다. 데이터 기반의 정보통신기술시장은 한계 없이 발전 무한한 시장이다. 세계 시총 상위권은 애플, 구글, 아마존 등 ICT 기업들이 차지하고 있다. 아이디어만 있다면 소자본으로도 유니콘 기업이 될 수 있는 분야가 ICT스타트업이다.

경쟁이 치열한 만큼 법적인 분쟁도 늘어났다. 서울버스앱은 고등학생이 만든 것인데, 버스은행 데이터의 제공 은 법적 근거가 마련되어 있다. 반면 우버나 타다는 엄청난 투자를 했음에도 성공하지 못했는데, 기술보다 법적 지식이 중요함을 알 수 있다. 이에 본 전공에서는 창업을 준비하는 학생들이 인터넷 관련 법제도에 대해 인지하고 경제적 수익을 창출할 수 있는 방안을 살펴본다.

2. 진로

- ICT 전문 창업인 / ICT 관련 법전문가 등

3. 교육과정 이수

가. 이수 제한: 공공안전법학전공 소속의 재적생 및 부·복수전공자

나. 전공교과 이수학점: 12학점 이상

다. 교과목 인정

- 제1전공과 마이크로전공의 전공교과목 명칭이 동일하더라도 중복인정 안됨.
- 마이크로전공 간 이수학점 중복인정 안됨.
- 마이크로전공 교육과정 내 교과목을 반드시 이수

4. 교육과정 편성표

학년	학기	교과 구분	교과 코드	교과목명	학점	시간			핵심역량					이중 설정강	편성학과 (전공)	비고
						이론	실습	실계실무	H	E	A	R	T			
1	1	전선	11715	법학개론	3	3	0	0	15	25	20	15	25		법학부	
	2	전선	25318	인터넷과법률	3	3	0	0	20	15	25	25	15		법학부	
2	1	전선	10845	기업법	3	3	0	0	25	30	10	25	10		공공안전법	
		전선	18652	저작권법	3	3	0	0	25	10	30	25	10		공공안전법	
	2	전선	20783	공정거래법	3	3	0	0	20	25	15	20	20		공공안전법	
3	1	전선	17492	계약법	3	3	0	0	25	30	10	25	10		공공안전법	
	2	전선	28708	창업과지식재산권	3	3	0	0	20	20	20	25	15		공공안전법	
4	1	전선	25703	소비자보호법	3	3	0	0	30	20	10	20	20		공공안전법	
계						24										

* 편성 학과(전공) 소속의 재학생 및 부·복수전공 이수자는 편성 학과(전공)의 마이크로전공을 이수할 수 없음.



1. 전공소개

에너지원 및 구동장치의 발전, IT 융합기술의 확산으로 인해 과거 내연기관 중심의 이동장치는 혁명적인 변화를 겪고 있다. 전기 에너지를 이용한 구동 시스템 및 자율주행으로 대표되는 운전 방식의 변화는 기존 기계 기구 중심의 자동차 기술에 근본적인 변화를 요구하고 있다. 이러한 변화를 주도하기 위해 스마트모빌리티 융복합전공은 기계공학전공 및 미래자동차공학전공, 전기공학전공의 이동기기 분야 핵심기술을 조합하여 융복합 교육과정을 구성하였다. 이러한 교육과정을 통하여 학생들은 기존의 기계공학 또는 전기공학의 단위 학문 분야의 벽을 뛰어넘어 미래 사회가 요구하는 이동기기의 첨단 기술을 효과적으로 습득할 수 있을 것으로 기대한다.

2. 진로

전기자동차 및 자율주행은 기존 자동차 제조업체뿐만 아니라 IT 기업들도 기술 개발에 박차를 가하고 있으며, 기술 연관성이 높은 도심항공교통(UAM) 분야도 미래 성장 산업 분야로 꼽히고 있다. 본 전공 학생들은 이동기기에 특화된 기계공학 및 전기공학 분야의 융복합 교육과정을 통하여 국내외 완성차 업체뿐만 아니라 자동차 부품업체 그리고 시장 진입을 꾀하는 IT 업체로의 진출이 가능하다. 산업체로의 취업 외에 각종 관련 연구소, 국가 기술 표준 관리를 위한 공기관으로의 진출도 가능하다.

3. 교육과정 이수

가. 이수 대상: 재학생 전체

나. 전공교과 이수학점: 10학점 이상

다. 교과목 인정

- 제1전공과 마이크로전공의 전공교과목 명칭이 동일하더라도 중복인정 안됨.
- 마이크로전공 간 이수학점 중복인정 안됨.
- 마이크로전공 교육과정 내 교과목을 반드시 이수

4. 교육과정 편성표

학년	학기	교과 구분	교과 코드	교과 목명	학 점	시간			핵심역량					이 중 설 강	편성 학과 (전공)	비고
						이 론	실 습	설 계 실 무	H	E	A	R	T			
1	1	전선	28807	지역협력학	1	1	0	0	20	10	10	30	30	자유		
3	1	전선	19637	CAE	3	2	0	1	10	10	40	10	30		기계공학	실무교과목
		전선	28299	미래자동차공학	3	3	0	0	10	20	40	10	20		미래자동차	
		전선	13881	전기기기	3	3	0	0	10	30	30	15	15		전기공학	NCS
	2	전선	24844	기계시스템설계	3	2	0	1	10	30	30	20	10		기계공학	
		전선	28590	디지털트윈응용설계	3	2	0	1	10	20	30	20	20		미래자동차	실무교과목
		전선	27986	자동제어응용	3	2	0	1	10	30	30	15	15		전기공학	NCS,실무
계					19											

※ 융복합 마이크로전공으로 모든 학생이 이수할 수 있음.



1. 전공소개

농업을 바르게 이해하고 지역과 함께 발전하여 지역의 농산업을 발전하기 위해서는 각 분야별 농산업을 대해 이해하고, 종합할 수 있는 창의적인 인재가 필요함. 경북지역의 주요 산업 중 약 17%는 농업을 기반으로 하고 있어 산업비율 중 전국에서 가장 높지만 최근 인구공동화 및 고령화가 뚜렷하게 나타나고 있어 첨단기술을 보유한 전문 인재와 종합적으로 사고하는 창의적 인재가 지역에 정주할 수 있도록 하는 교육이 필요함. 따라서 본 전공은 지역의 농산업 분야의 이해와 발전을 위해 농산업 환경을 이해하고, 농산업 각 분야의 기본 특성을 파악하여 농산업 분야에 대해서 창의적이고 종합적인 사고를 갖추며, 각 농산업 기술에 대한 전문 지식을 보유하여 지역에서 농산업 발전에 기여하는 지역정주형 인재를 양성하도록 기초 지식을 습득하고 마인드를 함양하는데 있음.

2. 진로

- 취업 분야
 - 농업직 공무원: 연구사(식약처, 농촌진흥청, 국립농산물품질관리원, 도농업기술원, 산림청, 국립종자원, 국립생태원, 수목원 등), 지도사(농업기술센터), 농업직/축산직(도청, 시청, 군청 등)
 - 공공/민간기관: 축산물품질관리원, 축산환경관리원, 농협, 가축위생방역지원본부, 한국중축개량협회, 수목원, 정원관리원, KT&G
 - 민간기관: 농약회사, 종자회사, 비료회사, 상토회사, 사료회사, 식품회사
 - 조경 및 레저분야: 수목원, 관광단지, 골프장 등
 - 기타: 시험연구기관(농약, 비료 등), 사단법인 연구소
- 전문 기술 기사: 종자기사, 식물보호기사, 시설원예기사, 유기농업기사, 화훼장식기사, 식품기사, 축산기사, 산림기사 등
- 스마트팜: 스마트팜 시스템 개발 및 운영

3. 교육과정 이수

- 가. 이수 대상: 재학생 전체
- 나. 전공교과 이수학점: 10학점 이상
- 다. 교과목 인정
 - 제1전공과 마이크로전공의 전공교과목 명칭이 동일하더라도 중복인정 안됨.
 - 마이크로전공 간 이수학점 중복인정 안됨.
 - 마이크로전공 교육과정 내 교과목을 반드시 이수

4. 교육과정 편성표

학년	학기	교과 구분	교과 코드	교과목명	학점	시간			핵심역량					이중 설강	편성학과 (전공)	비고
						이 론	실 습	설계 실무	H	E	A	R	T			
1	1	전선	12461	수목학	3	3	0	0	10	30	25	15	20		산림자원학	
		전선	28807	지역협력학	1	1	0	0	20	10	10	30	30	자유		
	2	전선	21479	산림자원학개론	3	3	0	0	20	25	25	10	20		산림자원학	
2	1	전선	11229	동물생리학	3	3	0	0	15	25	25	20	15		동물자원학	
		전선	12630	식품가공학	3	3	0	0	10	20	30	10	30		식품공학	
	2	전선	12861	양조학	3	3	0	0	10	30	30	15	15		식품공학	
3	1	전선	23869	농산물품질관리론	3	3	0	0	20	25	25	20	10		원예학	
	전선	25488	축산환경학	3	3	0	0	30	10	20	20	20		동물자원학		
4	2	전선	28802	유기농산업학	3	3	0	0	10	20	20	20	30		원예학	
계					25											

※ 융복합 마이크로전공으로 모든 학생이 이수할 수 있음.