

# 2022학년도 학생자율설계전공 요람

2022.10.01. 기준



- |         |              |
|---------|--------------|
| 〈COSS형〉 | 빅데이터전공       |
| 〈일반형〉   | 언어학전공        |
|         | 예술창작프로듀싱전공   |
|         | IP·콘텐츠전공     |
|         | K-POP산업경영전공  |
|         | 게임콘텐츠디자인전공   |
|         | 과학저널리즘전공     |
|         | 글로벌융합디자인전공   |
|         | 뇌·인지과학전공     |
|         | 미디어광고마케팅전공   |
|         | 바이오3D재료공학전공  |
|         | 북한과통일학전공     |
|         | 빅데이터비즈니스융합전공 |
|         | 영상문화커뮤니케이션전공 |
|         | 영상예술경영전공     |
|         | 의류비즈니스전공     |
|         | 인권학전공        |
|         | 젠더학전공        |
| 〈SMHM형〉 | 미래융합자동차공학전공  |
|         | 스마트그린·케어공학전공 |
|         | 인공지능·IoT공학전공 |
| 〈교원추천형〉 | 비즈니스에너지리틱스전공 |

# 목 차

〈COSS형〉	빅데이터전공 (신설)	.....	1p
〈일반형〉	언어학전공 (신설)	.....	6p
	예술창작프로듀싱전공 (신설)	.....	8p
	IP·콘텐츠전공	.....	10p
	K-POP산업경영전공	.....	12p
	게임콘텐츠디자인전공	.....	14p
	과학저널리즘전공	.....	16p
	글로벌융합디자인전공	.....	18p
	뇌·인지과학전공	.....	20p
	미디어광고마케팅전공	.....	22p
	바이오3D재료공학전공	.....	24p
	북한과통일학전공	.....	26p
	빅데이터비즈니스융합전공	.....	28p
	영상문화커뮤니케이션전공	.....	30p
	영상예술경영전공	.....	32p
	의류비즈니스전공	.....	34p
	인권학전공 (폐지예정)	.....	36p
	젠더학전공	.....	38p
SMHM형	미래융합자동차공학전공	.....	40p
	스마트그린·케어공학전공	.....	43p
	인공지능·IOT공학전공	.....	46p
교원추천형	비즈니스애널리틱스전공	.....	49p

## 빅 데이터 전공 (COSS형)

※본 전공은 빅데이터혁신공유사업단에서 추천하는 학생자율설계전공입니다.

### ◇ 전공개요

4차 산업혁명 시대의 핵심 투입요소인 데이터가 기존 생산요소인 노동, 자본을 압도하는 새로운 경쟁 원천으로 부각되고 있습니다. 빅데이터 기술로 촉발되는 초연결 사회의 지능화 혁명으로 산업뿐만 아니라 국가시스템, 사회, 삶 전반에 혁신적인 변화가 이루어짐에 따라 디지털 인프라를 통한 지역 불균형 및 신기술 사각지대를 해소하고 빅데이터 인프라 강화를 통한 국가 혁신동력을 창출할 필요성이 대두되고 있습니다.

본 전공은 ‘디지털 혁신공유대학형’ 학생자율전공으로서 7개 대학(주관:서울대, 참여:숙명여대, 경기과기대, 경상국립대, 서울시립대, 전북대, 한동대) 컨소시엄을 통해, 빅데이터 분야의 핵심 역량을 다루는 표준교과목과 빅데이터 응용 역량을 다학제적으로 다룰 수 있는 연계융합 교과목으로 교육 과정을 구성하여 대학 간에 공유함으로써 학생들이 폭넓은 선택권을 가지고 자신의 전공과 빅데이터 기술을 연계한 융합교육을 받을 수 있도록 지원합니다.

학생의 전공 및 수준에 따라 초급, 중급, 고급으로 분류된 표준교과목별 커리큘럼을 통해 신기술 분야 교육 사각지대에 있는 인문, 사회 등 비전공생도 사회에서 요구하는 빅데이터 분야의 전문지식을 습득할 수 있습니다.

### ◇ 교육목표와 기대효과

- 빅데이터의 본질적 다양성을 이해하는 융합적 인재의 양성
- 빅데이터 분석의 다양한 방법론에 대한 통합적 이해와 수월성을 갖춘 인재의 양성
- 빅데이터 분야에 대한 전공/지역/젠더/전문성의 다양성을 추구

### ◇ 학위명

빅데이터학사 (Bachelor of Big Data Engineering)

### ◇ 졸업학점배정표

전공명	졸업학점	졸업논문제
빅데이터전공	36학점	1. 고급영역의 캡스톤디자인 교과목 이수 2. 아래 중 택1 • 자격증(기계기사, 전기기사, 정보처리기사, 빅데이터 분석기사, 정보보안기사) • 각종 외부 공모전/ 대회 진출 및 수상 • 국내외 관련 학술대회 및 논문지 발표 [전공생] 소프트웨어학부, 통계학과, IT공학전공 : 1,2 번 [비전공생] 1, 2번 중 택1

### ◇ 전공교육과정표

#### □ 졸업학점표

구분	초급	중급	고급	합계
	*빅데이터 혁신공유대학 표준 교과목별 이수학점 기준			
기준학점	15학점 이상	15학점 이상	6학점 이상	36학점 이상

□ 교육과정표

- 표준 교과목에 대응되는 개설 교과목은 1과목만 인정한다.
- 타교에 개설된 표준교과목을 학점교류로 이수 가능하며, 학점교류 이수 기준은 본교 학칙을 따른다.

[빅데이터전공] 숙명여대 개설 표준교과목										
구분	표준교과목	개설학부(과)·전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	학기패턴	학점	이론	실험
초급 (15학점)	빅데이터 개론 (A-1A)	소프트웨어융합전공	21102904	데이터사이언스개론	전공필수	2학년	1학기	3	3	0
	빅데이터 개론 (A-1B)									
	자료구조 (A-2)	컴퓨터과학전공	21000540	자료구조	전공필수	2학년	1학기	3	3	0
		IT공학전공	21003066	데이터구조	전공필수	2학년	1학기	3	3	0
	프로그래밍 기초 (A-3)	컴퓨터과학전공	21003917	소프트웨어의이해	전공선택	1학년	1학기	3	3	0
		컴퓨터과학전공	21000557	자바프로그래밍	전공선택	2학년	2학기	3	2	2
		컴퓨터과학전공	21002146	윈도우프로그래밍	전공선택	2학년	1학기	3	2	2
		컴퓨터과학전공	21001714	웹시스템설계	전공선택	2학년	1학기	3	2	1
		컴퓨터과학전공	21002144	프로그래밍개론	전공선택	1학년	모든학기	3	2	2
		통계학과	21050230	통계프로그래밍	전공선택	2학년	2학기	3	3	0
		IT공학전공	21102524	프로그래밍입문	전공필수	1학년	1학기	3	3	0
		IT공학전공	21003683	기초프로그래밍	전공필수	1학년	2학기	3	3	0
		IT공학전공	21002103	객체지향프로그래밍	전공필수	2학년	1학기	3	3	0
		IT공학전공	21102527	C++프로그래밍	전공선택	2학년	2학기	3	2	2
	IT공학전공	21002101	웹프로그래밍기초	전공필수	2학년	1학기	3	3	0	
	알고리즘 (A-4)	컴퓨터과학전공	21000549	알고리즘	전공필수	3학년	2학기	3	3	0
		IT공학전공	21100720	알고리즘입문	전공선택	3학년	1학기	3	3	0
	인공지능 입문 (A-5)	소프트웨어융합전공	21104603	머신러닝	전공선택	4학년	2학기	3	3	0
		컴퓨터과학전공	21000550	인공지능	전공선택	4학년	1학기	3	3	0
		통계학과	21103324	통계적기계학습	전공선택	3-4학년	1학기	3	2	2
		IT공학전공	21002461	인공지능과기계학습	전공선택	4학년	1학기	3	3	0
	기초 통계학 (A-6)	통계학과	21003032	통계학입문	교선택		1학기	3	3	0
		통계학과	21000589	기초통계학I	전공필수	1학년	1학기	3	3	0
		통계학과	21000590	기초통계학II	전공필수	1학년	2학기	3	3	0
빅데이터 수학 (A-24)	통계학과	21009905	통계수학I	전공필수	1학년	1학기	3	3	0	
	통계학과	21050229	통계수학II	전공필수	1학년	2학기	3	3	0	
중급 (15학점)	빅데이터 종합설계 (A-7)	IT공학전공	21102532	데이터분석및활용	전공선택	4학년	2학기	3	3	0
	빅데이터 윤리 (A-8)									

[빅데이터전공] 숙명여대 개설 표준교과목

구분	표준교과목	개설학부(과)·전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	학기패턴	학점	이론	실험
	데이터베이스 (A-9)	컴퓨터과학전공	21003183	데이터베이스설계와질의	전공선택	3학년	2학기	3	3	0
		통계학과	21003390	빅데이터통계분석	전공선택	3-4학년	2학기	3	3	0
		IT공학전공	21102538	데이터베이스	전공선택	3학년	1학기	3	3	0
	빅데이터 스토리지 시스템 (A-10)	소프트웨어융합전공	21104167	스토리지시스템	전공선택	4학년	2학기	3	3	0
	서버프로그래밍 (A-11)	컴퓨터과학전공	21003276	시스템프로그래밍	전공선택	3학년	1학기	3	2	1
		컴퓨터과학전공	21001713	리눅스시스템	전공선택	2학년	2학기	3	2	2
	텍스터 마이닝 (A-12)									
	데이터 마이닝 (A-13)	소프트웨어융합전공	21102905	데이터마이닝및분석	전공선택	3학년	1학기	3	3	0
		통계학과	21003030	데이터마이닝	전공선택	4학년	2학기	3	2	2
		IT공학전공	21102536	데이터마이닝개론	전공선택	4학년	1학기	3	3	0
	데이터 시각화 (A-14)	IT공학전공	21102531	HCI개론	전공선택	4학년	2학기	3	3	0
	딥러닝 (A-15)									
	통계개론 및 추화 (A-16)									
	회기분석 (A-25)	통계학과	21000585	회귀분석론	전공선택	2학년	2학기	3	3	0
		통계학과	21000583	회귀분석입문	전공선택	2학년	1학기	3	3	0
	고급 (6학점)	고급 빅데이터 (특수연구) (A-17)	소프트웨어융합전공	21102906	빅데이터처리	전공선택	3학년	2학기	3	3
온톨로지 및 지식그래프 (A-18)										
클라우드 시스템 (A-19)		컴퓨터과학전공	21003735	클라우드시스템	전공선택	3-4학년	2학기	3	2	1
		IT공학전공	21102534	클라우드컴퓨팅	전공선택	4학년	2학기	3	3	0
자연어처리 (A-20)										
이미지 데이터 처리 (A-21)		컴퓨터과학전공	21003187	영상정보처리	전공선택	4학년	2학기	3	3	0
		IT공학전공	21102528	컴퓨터비전	전공선택	4학년	2학기	3	2	2
		IT공학전공	21002100	영상처리및응용	전공선택	3학년	1학기	3	2	2
고급기계학습 프로젝트 (A-22)										
고급 통계자료 분석 (A-23)		통계학과	21103323	통계분석설계 (캡스톤디자인)	전공선택	3-4학년	1학기	3	2	2

[빅데이터전공] 빅데이터혁신공유대학(타대) 개설 표준교과목(2022.06 기준)

표준교과목	서울대	경과과기대	경상국립대	서울시립대	전북대	한동대
빅데이터 개론(A-1A)	·빅데이터개론A	·빅데이터		·빅데이터개론1		·시이노베이션 ·모두를위한인공지능의활용
빅데이터 개론(A-1B)	·빅데이터개론B	·빅데이터분석	·빅데이터입문	·빅데이터개론2	·빅데이터개론 ·IAB기초통계학	·데이터응용기초
자료구조 (A-2)						·파이썬으로배우는데이터구조 ·데이터구조 ·데이터관리및활용
프로그래밍 기초(A-3)	·데이터사이언스를위한컴퓨팅	·파이썬프로그래밍응용 ·컴퓨터프로그래밍실습2	·소프트웨어개론 ·컴퓨터물리및실습	·프로그래밍언어및실습		·파이썬프로그래밍 ·C프로그래밍(GLS) ·C프로그래밍(전산전자) ·자바프로그래밍언어
알고리즘(A-4)		·알고리즘	·응용전산물리			
인공지능 입문(A-5)		·인공지능 ·인공지능설계			·인공지능	
기초 통계학(A-6)	·통계학		·수리통계적사고 ·정보통계학	·통계학개론및실습 ·실험통계학및실습 ·사회통계 ·공학통계 ·교통통계	·확률및통계 ·통계학입문 ·통계적사고와사회 ·통계정보학	·통계학 ·확률변수론
빅데이터 종합설계 (A-7)				·빅데이터읽기	·빅데이터분석	
빅데이터 윤리(A-8)				·빅데이터윤리		
데이터베이스(A-9)		·데이터베이스 ·데이터베이스프로그래밍		·데이터베이스	·데이터베이스론 ·데이터베이스	
빅데이터 스토리지 시스템(A-10)						
서버 프로그래밍(A-11)						
텍스트 마이닝(A-12)				·언어처리및실습	·텍스트마이닝	
데이터 마이닝(A-13)	·데이터마이닝방법및실습		·데이터분석및의사결정 ·수치해석	·기계학습및실습	·기계학습	·데이터마이닝실습
데이터 시각화(A-14)				·데이터시각화		·R을이용한빅데이터분석 ·데이터시각화
딥러닝(A-15)				·딥러닝		
통계계산 및 최적화(A-16)	·데이터사이언스를위한고급통계분석 ·통계계산			·통계계산		

[빅데이터전공] 빅데이터혁신공유대학(타대) 개설 표준교과목(2022.06 기준)

표준교과목	서울대	경기과기대	경상국립대	서울시립대	전북대	한동대
고급 빅데이터(특수연구)(A-17)	· 데이터사이언스세미나					
온톨로지 및 지식그래프(A-18)						
클라우드시스템(A-19)						
자연어처리(A-20)	· 자연어빅데이터					
이미지 데이터처리(A-21)						
고급 기계학습 프로젝트(A-22)	· 분산기계학습 시스템					
고급 통계자료 분석(A-23)	· 고급자료분석					· 다변량자료분석
빅데이터 수학(A-24)	· 데이터사이언스를위한중급수학			· 빅데이터를위한수학	· 선형대수학	· 선형대수학 · ICT공학수학
회귀분석(A-25)			· 산업통계2	· 회귀분석1	· 기계학습 · 회귀분석	· 회귀분석

◇ 개설 및 개편이력

2022.07. 학생자율설계전공으로 개설 승인

## 언어학전공

### ◇ 전공개요

언어학은 인간에게 고유한 언어능력을 과학적으로 분석하는 학문으로 ‘언어과학’이라고도 칭합니다. 본 전공에서는 학생들이 언어를 과학적 방법으로 분석하는 능력을 함양할 수 있습니다.

프랑스어, 독일어, 중국어, 영어 등 다양한 개별언어의 통사, 의미, 음성, 문화적 측면을 살펴보고, 개별언어 구조에 대한 이해를 심화시킵니다. 이 과정은 언어에 내재하는 보편적 특성에 대한 이해를 도우며 일반언어학까지 지식을 확장시킬 수 있는 기반을 제공합니다. 또한 언어학은 사회학, 심리학, 기호학 등과 같은 인문사회과학과 맞닿아 있으므로, 이론언어학 분석에 기초한 언어 현상을 응용분야에 적용시킬 수 있는 역량을 개발하는 것이 가능합니다.

따라서 언어학전공은 일반언어학뿐만 아니라 사회언어학, 심리언어학, 기호언어학 등 다양한 학제적 연구를 포괄함으로써 융합형 인재를 양성하는 것을 목표로 합니다.

### ◇ 교육목표와 기대효과

- 언어학 하위영역(통사론, 형태론, 의미론 등)의 연구를 통해 언어를 과학적으로 분석하기 위한 기초적인 지식을 쌓고, 이를 다양한 응용분야로 확장시킬 수 있는 역량을 개발함.
- 인간의 언어 구조를 밝히는 언어학은 인간사고에 대한 이해로 이어지면, 철학, 심리학, 인지학, 기호학 등 인문사회과학과 직접적으로 맞닿아 있으므로 학제 간 융합된 인재를 양성할 수 있음.
- 언어 교육, 사전 편찬, 통·번역, 정보·전산처리, 음성인식 AI언어학습 프로그램 개발 등 다양한 분야에 진출 가능한 전문가를 양성함.

### ◇ 학위명

언어학사 (Bachelor of linguistics)

### ◇ 졸업학점배정표

전공명	졸업학점	졸업논문제
언어학전공	36	자기주도진로설계 프로젝트 참여, 졸업논문 작성 중 택1

### ◇ 전공교육과정표

개설학부(과)·전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	학기패턴	학점	이론	실험
IT공학전공	21102536	데이터마케팅개론	전공선택	4학년	1학기	3	3	0
독일언어·문화학과	21000189	독어학의이해	전공필수	3학년	2학기	3	3	0
사회심리학과	21003975	현대사회와언어심리학	전공선택	4학년	1학기	3	3	0
영어영문학전공	21000076	영어학입문	전공필수	1학년	모든학기	3	3	0
영어영문학전공	21000054	영어음운론	전공선택	2학년	1학기	3	3	0
영어영문학전공	21104188	영어통사론입문	전공선택	2학년	1학기	3	3	0
영어영문학전공	21000079	영어형태론의이해	전공선택	2학년	2학기	3	3	0



개설학부(과)·전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	학기패턴	학점	이론	실험
영어영문학전공	21002790	영어문장구조의이해	전공선택	3학년	2학기	3	3	0
영어영문학전공	21104935	화용론입문	전공선택	전학년	1학기	3	3	0
중어중문학부	21002595	중국어학의이해	전공선택	2학년	1학기	3	3	0
테슬(TESL)전공	21101743	사회속의언어·언어속의사회	전공선택	2-3학년	2학기	3	3	0
테슬(TESL)전공	21101744	영어어휘능력개발	전공선택	2-3학년	2학기	3	3	0
테슬(TESL)전공	21000055	언어습득론	전공선택	4학년	1학기	3	3	0
테슬(TESL)전공	21000080	응용언어학	전공선택	4학년	2학기	3	3	0
통계학과	21003032	통계학입문	교선택핵심		모든학기	3	3	0
통계학과	21003390	빅데이터통계분석	전공선택	3-4학년	2학기	3	3	0
프랑스언어·문화학과	21003140	프랑스언어와문화	전공선택	2학년	1학기	3	3	0
프랑스언어·문화학과	21003658	영어대조프랑스어	전공선택	3학년	1학기	3	3	0
프랑스언어·문화학과	21002793	프랑스어문장구조의이해	전공선택	3학년	1학기(2년차)	3	3	0
한국어문학부	21000016	일반언어학	전공선택	1-2학년	2학기	3	3	0
한국어문학부	21101380	국어사전학	전공선택	2-3학년	1학기	3	3	0
한국어문학부	21000014	국어의미론	전공선택	2-3학년	1학기	3	3	0
한국어문학부	21000023	국어발달사	전공선택	3-4학년	2학기	3	3	0

◇ 개설 및 개편이력

2022.07. 학생자율설계전공으로 개설 승인

## 예술창작프로듀싱전공

### ◇ 전공개요

1인 미디어 시대, SNS, IT 플랫폼을 활용해 '나'를 자유롭게 표출하는 것이 자연스러워졌습니다. 특히 개성을 중요시하는 MZ 세대들은 본인만의 매력을 예술이란 형태로 가감 없이 표현하고 있습니다. 미디어의 활용, 예술 활동을 취미 이상으로 전문가적 역량을 기르고 싶어 하는 MZ 세대의 열망이 늘어나고 있지만, 프로듀싱 처럼 기획, 창작, 마케팅 등의 전과정을 아우르는 전공은 드문 상태입니다. 예술 창작 프로듀싱전공은 1인 (음악, 미술, 영상 등의) 아티스트로서 기획을 시작으로 작품을 창작하여 세상에 알리는 홍보, 마케팅까지의 모든 과정을 아우를 수 있는 역량을 기르기 위한 전공입니다. 음악, 미술, 영상 등의 다양한 예술적 분야를 융합적으로 공부함으로써 세상에 전달하려는 메시지를 나만의 개성과 감수성으로 녹여낼 수 있는 섬세함과 실무적인 역량을 기를 수 있습니다.

이처럼 이론과 더불어 실무를 직접 경험해 봄으로써 창작물 탄생 전반의 과정을 스스로 프로듀싱할 수 있는 차세대 창의적인 융합형 인재로 거듭날 것으로 기대하고 있습니다.

### ◇ 교육목표와 기대효과

- 창작물의 기획, 창작, 홍보 과정을 경험함으로써 체계적 이론을 바탕으로 실무능력을 겸비한 창작자/셀프 프로듀서를 양성함.
- 예술창작 기술과 기획, 마케팅 역량을 유연하게 갖춘 창의적인 융합형 인재를 양성함.
- 각 분야의 사고방식과 IT 프로그램을 다방면으로 접해 사고 확장에 기여하고 새로운 영감을 불어넣는 것을 기대하며, 차세대 셀프 프로듀싱이 가능한 아티스트 리더 양성에 주안점을 두고 있음.
- 예술가로서 요구되는 미적 감수성과 섬세함의 기술적 표현 방법을 습득함.

### ◇ 학위명

예술창작프로듀싱학사 (Bachelor of Arts Creation Producing)

### ◇ 졸업학점배정표

전공명	졸업학점	졸업논문제
예술창작프로듀싱전공	36	자기주도진로설계 프로젝트 참여, 인턴 연구발표(관련기관 및 기업인턴 6개월 이상), 기타 창작작업물 제출, 졸업논문작성, 예술인지원자 대상 선정 결과 제출 중 택1

### ◇ 전공교육과정표

개설학부(과)·전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	학기패턴	학점	이론	실험
IT공학전공	21102523	IT기술의이해	전공선택	1학년	1학기	3	3	0
IT공학전공	21102524	프로그래밍입문	전공필수	1학년	1학기	3	3	0
IT공학전공	21002101	웹프로그래밍기초	전공필수	2학년	1학기	3	3	0
문화관광학전공	21003357	문화예술읽기	전공선택	1학년	2학기	3	3	0
문화관광학전공	21100780	문화예술과심리	전공선택	3학년	1학기	3	3	0

개설학부(과)·전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	학기패턴	학점	이론	실험
문화관광학전공	21003334	문화예술파헤치기	전공선택	4학년	1학기	3	3	0
미디어학부	21002516	미디어경영과마케팅	전공선택	2-3학년	2학기	3	3	0
순천융합인문학전공	21101538	예술과미학	연계전공 영역7	전학년	2학기	3	3	0
시각·영상디자인과	21002747	시각·영상기초디자인 I	전공필수	1학년	1학기	3	0	3
시각·영상디자인과	21003565	디지털이미지디자인 II	전공선택	1학년	2학기	2	0	3
시각·영상디자인과	21003193	디지털미디어컨텐츠 I	전공선택	2학년	1학기	2	0	3
시각·영상디자인과	21002776	영상콘텐츠디자인 II	전공필수	2학년	2학기	3	0	4
융합학부	21102804	아두이노로배우는코딩의세계	교선핵심	전학년	모든학기	3	3	0
작곡과	21003045	컴퓨터음악 II	전공필수	2학년	2학기	2	0	2
작곡과	21104876	미디어오디오시퀀싱	전공선택	3학년	1학기	2	1	2
작곡과	21102048	재즈화성의이해	전공선택	3학년	1학기	2	2	0
작곡과	21104875	음악레코딩과프로덕션	전공선택	3학년	2학기	2	1	2
작곡과	21102370	음악제작실습 I	전공선택	전학년	1학기	2	1	2
피아노과	21050263	실용음악 II (피아노)	전공선택	2학년	2학기	2	2	0
피아노과	21001233	화성법 II	전공필수	2학년	2학기	2	2	0
피아노과	21001179	건반화성 I (피아노)	전공필수	4학년	1학기	2	1	1
피아노과	21050261	음악예술경영(피아노)	전공선택	4학년	2학기	2	2	0
홍보광고학과	21000978	PR원론	전공필수	1학년	2학기	3	3	0
홍보광고학과	21101987	디지털마케팅	전공선택	2-3학년	2학기	3	3	0
홍보광고학과	21104877	광고와대중문화	전공선택	2학년	2학기	3	3	0

◇ 개설 및 개편이력

2022.07. 학생자율설계전공으로 개설 승인

## IP·콘텐츠전공

### ◇ 전공개요

IP·콘텐츠전공은 현재 세계 시장의 흐름에 따라 매체와 장르를 넘나드는 인류문화적 콘텐츠 특성을 고찰하기 위해 개설되었다.

또, 드라마화, 영화화 등의 IP(Intellectual Property·지적재산권) 활용 사례를 바라볼 때, 장르와 매체의 경계를 허물고 영화에서 게임, 웹툰에서 전시회 등의 무한한 변화 가능성을 인지할 수 있다.

인문학적 소양을 기반으로 정전(canon)을 뛰어 넘는 세계문학 텍스트를 읽고 분석하며 문화변용, 문화횡단 현상을 접목시켜 세계 콘텐츠 시장에 적용할 수 있다.

IP·콘텐츠전공에서 습득한 전공능력을 통해 하나의 아이디어에서 발전시켜 새로운 가치를 가진 작품으로 재창조할 수 있는 능력을 키워 스토리텔링과 트랜스미디어 감각을 동시에 갖춘 융합 인재를 배출하는 것이 본 전공의 목표이다.

### ◇ 교육목표와 기대효과

- 국가, 매체, 장르의 경계를 허무는 창조적 아이디어를 작품으로 기획
- 다양한 콘텐츠 재창조 사례를 학습하고 세계 콘텐츠 시장의 무한한 가능성을 확인
- 콘텐츠를 구성하는 미디어 시장 구조와 유통 체계를 이해하고 IP(지적재산권)의 가치를 이해
- 세계의 IP(지적재산권) 활용 사례와 향후 발전 가능한 원작을 찾아 기획, 발전, 제작
- 스토리텔링과 트랜스미디어가 합쳐진 창조적 융합 인재를 배출

### ◇ 학위명

IP·콘텐츠학사 (Bachelor of IP & Contents)

### ◇ 졸업학점배정표

전공명	졸업학점	졸업논문제
IP·콘텐츠전공	36	졸업논문, 자기주도진로설계 프로젝트 참여, 공모전 수상 (상세내역: 스토리텔링, 영화제, 문화콘텐츠, 지적재산권(IP), 콘텐츠 관련) 중 택1

### ◇ 전공교육과정표

개설학부(과)·전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	학기패턴	학점	이론	실험
글로벌협력전공	21004066	문화간커뮤니케이션	전공선택	2학년	1학기	3	3	0
미디어학부	21050249	디지털미디어리터러시	전공필수	1학년	2학기	3	2	1
미디어학부	21002517	영화커뮤니케이션	전공선택	2-3학년	1학기	3	3	0
미디어학부	21050256	글로벌콘텐츠유통과마케팅	전공선택	2-3학년	2학기	3	3	0
미디어학부	21102379	대중문화비평글쓰기	전공선택	2-3학년	2학기	3	3	0
미디어학부	21003415	드라마영화스토리텔링	전공선택	2-3학년	2학기	3	3	0
미디어학부	21009920	미디어와문화읽기	전공필수	3-4학년	1학기	3	3	0
미디어학부	21102380	콘텐츠기획과마케팅	전공선택	3-4학년	2학기	3	3	0

개설학부(과)·전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	학기패턴	학점	이론	실험
법학부	21101714	저작권법	전공선택	3-4학년	1학기	3	3	0
법학부	21002900	지식재산권법	전공선택	3-4학년	1학기	3	3	0
순헌융합인문학전공	21101460	세계문학과융합인문학의이해	연계전공 영역1	전학년	2학기	3	3	0
스토리텔링전공	21102916	문화산업스토리텔링	연계전공 영역1	2-3학년	1학기	3	3	0
스토리텔링전공	21002361	스토리텔링세미나	연계전공 영역1	3-4학년	2학기	3	3	0
영어영문학전공	21003240	영미SF·판타지문학	전공선택	3학년	1학기	3	3	0
일본학과	21003321	영화로보는일본	전공선택	4학년	1학기	3	3	0
중어중문학부	21002193	중국문학과영화	전공선택	3-4학년	2학기	3	3	0
프랑스언어·문화학과	21000119	프랑스문학과영화	전공선택	3학년	2학기	3	3	0
한국어문학부	21050296	미디어와문학	전공선택	1-2학년	1학기	3	3	0
한국어문학부	21000020	현대소설강독	전공선택	1-2학년	1학기	3	3	0
한국어문학부	21000022	비교문학론	전공선택	3-4학년	2학기	3	3	0

#### ◇ 개설 및 개편이력

2021.02.16. 학생자율설계전공으로 개설 승인

2021.08.10. 전공명 변경 승인 (변경 전: 문학영상전공, 변경 후: IP·콘텐츠전공)

전공명 변경에 따른 교육과정 개편 승인

- 제외교과(1): 독일언어문화학과/21002829/문학과미디어

- 추가교과(3): 법학부/21002900/지식재산권법, 미디어학부/21050256/글로벌콘텐츠유통과마케팅,  
미디어학부/21102380/콘텐츠기획과마케팅

## K-POP산업경영전공

### ◇ 전공개요

전 세계적인 K-Pop의 영향력 확대로 한국에 대한 긍정 인식과 경제적 파급효과는 날이 커져가고 있고, ‘한국’하면 떠오르는 연상 이미지로 ‘K-Pop’이 최근 3년간 1위를 차지하고 있다. 그러나 이러한 세계적 위상, 산업적 독창성에 비해 K-Pop산업에 대한 학계의 연구와 관심은 매우 저조한 상태이며, 관련 국내 학부과정은 손에 꼽을 정도이다. K-Pop 산업은 인류의 미래를 주도할 5대 전략분야 중 하나로 지목되는 Culture Technology 하의 융합문화콘텐츠산업으로 성장 및 지속가능성이 무궁무진하다.

따라서 본 K-Pop산업경영전공은 독특한 산업 형태를 가지고 있는 K-Pop 분야만의 관리자적 역량을 가진 전문적 인재개발을 위해 개설되었다. 예술, 마케팅, 경영 분야를 중심으로 학습하며 K-Pop 관련 프로젝트를 전사적으로 관리하는 능력을 기를 수 있고, 문화콘텐츠에 대한 이해를 바탕으로 다양한 융복합산업의 중심에서 사업을 기획하고 조정하며 이끄는 인재를 양성할 수 있다.

### ◇ 교육목표와 기대효과

- K-Pop산업을 전사적으로 기획·조정·관리할 수 있는 역량 함양
- 세계 유일무이한 K-Pop산업을 이론 및 실무적으로 충실히 이해하고 훌륭히 관리할 수 있는 리더십 개발. 콘텐츠 제작 실습을 기반으로 기획, 전략적 유통 및 마케팅, 자원관리까지 아우르는 산업에 대한 넓고 깊은 이해를 통해 전사적 관리 능력 함양을 목표로 함.
- 부가적으로 콘텐츠 개발, 분야별 인재 발굴, 마케팅전략 수립, 관련 창업 등으로의 지식 활용 가능
- K-Pop 사업가, 엔터테인먼트 프로젝트 매니저, 콘텐츠 사업 기획 및 창업, 연예인 에이전시 등 다양한 유관 분야

### ◇ 학위명

문화산업학사 (Bachelor of Culture Business)

### ◇ 졸업학점배정표

전공명	졸업학점	졸업논문제
K-POP산업경영전공	36	자기주도진로설계 프로젝트 참여, 졸업논문작성, 관련기관및기업인턴(6개월 이상) 중 택1

### ◇ 전공교육과정표

개설학부(과)·전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	학기때턴	학점	이론	실험
경영학부	21001052	재무관리	전공필수	2학년	모든학기	3	3	0
경영학부	21001079	생산및운영관리	전공필수	2학년	모든학기	3	3	0
경영학부	21001792	인적자원관리론	전공선택	3학년	1학기	3	3	0
경영학부	21002821	e비즈니스개론	전공선택	3학년	2학기	3	3	0
경영학부	21003754	브랜드마케팅	전공선택	3학년	모든학기	3	3	0
문화관광학전공	21003355	문화예술경영	전공선택	3학년	1학기	3	3	0

개설학부(과)·전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	학기때턴	학점	이론	실험
문화관광학전공	21003346	공연기획론	전공선택	3학년	2학기	3	3	0
문화예술기획전공	21101546	문화기획	연계전공 영역1	4학년	1학기	3	3	0
미디어학부	21002515	4차산업혁명과초연결사회	전공필수	2-3학년	1학기	3	3	0
미디어학부	21002519	소셜미디어와빅데이터	전공선택	2-3학년	1학기	3	3	0
미디어학부	21101998	엔터테인먼트비즈니스	전공선택	2-3학년	1학기	3	3	0
미디어학부	21102379	대중문화비평글쓰기	전공선택	2-3학년	2학기	3	3	0
미디어학부	21009918	글로벌미디어기업사례분석	전공선택	3-4학년	1학기	3	2	1
법학부	21003715	엔터테인먼트법과분쟁사례	전공선택	3-4학년	2학기	3	3	0
앙트러프러너십전공	21050205	스타트업캐피탈플래닝	전공필수	2학년	1학기	3	3	0
의류학과	21102024	기초패션디자인	전공필수	1학년	1학기	3	2	1
작곡과	21003044	컴퓨터음악 I	전공필수	2학년	1학기	2	0	2
홍보광고학과	21102494	브랜드커뮤니케이션전략	전공선택	2학년	1학기	3	3	0
홍보광고학과	21001978	광고와소비자행동	전공필수	2학년	2학기	3	3	0
홍보광고학과	21103826	브랜드콘텐츠기획	전공선택	3-4학년	1학기	3	3	0
홍보광고학과	21000982	위기관리커뮤니케이션	전공선택	4학년	2학기	3	3	0

#### ◇ 개설 및 개편이력

2020.07.16. 학생자율설계전공으로 개설 승인

2022.01.11. 2022학년도 교육과정 개편 승인

- 제외 교과(4개):

21001073관리회계/21003504한국복식과한스타일패션/21101331디자인씽킹&시각화/21102841무용공연기획

- 추가 교과(6개):

21002821e비즈니스개론/21003346공연기획론/21102379대중문화비평글쓰기/210025154차산업혁명과초연결사회/21002519소셜미디어와빅데이터/21001978광고와소비자행동

졸업논문제 변경 승인

- 변경 전: 졸업논문, 인턴연구발표, TOEIC 925 이상, TOEFL 570이상(CBT230, iBT88), TEPS 710 이상(개정TEPS 392), IELTS 7.0 이상, 전산회계 1급 취득 중 택1

- 변경 후: 자기주도진로설계 프로젝트 참여, 졸업논문작성, 관련기관및기업인턴(6개월 이상) 중 택1

## 게임콘텐츠디자인전공

### ◇ 전공개요

인류와 함께해온 놀이의 역사는 현재까지 꾸준히 발전되어 디지털 매체와 접목된 지금의 게임으로까지 이르렀다. 이제는 단순히 경쟁심리를 이용하는 것뿐만이 아니라 사용자의 체험과 공감을 이끌어내는 인문학적 영역과도 맞닿게 되었다. 그와 함께 소비자의 게임에 대한 기대는 나날이 증가하고 있다. 이는 앞으로의 대중문화를 이끌어 나아갈 새로운 매체의 가능성을 보여주며 게임 또한 학문의 영역에서 충분히 다뤄질 수 있음을 의미한다.

게임콘텐츠디자인전공은 IT공학전공, 스토리텔링전공, 시각영상디자인과 등 여러 분야의 학문을 융합하여 만들어진 전공이다. 이러한 교육과정을 통해 게임을 구현하는 방법을 익히고 게임 속 스토리텔링을 사용자에게 더 극대화하여 전달하는 법을 배우게 된다. 따라서 게임 전반에 대한 견해를 넓히고 최종적으로 프로젝트를 진행함으로써 양질의 게임 창작을 할 수 있게 된다.

### ◇ 교육목표와 기대효과

- 교육목표
  - 사용자와 인터랙티브한 상호작용이 가능하게 하는 개발자로서의 역량 강화
  - 호소력 있는 스토리텔링을 통해 게임성을 높이는 기획자로서의 역량 강화
  - 각종 연출로 사용자에게 정보를 몰입감 있게 전달하는 디자이너로서의 역량 강화
- 진출 가능 분야
 

게임기획자, 게임시나리오작가, 게임디자이너, 그래픽디자이너, 게임프로그래머, 게임개발자, 게임마케터, 융복합콘텐츠창작자, VR/AR 콘텐츠 크리에이터, 1인 콘텐츠 크리에이터

### ◇ 학위명

게임콘텐츠디자인학사 (Bachelor of Game Contents Design)

### ◇ 졸업학점배정표

전공명	졸업학점	졸업논문제
게임콘텐츠디자인전공	36	자기주도진로설계 프로젝트 참여, 게임 관련 공모전 수상, 게임잼 3회 이상 참여 중 택1

### ◇ 전공교육과정표

개설학부(과)·전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	학기패턴	학점	이론	실험
IT공학전공	21102524	프로그래밍입문	전공필수	1학년	1학기	3	3	0
IT공학전공	21003683	기초프로그래밍	전공필수	1학년	2학기	3	3	0
IT공학전공	21002103	객체지향프로그래밍	전공필수	2학년	1학기	3	3	0
IT공학전공	21003066	데이터구조	전공필수	2학년	1학기	3	3	0



개설학부(과)·전공	과목번호	교과목명	교과구분	0수단계	학기패턴	학점	이론	실험
IT공학전공	21102527	C++프로그래밍	전공선택	2학년	2학기	3	2	2
IT공학전공	21102539	UI/UX설계(캡스톤디자인)	전공선택	3학년	1학기	3	2	2
IT공학전공	21003680	컴퓨터그래픽프로그래밍	전공선택	3학년	1학기	3	3	0
IT공학전공	21002460	가상및증강현실응용	전공선택	3학년	2학기	3	3	0
IT공학전공	21102537	스마트서비스	전공선택	4학년	1학기	3	3	0
독일언어·문화학과	21009881	판타지에술과의만남	교선택핵심		1학기	3	3	0
사회심리학과	21050358	문화심리학	전공선택	4학년	1학기(2학년)	3	3	0
스토리텔링전공	21002330	문장과수사	연계전공 영역1	1학년	2학기	3	3	0
스토리텔링전공	21102916	문화산업스토리텔링	연계전공 영역1	2-3학년	1학기	3	3	0
스토리텔링전공	21102917	대본창작실습	연계전공 영역4	2-3학년	2학기	3	3	0
스토리텔링전공	21002362	소설·동화창작실습	연계전공 영역4	3-4학년	1학기	3	3	0
스토리텔링전공	21002361	스토리텔링세미나	연계전공 영역1	3-4학년	2학기	3	3	0
시각·영상디자인과	21003561	디지털이미지디자인 I	전공선택	1학년	1학기	2	0	3
시각·영상디자인과	21003565	디지털이미지디자인 II	전공선택	1학년	2학기	2	0	3
시각·영상디자인과	21002159	타이포그래피디자인 I	전공선택	1학년	2학기	2	0	3
시각·영상디자인과	21003193	디지털미디어컨텐츠 I	전공선택	2학년	1학기	2	0	3
시각·영상디자인과	21004039	모션그래픽스 I	전공선택	2학년	1학기	2	0	3
시각·영상디자인과	21003782	애니메이션디지털드로잉	전공선택	2학년	1학기	2	0	3
시각·영상디자인과	21002179	타이포그래피디자인 II	전공선택	2학년	1학기	2	0	3
시각·영상디자인과	21003194	디지털미디어컨텐츠 II	전공선택	2학년	2학기	2	0	3
시각·영상디자인과	21004040	모션그래픽스 II	전공선택	2학년	2학기	2	0	3
시각·영상디자인과	21003785	플랫폼애니메이션	전공선택	2학년	2학기	2	0	3
작곡과	21003044	컴퓨터음악 I	전공필수	2학년	1학기	2	0	2
전자공학전공	21104171	기계학습개론	전공선택	2학년	1학기	3	3	0
한국어문학부	21002329	스토리텔링의이해	교선택핵심		1학기	3	3	0
한국어문학부	21050297	문화콘텐츠창작연습	전공선택	3-4학년	2학기	3	3	0
환경디자인과	21104628	AR·MR워크숍	전공선택	2학년	2학기	3	0	3

◇ 개설 및 개편이력

2021.08.10 학생자율설계전공으로 개설 승인

## 과학저널리즘전공

### ◇ 전공개요

과학 저널리즘이란 과학과 관련된 주제들을 미디어 보도를 통해 국민들에게 전달하는 과정을 말한다. 과학 저널리즘이 현대 사회를 살아가는데 필요한 이유는 과학이 이미 우리 일상의 중심이 되었기 때문이다.

과학기술은 국민들의 이해와 지지가 없으면 발전하기 어렵고, 국민들이 세상을 이해하고 소통하는 일은 언론을 통해 이루어진다. 하지만, 과학은 전문화된 분야이기 때문에 일반 대중들이 이해하는 데 어려움이 존재할 수밖에 없다. 그렇기에 과학기술에 대한 전문성을 갖추고 있으면서 이를 일반 대중들이 쉽게 이해하고 친숙하게 접할 수 있도록 전파하는 능력이 과학전문 언론인에게 굉장히 중요하다.

또한, 과학은 오해 소지가 크며, 부정확한 정보에 휘둘릴 위험이 존재하는 영역이다. 이에 따라 단순히 연구기관의 발표를 그대로 전달하는 것이 아닌 철저한 검증을 통해 국민들에게 올바른 과학 정보를 제공할 수 있는 과학전문 언론인을 양성하는 것이 본 전공의 목표이다.

### ◇ 교육목표와 기대효과

- 과학 이슈에 대한 해석을 따라잡고 해당 연구가 의미하는 바를 이해하기 위해 전문 정보원과 긴밀하게 협조할 수 있는 능력을 지닌 과학전문 언론인 양성을 목표로 한다.
- 과학 분야에 대한 기본적인 이해도를 바탕으로 최신 기술 동향을 파악함은 물론, 기술과 사회의 상관관계를 고찰함으로써 사회적 통찰력을 기른다.
- 언론인의 기본 자질인 기획력, 글쓰기 능력, 취재 능력을 함양한다.
- 진출 가능 분야: 과학전문기자, 과학잡지에디터, 과학기술 관련 연구기관 및 기업 언론홍보, 과학저술가, 과학커뮤니케이터, 테크니컬 라이터 등

### ◇ 학위명

과학저널리즘학사 (Bachelor of Science Journalism)

### ◇ 졸업학점배정표

전공명	졸업학점	졸업논문제
과학저널리즘전공	36	졸업논문, 자기주도진로설계 프로젝트 참여, 공모전 수상 (상세내역: 탐사보도, 팩트체크 등 저널리즘 관련) 중 택1

### ◇ 전공교육과정표

개설학부(과)·전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	학기때던	학점	이론	실험
IT공학전공	21102523	IT기술의이해	전공선택	1학년	1학기	3	3	0
글로벌환경학전공	21101031	기후변화와환경정책	연계전공 영역1		2학기	3	3	0
미디어학부	21001832	여론과미디어	전공필수	2-3학년	1학기	3	3	0
미디어학부	21003407	취재보도기초	전공선택	2-3학년	1학기	3	2	1
미디어학부	21003414	다매체시대의스피치	전공선택	2-3학년	2학기	3	2	1
미디어학부	21050253	저널리즘이론	전공필수	2-3학년	2학기	3	3	0

개설학부(과)·전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	학기때턴	학점	이론	실험
미디어학부	21001852	정치커뮤니케이션과캠페인	전공선택	2-3학년	2학기	3	3	0
미디어학부	21000961	미디어법제와윤리	전공선택	3-4학년	1학기	3	3	0
미디어학부	21003123	글로벌이슈와시사영어	전공선택	3-4학년	2학기	3	2	1
미디어학부	21003412	저널리즘이슈분석	전공선택	3-4학년	2학기	3	2	1
법학부	21002900	지식재산권법	전공선택	3-4학년	1학기	3	3	0
앙트러프러너십전공	21103809	기술과사회	전공선택	4학년	2학기	3	3	0
영어영문학전공	21102544	SF인문학:과학·인간·그리고미래	교선택		2학기	3	3	0
응용물리전공	21104601	기초물리학 I	전공선택	1학년	1학기	3	3	0
정치외교학과	21003743	글로벌환경정치	전공선택	2-3학년	2학기	3	3	0
화공생명공학부	21102628	일반생명과학 I	전공필수	1학년	1학기	3	3	0
화학과	21000462	일반화학 I	전공선택	1학년	1학기	3	3	0

◇ 개설 및 개편이력

2021.02.16 학생자율설계전공으로 개설 승인

## 글로벌융합디자인전공

### ◇ 전공개요

학과의 경계가 모호해지고 사회가 융합적 인재를 필요로 함에 따라 기존의 패러다임을 뛰어넘는 새로운 융합적 글로벌 디자이너가 요구되는 시대이다. 이에 따라 자신의 생각을 더욱 효과적으로 구상하고 표현할 수 있도록 여러 디자인 분야에서의 경험을 쌓고 테크닉을 익혀 융합적 디자인 감각을 키울 수 있도록 한다.

나아가 2D디자인에서 3D까지 분야별 실기 접근을 통해 최종적으로 학교기업에서의 현장실습, 아트프러너에 대한 탐구와 프로젝트를 경험하여 취업과 창업의 시야를 넓힌다.

이와 같은 개방형 교육시스템을 통해 작품 활동에 있어 시대의 변화에 창조적으로 도전해보고 국제사회의 트렌드 변화에 능동적으로 대처해 디자이너로서의 독창적 색깔을 가질 수 있도록 유도하고, 혁신적인 브랜드를 내세울 수 있는 강점을 가질 수 있도록 한다.

### ◇ 교육목표와 기대효과

- 2D 그래픽, 편집디자인, 웹 콘텐츠, 영상 디자인 등의 기술과 브랜딩 실무능력을 유연하게 갖춘 창의적인 융합형 인재를 양성함
- 매체를 전략적으로 활용하여 PBL(Project Based Learning), 캡스톤 디자인(Capstone Design) 그룹 프로젝트 수업, 학교 기업 실무 실습의 교육과정을 통해 통합적 커뮤니케이션을 수행할 수 있는 심층적인 교육을 실천함
- 각 분야의 사고방식과 재료, 프로그램 등을 다방면으로 접해 사고의 확장에 기여하고 새로운 영감을 불어넣는 것을 기대하며, 차세대 디자인 리더 양성에 주안점을 두고 있음

### ◇ 학위명

글로벌융합디자인학사 (Bachelor of Global Convergence Design)

### ◇ 졸업학점배정표

전공명	졸업학점	졸업논문제
글로벌융합디자인전공	36	자기주도진로설계 프로젝트 참여, 캡스톤디자인 교과목 이수, 자격증 취득 (GTQ 1급, ACA, GTQI 1급) 중 택1

### ◇ 전공교육과정표

개설학부(과)·전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	학기패턴	학점	이론	실험
경영학부	21002176	글로벌경영의이론과사례	전공선택	4학년	1학기	3	3	0
공예과	21101917	서피스디자인현장실습	전공선택	3학년	모든학기	2	0	3
기술인문융합전공	21102776	파워브랜딩과마케팅전략	연계전공 영역7	전학년	모든학기	3	3	0
산업디자인과	21102054	기초표현디자인	전공필수	1학년	1학기	2	0	3
산업디자인과	21009943	기초퓨전디자인 I	전공필수	1학년	1학기	2	0	3

개설학부(과)·전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	학기패턴	학점	이론	실험
산업디자인과	21102055	기초디지털디자인	전공필수	1학년	2학기	2	0	3
산업디자인과	21103978	ID미디어프로세스 I	전공선택	2학년	1학기	2	0	3
산업디자인과	21103979	ID미디어프로세스 II	전공선택	2학년	2학기	2	0	3
시각·영상디자인과	21003561	디지털이미지디자인 I	전공선택	1학년	1학기	2	0	3
시각·영상디자인과	21002747	시각·영상기초디자인 I	전공필수	1학년	1학기	3	0	3
시각·영상디자인과	21003565	디지털이미지디자인 II	전공선택	1학년	2학기	2	0	3
시각·영상디자인과	21002748	시각·영상기초디자인 II	전공선택	1학년	2학기	3	0	3
시각·영상디자인과	21002159	타이포그래피디자인 I	전공선택	1학년	2학기	2	0	3
시각·영상디자인과	21004039	모션그래픽스 I	전공선택	2학년	1학기	2	0	3
시각·영상디자인과	21002162	브랜드디자인 I	전공선택	2학년	1학기	2	0	3
시각·영상디자인과	21002179	타이포그래피디자인 II	전공선택	2학년	1학기	2	0	3
시각·영상디자인과	21002183	브랜드디자인 II	전공선택	2학년	2학기	2	0	3
양트러프러너십전공	21004063	글로벌기업환경	전공선택	1학년	1학기	3	3	0
양트러프러너십전공	21104185	글로벌비즈니스이슈탐색	전공선택	1학년	1학기	3	3	0
양트러프러너십전공	21103959	아트프러너십개론	전공선택	2학년	1학기	3	3	0
양트러프러너십전공	21102067	양트러프러너십세미나(캡스톤디자인)	전공선택	2학년	1학기	3	1	2
양트러프러너십전공	21101340	창업시뮬레이션	전공선택	4학년	1학기	3	3	0
양트러프러너십전공	21050206	글로벌화와양트러프러너십	전공선택	4학년	2학기	3	3	0
홍보광고학과	21003666	그래픽커뮤니케이션	전공선택	1학년	1학기	3	2	1
회화과	21003526	서양화미디어연구 II	전공필수	2학년	2학기	2	0	3

◇ 개설 및 개편이력

2021.08.10 학생자율설계전공으로 개설 승인

## 뇌·인지과학전공

### ◇ 전공개요

뇌 과학에 대한 관심에 나날이 커지고 있는 것에 비해 뇌 과학과 관련한 학문을 다루고 있는 국내 학부과정은 아직 부족하다. 본 전공은 뇌 과학 분야의 연구 전문가를 양성할 필요성에 따라 개설되었다. 뇌인지과학은 21세기 가장 주목받는 과학 분야 중 하나인 만큼 그 기대가 크고 전망이 밝다. 본 뇌인지과학전공은 사회과학, 의학, 예술 등 다양한 분야를 아우르며 학문의 경계를 허무는 융합 인재를 양성할 수 있다. 신경과학 전공에서는 뇌 과학 전공지식을 바탕으로 여러 학문 분야를 접목시킨다. 이를 바탕으로 색다른 방식으로 문제에 접근하는 창의 해결력을 기르고, 다른 분야의 전문가와 원활한 소통으로 협업 연구를 진행할 수 있다. 즉, 본 전공의 최종 목표는 창의적 문제 해결력을 지닌 신경과학 분야의 전문가를 양성하는 것이다.

### ◇ 교육목표와 기대효과

#### 1. 배양하고자 하는 능력

뇌 과학을 전문적으로 연구할 전문가를 양성한다. 전공 수업을 통해 신경과학 분야의 지식을 기르고 이를 바탕으로 예술, 의학, 경제, 법학 등 다양한 분야와 협동·융합하여 연구할 수 있다.

#### 2. 진출가능 분야

뇌를 연구하는 신경과학 분야 연구자, 생명과학과 사회과학 분야의 연구자, 또는 의학계열 전문가를 양성할 수 있다. 혹은 마케팅, 법, 경영, 공학 등 경계 없이 다양한 분야에 진출할 수 있다.

### ◇ 학위명

뇌인지과학사(Bachelor of Brain&Cognitive Sciences)

### ◇ 졸업학점배정표

전공명	졸업학점	졸업논문제
뇌인지과학전공	36	졸업논문, 자기주도진로설계프로젝트 참여 중 택 1

### ◇ 전공교육과정표

개설학부(과)·전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	학기패턴	학점	이론	실험
IT공학전공	21104552	인공지능과기계학습	전공선택	4학년	1학기	3	3	0
기계시스템학부	21102980	인공지능을위한코딩입문및실습(AD)	전공필수	1학년	2학기	3	2	2
법학부	21101457	IRB와법의이해	전공선택	전학년	2학기	3	3	0
사회심리학과	21010034	연구방법론	전공필수	1학년	2학기	3	3	0
사회심리학과	21010016	사회심리학	전공필수	2학년	2학기	3	3	0
사회심리학과	21010017	생리심리학	전공선택	2학년	2학기	3	3	0
사회심리학과	21010046	인지심리학	전공선택	3학년	2학기	3	3	0
사회심리학과	21103975	현대사회와언어심리학	전공선택	4학년	1학기	3	3	0
사회심리학과	21101991	사회인지	전공선택	4학년	2학기(2학년/3)	3	3	0
생명시스템학부	21102522	뇌와행동	교양핵심		2학기	3	3	0
생명시스템학부	21000507	일반생물학 I	전공필수	1학년	1학기	3	3	0

개설학부(과)·전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	학기패턴	학점	이론	실험
생명시스템학부	21000508	일반생물학 II	전공필수	1학년	2학기	3	3	0
생명시스템학부	21000469	동물생리학 I	전공선택	2학년	1학기	3	3	0
생명시스템학부	21003086	신경생물학 I	전공선택	3학년	1학기	3	3	0
생명시스템학부	21003087	신경생물학 II	전공선택	3학년	2학기	3	3	0
컴퓨터과학전공	21003917	소프트웨어의이해	전공선택	1학년	1학기	3	3	0
통계학과	21000589	기초통계학 I	전공필수	1학년	1학기	3	3	0
통계학과	21000590	기초통계학 II	전공필수	1학년	2학기	3	3	0

◇ 개설 및 개편이력

2020.02.13. 학생자율설계전공으로 개설 승인

2021.02.10. 2021학년도 교육과정 개편 승인

- 제외교과(3): 사회심리학과/21050349/현대사회와심리학, 생명시스템학부/21001861/세포생물학및실험, 통계학과/21003031/의생명통계학
- 추가교과(5): 생명시스템학부/21102522/뇌와행동, 생명시스템학부/21000508/일반생물학 II, IT공학전공/21104552/인공지능과기계학습, 컴퓨터과학전공/21003917/소프트웨어의이해, 기계시스템학부/21102980/인공지능을위한코딩입문및실습(AD)

## 미디어광고마케팅전공

### ◇ 전공개요

미디어광고마케팅전공은 미디어 및 광고 관련 학과에서 다루는 이론과 실무 과정을 융합한 전공으로 영상광고와 방송 분야에 대한 역량을 개발하기 위해 개설되었다.

성공적인 광고를 만들기 위해 주목해야 할 부분은 적절한 미디어 매체의 선택과 그 미디어를 소비하는 이들의 트렌드 파악이다. 소비자와의 커뮤니케이션이 어느 때보다도 중요해진 사회에서 우수한 광고기획자 혹은 마케터가 되기 위해서는 뉴미디어의 흐름을 알고 능숙하게 사용할 수 있어야 한다.

이론과 실습을 병행하며 미디어광고 분야의 지식과 경험을 쌓으며 이 학문을 수료한다면 미디어 분야, 광고를 포함한 마케팅 분야 그리고 시각, 영상편집능력을 갖춘 융합인재 양성을 기대할 수 있다.

### ◇ 교육목표와 기대효과

- 이론과 실무를 겸비한 미디어광고마케팅 분야의 융합인재 양성
  - 방송용, 광고용 등 기획할 수 있는 광고영상 범위 확장
  - 미디어 트렌드에 맞는 영상 및 이미지를 만들 수 있는 톨을 능숙하게 다룰 수 있는 실력 함양
- 광고기획자, 미디어플래너, 프로모션기획자, 방송업계, 1인 미디어 분야 등 진출

### ◇ 학위명

미디어광고마케팅학사(Bachelor of Media, Advertising&Marketing)

### ◇ 졸업학점배정표

전공명	졸업학점	졸업논문제
미디어광고마케팅전공	36	자기주도진로설계프로젝트 참여, 캡스톤디자인교과목 이수 중 택 1

### ◇ 전공교육과정표

개설학부(과)·전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	학기패턴	학점	이론	실험
미디어학부	21102855	방송영상편집기초	전공선택	1-2학년	1학기	3	1	2
미디어학부	21009917	미디어글쓰기	전공선택	1학년	1학기	3	2	1
미디어학부	21002518	방송영상미디어의이해	전공선택	1학년	1학기	3	3	0
미디어학부	21002423	방송영상만들기	전공선택	1학년	2학기	3	2	1
미디어학부	21101999	전략커뮤니케이션	전공선택	2-3학년	1학기	3	2	1
미디어학부	21002516	미디어경영과마케팅	전공선택	2-3학년	2학기	3	3	0
법학부	21101714	저작권법	전공선택	3-4학년	1학기	3	3	0
법학부	21101419	미디어법	전공선택	3학년	2학기	3	3	0
시각·영상디자인과	21003561	디지털이미지디자인 I	전공선택	1학년	1학기	2	0	3



개설학부(과)·전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	학기패턴	학점	이론	실험
시각·영상디자인과	21003565	디지털이미지디자인 II	전공선택	1학년	2학기	2	0	3
시각·영상디자인과	21004039	모션그래픽스 I	전공선택	2학년	1학기	2	0	3
시각·영상디자인과	21003782	애니메이션디지털드로잉	전공선택	2학년	1학기	2	0	3
시각·영상디자인과	21004040	모션그래픽스 II	전공선택	2학년	2학기	2	0	3
홍보광고학과	21001829	광고원론	전공필수	1학년	1학기	3	3	0
홍보광고학과	21003666	그래픽커뮤니케이션	전공선택	1학년	1학기	3	2	1
홍보광고학과	21000978	PR원론	전공필수	1학년	2학기	3	3	0
홍보광고학과	21101734	홍보광고커리어설계	전공선택	1학년	2학기	3	3	0
홍보광고학과	21101987	디지털마케팅	전공선택	2-3학년	2학기	3	3	0
홍보광고학과	21102491	광고캠페인기획	전공선택	2학년	1학기	3	3	0
홍보광고학과	21102494	브랜드커뮤니케이션전략	전공선택	2학년	1학기	3	3	0
홍보광고학과	21003155	프레젠테이션기법과실습	전공선택	4학년	1학기	3	2	1
홍보광고학과	21100712	산학연계브랜드전략실습	전공선택	4학년	2학기	3	0	3

◇ 개설 및 개편이력

2020.02.13. 학생자율설계전공으로 개설 승인

2021.02.10. 2021학년도 교육과정 개편 승인

- 제외교과(0): 없음

- 추가교과(3): 시각·영상디자인과/21003782/애니메이션디지털드로잉,  
홍보광고학과/21102494/브랜드커뮤니케이션전략,  
미디어학부/21009917/미디어글쓰기

## 바이오 3D 재료 공학 전공

### ◇ 전공개요

‘바이오3D재료공학’은 의료분야에서 의료기기의 개발, 바이오칩, 나노 로봇, 맞춤형 인공장기의 개발을 통해 질병 예방부터 진단, 치료, 재활 및 건강증진까지 우리의 헬스케어 모든 단계에서 함께 하고 있다. 그러므로 4차산업혁명 사회에서는 바이오와 3D재료공학분야의 융복합 전문인력의 수요가 계속하여 증대될 것이다.

인공장기는 동물실험을 대체하여 의약, 화장품 등의 안전성 평가를 쉽게 만들고, 적은 비용의 빠른 신약 개발 가능성을 높여주어 국내 제약산업에도 경쟁력을 만들어 줄 것이다. 또한 맞춤형 생체 재료를 통해 예방부터 진단, 치료, 재활까지 4차 산업의 핵심인 맞춤형 바이오헬스 전반에 활용되어 약물부작용, 자가면역반응 등의 문제를 극복할 수 있다.

본 전공에서는 3D프린팅 기술을 이용하여 고분자 생체재료 세포를 쌓아 올린 작은 인공 조직이나 장기 출력이 가능한 현 단계에서 더 나아가, Organ Chip이나 세포 포함 젤(생분해성 고분자PCL)을 이용하여 생리학적 반응을 모사할 수 있는 인공장기 생체시스템을 재현하는 3D재료공학 기술을 연구한다.

### ◇ 교육목표와 기대효과

- 기초생물학과 접목시킨 체내 삽입물 등 나노소재의 생체재료를 3D원리로 학습하여 4차 산업사회에서 바이오와 교집합되는 3D 재료 공학 분야의 바이오 융복합 전문인력을 양성함
- 바이오 3D프린팅에 적용되는 생체적합성을 갖는 고분자, 생체 재료를 분자수준에서 학습하고 세포를 원하는 3D형상으로 디자인, 출력해봄으로써 생체 재료 개선 구조물 표면 특성 제어, 손상된 생체조직 재건연구, 의료기기개발 분야로 진출하게 됨

### ◇ 학위명

바이오3D재료공학사 (Bachelor of Bio 3D Material Engineering)

### ◇ 졸업학점배정표

전공명	졸업학점	졸업논문제
바이오3D재료공학전공	36	자기주도진로설계프로젝트 참여, 연구인턴(6개월이상), 자격증 취득 (의공기사, 전자기사) 중 택1

### ◇ 전공교육과정표

개설학부(과)·전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	학기때던	학점	이론	실험
<b>바이오</b>								
생명시스템학부	21000473	유전학및실험	전공선택	2학년	1학기	3	2	1
생명시스템학부	21001861	세포생물학및실험	전공선택	2학년	2학기	3	2	1
생명시스템학부	21010039	유기화학	전공선택	2학년	2학기	3	3	0
생명시스템학부	21003987	분자면역병리학	전공선택	4학년	2학기	3	3	0
화공생명공학부	21102648	분자생명공학	전공선택	2학년	2학기	3	3	0

개설학부(과)·전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	학기/매년	학점	이론	실험
<b>3D재료공학</b>								
기계시스템학부	21102983	CAD및3D프린팅*	전공필수	1학년	1학기	3	2	2
기계시스템학부	21103005	재료공학개론	전공선택	3학년	1학기	3	3	0
기계시스템학부	21102997	바이오미케닉스	전공선택	3학년	2학기	3	3	0
기계시스템학부	21102993	융합캡스톤디자인(캡스톤디자인)	전공선택	3학년	2학기	3	0	6
기계시스템학부	21103790	헬스케어시스템설계	전공선택	3학년	2학기	3	3	0
생명시스템학부	21103549	생명과학연구기법	전공선택	3-4학년	1학기	3	3	0
생명시스템학부	21101832	현대생물학실험 II	전공선택	3-4학년	2학기	3	0	3
융합학부	21103027	3D프린팅과창의적사고*	교선택핵심		1학기	3	2	2
응용물리전공	21001880	신소재과학	전공선택	2학년	1학기	3	3	0
전자공학전공	21102974	센서시스템공학	전공선택	3학년	1학기	3	2	2
전자공학전공	21102976	생체전자공학	전공선택	3학년	2학기	3	3	0
화공생명공학부	21102630	재료화학공학	전공선택	2학년	1학기	3	3	0
화공생명공학부	21102633	고분자공학	전공선택	3학년	1학기	3	3	0
화공생명공학부	21102899	나노화학공학	전공선택	3학년	1학기	3	3	0
화공생명공학부	21102661	전기화학공학	전공선택	3학년	1학기	3	3	0
화공생명공학부	21102668	기기분석화학및실험(캡스톤디자인)	전공선택	4학년	1학기	3	3	0
화공생명공학부	21102657	나노소재공학	전공선택	4학년	1학기	3	3	0
화공생명공학부	21102667	생체재료공학	전공선택	4학년	1학기	3	3	0
화공생명공학부	21102662	화공생명창의설계 I	전공선택	4학년	1학기	1	0	2
화공생명공학부	21103091	융복합제품디자인및개발(캡스톤디자인)	전공선택	2-3학년	2학기	3	3	0
화공생명공학부	21103800	화공양론	전공필수	2학년	2학기	2	2	0
화공생명공학부	21103950	고분자물성	전공선택	3학년	2학기	3	3	0
화공생명공학부	21103804	생체유기합성공학	전공선택	3학년	2학기	3	3	0
화공생명공학부	21102663	화공생명창의설계 II	전공선택	4학년	2학기	1	0	2
기계시스템학과	21103234	바이오센서및바이오전자공학	대학원	석사	모든학기	3	3	0

※3D프린팅 관련 교과목은 1개 이상 필수 이수하여야 함 (\*표 표시 교과)

※'바이오' 분야 교과목 중 타 전공 주관 유사교과목은 지도교수의 검토 및 승인에 따라 본 전공 이수학점으로 인정할 수 있음

※생명시스템학부와 화공생명공학부 소속 학생(복수/부전공 포함)이 본 전공을 이수할 시, 최소 12학점 이상은 타 전공 과목으로 이수하여야 함

#### ◇ 개설 및 개편이력

2021.08.10 학생자율설계전공으로 개설 승인

2022.03.01. 2022학년도 교육과정 개편 승인 (주관학과의 과목 폐지로 인한 대체과목 추가: 21001880신소재과학)

## 북한과 통일학 전공

### ◇ 전공개요

세 차례의 남북정상회담과 판문점 선언을 거치며 남북관계에 대한 중요성이 그 어느 때보다 대두되고 있지만, 현재 우리나라 대학 교육과정에는 남북관계와 통일에 대해 전문적인 지식을 다루는 전공이 거의 존재하지 않는 것이 현실이다. 통일을 위해서는 지금보다 더 많은 논의와 대화, 협상이 필요하며 그 과정에서 남북관계의 문제에 대응하기 위한 전문 인력의 수요가 늘어날 것이다. 이에 대비하기 위하여 북한과통일학전공은 꼭 필요하다.

우리 대학 북한과통일학전공은 개발협력, 정치학, 법학 등의 융합 전공으로 통일과 남북관계의 개선에 기여할 수 있는 전문 인력을 양성하여 통일을 준비하는 차세대 리더로 양성한다.

### ◇ 교육목표와 기대효과

1. 북한과통일학전공 이수를 통해 배양하고자 하는 능력- 남북관계를 바라보는 균형잡힌 시각의 신장- 통일 과정에서 필요한 새로운 사업 개척- 북한 사회의 개발에 기여할 수 있는 역량 강화- 국제 NGO 활동에 적극참여- 북한 관련 Data Base 구축에 기여- 인권과 평화에 대한 이해- 향후 정부나 공공기관의 정책 수립 참여
2. 북한과통일학전공 이후 진출 가능 분야- 전문 연구원(북한, 통일 진출), 통일부와 국정원등 국가기관 근무, 기자, 법조인(인권 변호사), NGO 활동가

### ◇ 학위명

북한과통일학사 (Bachelor of North Korea and Unification)

### ◇ 졸업학점배정표

전공명	졸업학점	졸업논문제
북한과통일학전공	36	졸업논문, 관련기관및기업인턴(6개월 이상), 자기주도진로설계 프로젝트 참여, 통일부 및 정부 주관 관련 단체나 연구소의 공모전 수상 (통일, 북한, 안보와 관련 주제) 중 택1

### ◇ 전공교육과정표

개설학부(과)·전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	학기패턴	학점	이론	실험
글로벌협력전공	21101777	개발과환경	전공선택	4학년	1학기	3	3	0
기초교양학부	21101981	생활속의북한알기	교핵	-	모든학기	3	3	0
기초교양학부	21102769	북한의실상과통일미래	교핵	전학년	2학기	3	3	0
법학부	21000885	기본권론	전공필수	2학년	1학기	3	3	0
법학부	21003903	미국의헌법과정치	전공선택	3-4학년	1학기	3	3	0
법학부	21003672	NGO와법	전공선택	3-4학년	2학기	3	3	0
사회심리학과	21010044	이상심리학	전공선택	2학년	1학기	3	3	0
사회심리학과	21101720	심리치료	전공선택	4학년	2학기	3	3	0
소비자경제학과	21009914	경제와소비이론	전공필수	1학년	1학기	3	3	0

개설학부(과)·전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	학기패턴	학점	이론	실험
앙트러프러너십전공	21004058	앙트러프러너십개론	전공필수	1학년	1학기	3	3	0
앙트러프러너십전공	21004069	스타트업사례분석	전공선택	2학년	2학기	3	2	1
앙트러프러너십전공	21104620	창업특강및멘토링	전공선택	2학년	모든학기	3	3	0
정치외교학과	21003376	미국외교정책	전공선택	2-3학년	1학기	3	3	0
정치외교학과	21101400	핵무기와국제정치	전공선택	2-3학년	1학기	3	3	0
정치외교학과	21000855	21세기의빈곤·발전·민주주의	전공선택	2-3학년	2학기	3	3	0
정치외교학과	21000858	외교정책의이해	전공선택	2-3학년	2학기	3	3	0
정치외교학과	21003382	중국의정치와외교	전공선택	3-4학년	1학기	3	3	0
정치외교학과	21001844	인권과정의	전공선택	전학년	1학기	3	3	0
정치외교학과	21003876	국제안보론	전공선택	전학년	1학기	3	3	0
통상학전공	21003644	국제분쟁해결	연계전공 영역1	-	2학기	3	3	0

#### ◇ 개설 및 개편이력

2020.07.16. 학생자율설계전공으로 개설 승인

2022.01.11 전공명, 학위명 변경 및 교육과정개편 승인

- 전공명: 구.통일과시민운동학전공

- 학위명: 구.통일과시민운동학사

- 제외교과(9개):

21101779국제기구와국제개발/21003747국제인권법/21003254다문화공생론/21004066문화간커뮤니케이션/21003365비교정치론/21004004사회적기업운영론/21004003사회적기업의이해/21001052재무관리/21001055회계원리

- 추가교과(12개):

21101777개발과환경/21101981생활속의북한알기/21102769북한의실상과통일미래/21010044이상심리학/21101720심리치료/21009914경제와소비이론/21004058앙트러프러너십개론/21004069스타트업사례분석/21104620창업특강및멘토링/21000858외교정책의이해/21003876국제안보론/21003644국제분쟁해결

## 빅 데이터 비즈니스 융합 전공

### ◇ 전공개요

시민의식이 성장함에 따라 기업의 기능적인 과업 수행뿐만 아니라 사회적, 정서적 과업 수행이 강조되고 있다. 이에 걸맞게 해당 전공은 기업가 정신을 겸비한 차별화된 인재를 양성하는 커리큘럼을 갖추고 있다. 더불어 유의미한 정보를 도출해내는 역량이 강조되는 빅데이터 사회에서 단순히 정보를 분석하는 것이 아니라 비즈니스 기획 및 실행으로 옮길 수 있는 진취적인 인재를 양성한다.

빅데이터비즈니스융합전공은 경영, 창업, 빅데이터 관련 전공을 융합한 전공이다. 비즈니스 시장에서 경쟁력 있는 경영인으로 성장하기 위해서는 기업가 정신, 조직 운영 능력, 데이터 분석/활용 능력, 기획 실행 능력과 같은 융합적인 역량을 갖춰야 한다. 이론과 실무를 기반으로 한 본 전공을 통해 해당 역량을 키우고 사회 발전을 이끌어내는 새로운 가치를 창출해낸다.

더 나아가, 각 학생이 해당 전공의 실무 프로세스별 커리큘럼을 통해 본인의 관심사에 맞는 분야를 집중적으로 탐색하고 자기 주도적인 커리어 로드맵을 설계하여 심화할 수 있다. 이를 통해 21세기 비즈니스 시장에서 요구하는 차별화 요소를 갖춘 융합 인재를 배출하는 것이 본 전공의 목표이다.

### ◇ 교육목표와 기대효과

영역	목표	설명
비즈니스 역량	기업가정신	리더, 경영인, 기업인이 갖춰야 할 자질을 함양함
	조직운영	조직을 운영하는 데에 필요한 역량 및 이론 등을 학습함
빅데이터	빅데이터 분석/활용	기획에 필요한 빅데이터를 분석하여 정보 도출 및 시각화
프로젝트/창업	기획 실행	기획 구상을 통해 실제화된 결과 도출 및 피드백

- 차별화 요소가 대두되는 사회에서 기업가 정신을 함양하여 취업 시장에서 경쟁력을 갖춘다.
- 협업이 요구되는 비즈니스 시장에서 융합적 지식과 조직 운영에 필수적인 역량을 갖춘 인재를 양성한다.
- 데이터 분석 및 활용 능력을 통해 비즈니스 모델을 기획해봄으로써 실무형 정보 전문가를 양성한다.
- 실무 프로세스 기반의 단계별 학습을 통해 이론과 실무를 두루 갖춘 경영인을 배출한다.
- 프로젝트 매니저/프로젝트 매니저, 기획자, 정보 전문가, 창업가 등 다양한 빅데이터 및 경영 분야에 진출할 수 있다.

### ◇ 학위명

빅데이터비즈니스융합학사 (Bachelor of Big Data Business Convergence)

### ◇ 졸업학점배정표

전공명	졸업학점	졸업논문제
빅데이터비즈니스융합전공	36	자기주도진로설계프로젝트 참여, 캡스톤디자인 교과목 이수, 공모전 수상 (빅데이터분석, 창업경진대회) 중 택1

◇ 전공교육과정표

※ 교육목표에 따른 과목 구분을 참고하여 균형 있게 이수하도록 함

개설학부(과)·전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	학기/파트	학점	이론	실험
<b>1. 기업가정신</b>								
경영학부	21004003	사회적기업의이해	전공선택	3학년	1학기	3	3	0
경영학부	21001086	리더십론	전공선택	3학년	2학기	3	3	0
미디어학부	21101999	전략커뮤니케이션	전공선택	2-3학년	1학기	3	2	1
앙트러프러너십전공	21004045	사회혁신과기업가정신의이해	교선택심		1학기	3	3	0
앙트러프러너십전공	21004058	앙트러프러너십개론	전공필수	1학년	1학기	3	3	0
앙트러프러너십전공	21100760	인트라프러너십	전공선택	3학년	1학기	3	3	0
<b>2. 조직운영</b>								
경영학부	21003436	경영정보처리론	전공선택	2학년	1학기	3	1	2
경영학부	21003495	조직이론과설계	전공선택	2학년	2학기	3	3	0
경영학부	21001076	조직행동론	전공필수	2학년	모든학기	3	3	0
경영학부	21001077	경영전략론	전공선택	3학년	1학기	3	3	0
문헌정보학과	21000375	데이터베이스구축론	전공선택	2학년	1학기	3	3	0
문헌정보학과	21101728	저작권과정보윤리	전공선택	3-4학년	2학기	3	3	0
앙트러프러너십전공	21004069	스타트업사례분석	전공선택	2학년	2학기	3	2	1
융합학부	21104451	초보자를위한클라우드컴퓨팅입문	교선택심		2학기	3	3	0
<b>3. 빅데이터 분석/활용</b>								
경영학부	21104615	R로배우는데이터분석입문	전공선택	1-2학년	2학기	3	3	0
경영학부	21003870	경영데이터분석1	전공선택	2학년	모든학기	3	2	1
미디어학부	21002519	소셜미디어와빅데이터	전공선택	2-3학년	1학기	3	3	0
빅데이터분석학전공	21102394	빅데이터분석	연계전공 영역1	3-4학년	1학기	3	3	0
빅데이터분석학전공	21103092	빅데이터시각화	연계전공 영역1	3-4학년	2학기	3	3	0
소비자경제학과	21101726	빅데이터와소비자트렌드	전공필수	3학년	2학기	3	3	0
<b>4. 기획 실행</b>								
문헌정보학과	21003033	디지털콘텐츠개발(캡스톤디자인)	전공선택	3-4학년	2학기	3	2	2
앙트러프러너십전공	21100727	비즈니스스타트업 I	전공필수	2학년	2학기	3	3	0
앙트러프러너십전공	21050211	앙트러프러너십워크숍(캡스톤디자인)	전공선택	2학년	2학기	3	0	3

◇ 개설 및 개편이력

2021.08.10 학생자율설계전공으로 개설 승인

## 영상문화커뮤니케이션전공

### ◇ 전공개요

영상문화커뮤니케이션전공은 급증하고 있는 영상산업에서 체계적인 기획과 감각적인 영상 디자인 교육을 통해 영상전문가를 육성합니다. 이를 위하여 다양한 경험과 풍부한 인문학적 소양을 바탕으로 전문적인 영상 콘텐츠 제작 및 기획력을 가진 인력을 양성하고자 합니다. 커뮤니케이션 시대의 다양한 정보를 보다 정확하고 합리적인 방법으로 전달하기 위해 창의적이고 창조적인 사고 행위를 배웁니다. 영상산업 분야의 특성을 이해하고 홍보광고, 미디어 및 영상 관련 학문을 접목시킴으로써 커뮤니케이션을 통해 적합한 정보를 전달할 있도록 하는 실무적 학문입니다. 따라서 영상 및 광고 분야의 커뮤니케이션 전략을 수립하기 위한 이론과 실무를 병행한 교육과정을 운영합니다.

### ◇ 교육목표와 기대효과

- 영상문화커뮤니케이션전공은 영상의 세계적인 추세에 맞춰 4차 산업혁명의 추진에 기여하는 광고홍보, 영상미디어, 문화 콘텐츠의 커뮤니케이션 전문 인력 양성을 목표로 합니다.
- 다양한 커뮤니케이션 현상과 구조, 그리고 미디어와 홍보 광고 기반의 문화에 대한 이해력과 분석력을 키울 수 있도록 합니다.
- 급증하고 있는 영상산업 현실에서 영상분야를 이끌어 나갈 영상 기획 및 제작 전문가를 양성하는 것을 목표로 합니다.

### ◇ 학위명

영상문화커뮤니케이션학사(Bachelor of Motiongraphic Culture&Communication)

### ◇ 졸업학점배정표

전공명	졸업학점	졸업논문제
영상문화커뮤니케이션전공	36	졸업논문, 자기주도진로설계프로젝트 참여 중 택 1

### ◇ 전공교육과정표

개설학부(과)·전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	학기패턴	학점	0론	실험
IT공학전공	21100706	프리미어와플래시기초	교선택		1학기	3	0	3
IT공학전공	21100707	소셜미디어의이해와활용	교선택		2학기	3	0	3
IT공학전공	21102523	IT기술의이해	전공선택	1학년	1학기	3	3	0
미디어학부	21102855	방송영상편집기초	전공선택	1-2학년	1학기	3	1	2
미디어학부	21002518	방송영상미디어의이해	전공선택	1학년	1학기	3	3	0
미디어학부	21002423	방송영상만들기	전공선택	1학년	2학기	3	2	1
미디어학부	21003414	다매체시대의스피치	전공선택	2-3학년	2학기	3	2	1
미디어학부	21009921	방송영상미디어이론	전공선택	2-3학년	2학기	3	3	0
미디어학부	21101997	방송과화법	전공선택	3-4학년	1학기	3	2	1
시각·영상디자인과	21003561	디지털이미지디자인 I	전공선택	1학년	1학기	2	0	3
시각·영상디자인과	21002747	시각·영상기초디자인 I	전공필수	1학년	1학기	3	0	3
시각·영상디자인과	21003565	디지털이미지디자인 II	전공선택	1학년	2학기	2	0	3



개설학부(과)-전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	학기패턴	학점	0론	실험
시각·영상디자인과	21004039	모션그래픽스 I	전공선택	2학년	1학기	2	0	3
앙트러프러너십전공	21004059	글로벌지식재산전략	전공선택	2학년	2학기	3	3	0
작곡과	21003044	컴퓨터음악 I	전공필수	2학년	1학기	2	0	2
홍보광고학과	21101733	홍보광고학입문	전공필수	1학년	1학기	3	3	0
홍보광고학과	21000978	PR원론	전공필수	1학년	2학기	3	3	0
홍보광고학과	21102491	광고캠페인기획	전공선택	2학년	1학기	3	3	0
홍보광고학과	21001978	광고와소비자행동	전공필수	2학년	2학기	3	3	0
홍보광고학과	21101985	디지털크리에이티브	전공선택	3-4학년	2학기	3	2	2
홍보광고학과	21003418	PR라이팅	전공선택	3학년	1학기	3	2	1
홍보광고학과	21003667	영상광고기획실습	전공선택	3학년	1학기	3	2	1

◇ 개설 및 개편이력

2020.02.13. 학생자율설계전공으로 개설 승인

2021.02.10. 2021학년도 교육과정 개편 승인

- 제외교과(6): 시각·영상디자인과/21002748/시각·영상기초디자인III  
 시각·영상디자인과/21101339/디자인과문화  
 시각·영상디자인과/21003786/유튜브영상디자인II  
 홍보광고학과/21102494/브랜드커뮤니케이션전략  
 작곡과/21003045/컴퓨터음악II  
 IT공학전공/21002100/영상처리및응용
- 추가교과(8): IT공학전공/21100706/프리미어와플래시 기초  
 IT공학전공/21100707/소셜미디어의이해와활용  
 IT공학전공/21102523/IT기술의이해  
 미디어학부/21003414/다매체시대의스피치  
 시각·영상디자인과/21004039/모션그래픽스 I  
 앙트러프러너십전공/21004059/글로벌지식재산전략  
 홍보광고학과/21000978/PR원론  
 홍보광고학과/21001978/광고와소비자행동

**영상예술경영전공**

◇ 전공개요

영상예술경영전공은 다가온 영상예술시대 속에서 영화를 기반으로 영상예술과 예술경영에 대한 집중적이고 균형 있는 이론 및 실무 교육을 통해 보다 전문적인 영상예술경영가를 양성하는 곳입니다. 이를 위해 영상영화, 문화예술, 마케팅과 조직 경영의 이론적인 특성을 이해하고, 직접 영상예술콘텐츠도 제작하며 결과적으로는 예술경영에까지 적용시켜 마케팅 및 배급의 경험을 거칩니다. 따라서 창의적이고 주체적인 콘텐츠 제작 능력과 더불어 유연한 커뮤니케이션 능력과 통찰력 있는 경영적 시각을 지니게 될 수 있습니다. 범세계적인 영상콘텐츠의 수요, 그리고 발전하고 있는 한국영화산업 등을 통하여 지속가능한 영상예술경영전문가의 필요를 확신할 수 있습니다.

◇ 교육목표와 기대효과

- 영상을 요구하는 시대의 흐름에 맞춰 영화, 영상예술, 문화예술, 예술경영, 영상산업 분야의 전문 인력 양성을 목표로 함.
- 커뮤니케이션의 구조와 실무, 그리고 영상예술과 예술산업에 대한 분석력과 통찰력을 기를 수 있도록 함.
- 기존의 신문방송학, 미디어학, 커뮤니케이션학보다 더욱 세세하고 집중적인 교육과정을 이수할 수 있음.
- 세계의 영상예술을 수입 및 배급하고, 한국의 영상예술을 수출 및 배급하는 과정의 중심에 설 수 있음.

◇ 학위명

영상예술경영학사 (Bachelor of Image and Media Arts Management)

◇ 졸업학점배정표

전공명	졸업학점	졸업논문제
영상예술경영전공	36	졸업논문, 자기주도진로설계 프로젝트 참여, 공모전 수상(영상예술경영 관련) 중 택1

◇ 전공교육과정표

개설학부(과)·전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	학기패턴	학점	0론	실험
경영학부	21001056	마케팅원론	전공필수	2학년	모든학기	3	3	0
경영학부	21001076	조직행동론	전공필수	2학년	모든학기	3	3	0
경영학부	21001052	재무관리	전공필수	2학년	모든학기	3	3	0
경영학부	21001077	경영전략론	전공선택	3학년	1학기	3	3	0
경영학부	21001063	국제경영학	전공필수	3학년	모든학기	3	3	0
경영학부	21003754	브랜드마케팅	전공선택	3학년	모든학기	3	3	0
독일언어·문화학과	21002834	독일영화읽기	전공선택	1-2학년	2학기	3	3	0
문화관광학전공	21003357	문화예술읽기	전공선택	1학년	2학기	3	3	0
문화관광학전공	21003355	문화예술경영	전공선택	3학년	1학기	3	3	0
미디어학부	21102855	방송영상편집기초	전공선택	1-2학년	1학기	3	1	2
미디어학부	21002518	방송영상미디어의이해	전공선택	1학년	1학기	3	3	0
미디어학부	21002423	방송영상만들기	전공선택	1학년	2학기	3	2	1

개설학부(과)·전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	학기패턴	학점	0론	실험
미디어학부	21002517	영화커뮤니케이션	전공선택	2-3학년	1학기	3	3	0
미디어학부	21101993	다큐멘터리만들기	전공선택	2-3학년	2학기	3	2	1
미디어학부	21003415	드라마영화스토리텔링	전공선택	2-3학년	2학기	3	3	0
미디어학부	21102380	콘텐츠기획과마케팅	전공선택	3-4학년	2학기	3	3	0
프랑스언어·문화학과	21000119	프랑스문학과영화	전공선택	3학년	2학기	3	3	0
한국어문학부	21050297	문화콘텐츠창작연습	전공선택	3-4학년	2학기	3	3	0

◇ 개설 및 개편이력

2020.07.16. 학생자율설계전공으로 개설 승인

## 의류비즈니스전공

### ◇ 전공개요

대중의 니즈 변화 주기가 매우 짧아짐에 따라 트렌드에 가장 민감한 산업분야인 패션업계에서는 경쟁력을 갖추기 위해 데이터 분석과 이에 맞는 상품 기획, 마케팅 전략을 수립하는 역할의 중요성이 나날이 커지고 있다.

이에 따라 의류산업에 대한 이해를 기반으로 경영, 마케팅, 빅데이터 분야 전반을 운용할 수 있는 인재에 대한 수요는 꾸준히 늘어나는 반면 이에 필요한 역량을 쌓을 수 있는 단일 학부과정은 존재하지 않는다.

따라서 본 전공은 효율적인 의류 경영을 위해 요구되는 경영학 기초, 사회 트렌드 동향 분석 및 데이터 관리 기술, 마케팅에 대한 전반적 이해를 통해 의류학에 적용할 수 있는 교육과정을 구성하였고, 이를 통해 본 전공 이수 학생들이 이론과 실무를 두루 겸비할 수 있도록 하여 4차 산업혁명 시대에 대응 가능한 융합형 의류경영인을 배출할 수 있도록 개설했다.

### ◇ 교육목표와 기대효과

\* 현대 의류 브랜드 경영에 필요한 융복합적 능력을 갖춘 전문 의류 경영인을 양성

- 의류 상품 머천다이징과 마케팅을 위한 기초지식과 실기능력 함양
- 4차 산업시대에 필수적인 빅데이터 분석에 대한 이해와 기초 활용 능력 함양
- 고객 분석과 이에 따른 경영 전략 수립에 필요한 경영학 및 마케팅에 대한 이해
- 컴퓨터를 이용한 패션디자인 기초 능력 함양

\* 의류기업 MD 및 마케팅 관련 부서, VMD, 스타트업 설립, 패션에디터, 브랜드 매니저, 콘텐츠 기획자 등 의류업계 직무 전반에 진출 가능. 이외에도 경영, 마케팅 역량을 요구하는 다양한 분야로 진출

### ◇ 학위명

의류비즈니스학사 (Bachelor of Clothing & Textiles Business)

### ◇ 졸업학점배정표

전공명	졸업학점	졸업논문제
의류비즈니스전공	36	자기주도진로설계프로젝트 참여, 졸업논문, 자격증(컴퓨터활용능력, 전산회계, 구글애널리틱스), 공모전 수상(지도교수가 인정하는 의류비즈니스 관련 공모전) 중 택1

### ◇ 전공교육과정표

개설학부(과)·전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	학기패턴	학점	0톤	실험
경영학부	21003436	경영정보처리론	전공선택	2학년	1학기	3	1	2
경영학부	21003870	경영데이터분석1	전공선택	2학년	모든학기	3	2	1
경영학부	21001079	생산및운영관리	전공필수	2학년	모든학기	3	3	0

개설학부(과)·전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	학기패턴	학점	0	1	실험
경영학부	21001052	재무관리	전공필수	2학년	모든학기	3	3	0	
경영학부	21002821	e비즈니스개론	전공선택	3학년	2학기	3	3	0	
빅데이터분석학전공	21103092	빅데이터시각화	연계전공 영역1	3-4학년	2학기	3	3	0	
빅데이터분석학전공	21101834	대용량데이터관리와튜닝	연계전공 영역1	전학년	2학기	3	2	1	
소비자경제학과	21102400	소비자통계분석	전공선택	1학년	1학기	3	3	0	
소비자경제학과	21101726	빅데이터와소비자트렌드	전공필수	3학년	2학기	3	3	0	
시각·영상디자인과	21101331	디자인씽킹&시각화	전공필수	1학년	1학기	2	0	3	
앙트러프러너십전공	21104620	창업특강및멘토링	전공선택	2학년	모든학기	3	3	0	
앙트러프러너십전공	21101340	창업시뮬레이션	전공선택	4학년	1학기	3	3	0	
의류학과	21002202	패션소재정보및분석 I	전공필수	1학년	1학기	3	3	0	
의류학과	21050081	모델리즘의이해	전공필수	1학년	2학기	3	2	1	
의류학과	21003461	패션리더십트레이닝	전공선택	1학년	2학기	3	3	0	
의류학과	21102490	패션마케팅브랜드전략실무	전공필수	2-3학년	1학기	3	2	1	
의류학과	21002197	글로벌패션유통산업	전공선택	2-3학년	2학기	3	3	0	
의류학과	21003096	패션머천다이징	전공선택	2-3학년	2학기	2	1	2	
의류학과	21103209	디지털의류생산설계	전공선택	2학년	1학기	2	1	2	
의류학과	21001764	컴퓨터패션디자인	전공선택	2학년	1학기	2	0	3	
의류학과	21002196	비주얼머천다이징	전공선택	3-4학년	1학기	2	0	3	
의류학과	21009879	패션비즈니스실무	전공선택	3-4학년	2학기	2	2	0	
의류학과	21104174	소셜미디어패션마케팅	전공선택	3학년	2학기(각년/홀)	2	2	0	
홍보광고학과	21102494	브랜드커뮤니케이션전략	전공선택	2학년	1학기	3	3	0	
홍보광고학과	21100712	산학연계브랜드전략실습	전공선택	4학년	2학기	3	0	3	

◇ 개설 및 개편이력

2021.08.10 학생자율설계전공으로 개설 승인

## 인 권 학 전 공

### ◇ 전공개요

민주주의와 인권이 성숙한 사회에서도 타인에 대한 혐오, 차별, 폭력이 큰 사회 문제로 대두되고 있다. 실제로 사회적 소수자들은 정치, 경제, 사회, 문화의 영역에서 차별을 받고 있는 것이 현실이며, 차별을 금지하고 평등을 증진하는 것이 새로운 인권 과제로 대두되고 있다. 한편, 이러한 차별에 저항하는 사회운동이 꾸준히 성장하고 있고, 국가적, 제도적, 법적 차원에서도 조금씩 성과가 나타나고 있다.

인권학전공은 법학, 정치학, 사회학 등 다양한 학문의 관점에서 현대 사회의 인권 문제를 분석하며, 특히 소수자에 대한 혐오, 차별, 폭력의 문제를 심도있게 검토한다. 그리고 이에 대항하는 사회운동의 의미를 재조명하여 대안적 실천의 가능성을 모색한다. 사회과학적 관점에서 문제의 근원을 탐구하고, 법학적 관점에서 규범적, 제도적 대안을 논의해보는 학제적 연구에 기반을 둔다.

### ◇ 교육목표와 기대효과

- 사회과학적 방법론을 통해 인권현실을 분석하는 방법을 학습하며, 특히 차별과 혐오의 원인과 실태를 이해함으로써 현대사회의 인권 문제에 대한 깊이 있는 이해를 도모한다.
- 인권 문제에 대한 국가적, 법적, 제도적 측면에서 실천가능한 대안을 모색하고, 인권/사회운동의 현실과 가능성을 모색한다.
- 법학, 정치학, 사회학 분야에서의 인권연구자, 정부, 국회, 지자체, NGO, 국제기구 등 다양한 분야에 진출할 수 있는 전문가를 양성한다.

### ◇ 학위명

인권학사 (Bachelor of Human Rights)

### ◇ 졸업학점배정표

전공명	졸업학점	졸업논문제
인권학전공	36	졸업논문, 자기주도진로설계 프로젝트 참여, 인턴연구발표 중 택1

### ◇ 전공교육과정표

개설학부(과)·전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	학기패턴	학점	이론	실험
미디어학부	21002515	4차산업혁명과초연결사회	전공필수	2-3학년	1학기	3	3	0
미디어학부	21001852	정치커뮤니케이션과캠페인	전공선택	2-3학년	2학기	3	3	0
법학부	21000885	기본권론	전공필수	2학년	1학기	3	3	0
법학부	21003747	국제인권법	전공선택	3-4학년	1학기	3	3	0
법학부	21003669	법여성학	전공선택	3-4학년	1학기	3	3	0
법학부	21003915	입법론	전공선택	3-4학년	1학기	3	3	0
법학부	21003914	법사회학	전공선택	3-4학년	2학기	3	3	0

개설학부(과)·전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	학기패턴	학점	이론	실험
사회심리학과	21009973	사회학적상상력과현대사회론	전공필수	1학년	1학기	3	3	0
사회심리학과	21010034	연구방법론	전공필수	1학년	2학기	3	3	0
사회심리학과	21050359	한국사회구조와문화의이해	전공선택	3학년	2학기	3	3	0
사회심리학과	21050354	마이너리티연구	전공선택	4학년	1학기	3	3	0
순천융합인문학전공	21101542	사회변동과사회운동	연계전공 영역7	전학년	2학기(격년씩)	3	3	0
영어영문학전공	21002784	탈식민주의와페미니즘	전공선택	3학년	2학기	3	3	0
정치외교학과	21102382	여론과민주주의	전공선택	2-3학년	1학기	3	3	0
정치외교학과	21100742	다문화사회의정치	전공선택	2-3학년	2학기	3	3	0
정치외교학과	21001844	인권과정의	전공선택	전학년	1학기	3	3	0
행정학과	21000919	정책학개론	전공필수	2학년	1학기	3	3	0
행정학과	21000936	정책분석평가론	전공필수	3학년	2학기	3	3	0

◇ 개설 및 개편이력

2020.07.16. 학생자율설계전공으로 개설 승인

## 젠더학전공

### ◇ 전공개요

정치, 경제, 문화 등 사회 전 분야에 젠더 문제가 부상하고 있는 현재, 젠더학전공은 모든 학문과 제도 전반에 걸쳐 젠더 관점을 갖춘 리더 및 연구자 양성을 목적으로 한다. 젠더학전공은 과거부터 현재까지 남성중심적 학문 이론에 반론을 제기함으로써 구조적인 여성 문제에 대한 대항 담론을 형성하는 성평등한 사회로 발돋움을 위한 이론적 기반을 제공한다.

세계화 시대에 대두되는 다양성의 가치와 동시에 공존이 주요 과제로 떠오르고 있다. 이와 더불어 국내 여성주의 운동이 활발해지고 있지만 동시에 이에 대한 반발도 거세지며 여성 연구 및 운동에 어려움이 존재한다. 이러한 상황 속에서 조직의 지도자 또는 의사 결정권자의 성평등한 관점을 요구하는 사회적 목소리는 점점 커지고 있다.

젠더학전공은 이에 부흥하는 젠더 관점의 학문적 기반을 마련함으로써 여성뿐만 아니라 소수자를 바라보는 시야를 확장하는데 기여한다. 이를 통해 여성문제가 포괄하는 교차성으로 젠더학과 더불어 소수자 논의가 더 활발하고 다층적인 연구가 이뤄질 것으로 기대된다.

본 전공은 지나온 학문의 역사를 여성주의 관점에서 되돌아보고, 진리로 인정받아온 이론의 정당성에 긴장감을 형성하는 등의 의미 투쟁의 연구 과제가 무궁무진하다. 이와 같은 연구는 학문의 다양성과 성평등한 사회 도래에도 필수적이다.

### ◇ 교육목표와 기대효과

1. 젠더학 이론을 기반으로 젠더 감수성 및 성인지 관점 배양을 목적으로 함
2. 사회전반에 젠더 관점을 갖춘 여성 리더를 양성함으로써 성평등한 사회 도래에 기여
3. 정치, 경제, 문화 등 사회 전반에 걸친 젠더 이슈에 관한 전문가 양성
4. 성평등에서 나아가 교차성을 기반으로 다양한 소수자 문제에 공감하고 평등한 사회를 만들기 위한 세계관 함양

### ◇ 학위명

젠더학사 (Bachelor of Gender)

### ◇ 졸업학점배정표

전공명	졸업학점	졸업논문제
젠더학전공	36	자기주도진로설계프로젝트 참여, 졸업논문, 인턴연구발표 중 택1

### ◇ 전공교육과정표

개설학부(과)·전공	과목번호	교과목명	주관학과	이수단계	학기패턴	학점	이론	실험
글로벌협력전공	21102365	개발과젠더	전공선택	3학년	2학기	3	3	0
미디어학부	21000974	미디어와젠더	전공선택	2-3학년	1학기	3	3	0



개설학부(과)·전공	과목번호	교과목명	주관학과	이수단계	학기패턴	학점	이론	실험
법학부	21003669	법여성학	전공선택	3-4학년	1학기	3	3	0
법학부	21003674	여성관련법	전공선택	3-4학년	1학기	3	3	0
사회심리학과	21050354	마이너리티연구	전공선택	4학년	1학기	3	3	0
사회심리학과	21050353	섹슈얼리티연구	전공선택	4학년	2학기	3	3	0
사회심리학과	21050362	한국여성연구	전공선택	4학년	2학기	3	3	0
아시아여성연구원	21001670	여성과리더십	교선택핵심		1학기	3	3	0
아시아여성연구원	21001646	여성학	교선택핵심		1학기	3	3	0
역사문화학과	21002532	한국여성사	전공필수	2학년	2학기	3	3	0
영어영문학전공	21102823	젠더·성·문학	전공선택	2학년	1학기	3	3	0
영어영문학전공	21000060	영미여성문학전통	전공선택	2학년	2학기	3	3	0
영어영문학전공	21002784	탈식민주의와페미니즘	전공선택	3학년	2학기	3	3	0
영어영문학전공	21102824	영미문화와젠더	전공선택	4학년	2학기	3	3	0
정치외교학과	21000856	여성과정치	전공선택	전학년	2학기	3	3	0
한국어문학부	21002779	여성문학론	전공선택	3-4학년	1학기	3	3	0
사회복지전공	21023367	여성복지	대학원	석사	모든학기	3	3	0
인적자원개발대학원	21024105	여성과일	대학원	석사	모든학기	3	3	0

◇ 개설 및 개편이력

2021.08.10 학생자율설계전공으로 개설 승인

## 미래융합자동차공학전공

※본 전공은 공과대학의 △화학생명공학부 △IT공학전공 △전자공학전공 △기계시스템학부를 제1전공 또는 복수전공 중인 학생만 신청 가능합니다.

### ◇ 전공개요

4차 산업혁명과 함께 여러 산업이 ‘미래 기술’에 초점을 맞추게 되면서 자동차 산업 또한 다양한 분야가 융합된 산업으로 급격히 바뀌어 가고 있습니다. 이에 따라 자동차 기업체 및 연구기관 등에서는 해당 분야 진출을 희망하는 학생들에게 친환경 에너지, 인공지능, 자율주행, IoT, 기계 본체 등 다양한 분야에 걸친 지식을 갖춘 것을 요구하고 있습니다.

본 전공은 자동차 산업이 수요로 하는 미래형 인재 양성을 위한 다양한 분야의 지식을 효율적으로 배울 수 있도록 우리대학 공과대학 내 융합트랙을 조합하여 구성한 교육과정으로, ‘미래형 자동차’ 진출 분야로의 방향을 명확히 제시하고 있습니다. 그러므로 자동차(vehicle), 미래형 자동차 등 분야에 진출하고자 하는 학사과정 학생이 본 전공을 이수하면, 관련 분야 전반에 걸친 기본적 이론을 습득하고 실험 및 실습을 통한 경험을 축적하여 각 기술 분야 간의 통섭적 사고를 할 수 있는 능력을 갖춘 인재로 거듭날 수 있습니다.

### ◇ 교육목표와 기대효과

〈배양하고자 하는 능력〉

- 자동차의 핵심 기술에 대한 이해
- 에너지, 인공지능, IoT와 관련된 전반적인 지식 함양
- R&D 능력 배양

〈진출가능 분야〉

- 미래형 자동차 개발 분야
- 오토바이, 버스, 트럭 등의 자동차(vehicle) 개발 분야
- R&D 분야

트랙명	교육 내용
[융합트랙A] 인공지능/자율주행 트랙	인공지능 기반의 자율주행 모빌리티와 메카트로닉스 시스템 구동 및 제어를 학습하고, 인간과 인공지능의 상호작용 학습을 통해 인간중심의 헬스케어시스템 기술개발역량 강화
[융합트랙B] 커넥티드/IoT 트랙	IoT 및 네트워크 응용기술 학습을 통해 초연결사회의 모빌리티 및 헬스케어시스템 개발에 필요한 융합역량과 신기술 활용역량 강화
[융합트랙D] 그린에너지/소재 트랙	친환경 플라스틱 응용 분야 및 친환경 신재생에너지에 대한 사회수요 증가에 따라 지속가능한 모빌리티와 헬스케어시스템 개발을 위해 그린 에너지와 소재에 대해 학습

### ◇ 학위명

미래융합자동차공학사 (Bachelor of Futuristic Convergence Automotive Engineering)

◇ 졸업학점배정표

조합 트랙명	입문기초영역	전문영역	트랙이수기준학점	전공졸업학점
[SMHM-융합트랙A] 인공지능/자율주행 트랙	2과목 이상	4과목 이상 (※본인 소속이 아닌 학과에서 2과목 이상 이수하여야 함)	18학점 이상	54학점 이상
[SMHM-융합트랙B] 커넥티드/IoT 트랙	2과목 이상	4과목 이상	18학점 이상	
[SMHM-융합트랙D] 그린에너지/소재 트랙	2과목 이상	4과목 이상 (※본인 소속이 아닌 학과에서 2과목 이상 이수하여야 함)	18학점 이상	

※ 각 트랙이수기준 및 학생자율설계전공 졸업기준학점을 모두 충족하여야 함

◇ 졸업논문제

아래 중 택 1

- 자기주도진로설계프로젝트(자진프) 참여
- 캡스톤디자인 교과목 이수(기계시스템학부 주관 21102993융합캡스톤디자인 외 화공생명공학부, 기계시스템학부, 전자공학전공, IT공학전공에서 운영하는 본 전공 관련 캡스톤 교과목 인정)

◇ 전공교육과정표

①입문·기초영역

트랙	개설학부(과)·전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	개설학기	학점	이론	실습
기초 입문	기초교양학부	21104205	논리적사고와소프트웨어	교양필수		모든학기	2	2	0
	영어영문학전공	21102544	SF인문학:과학·인간·그리고미래	교선택심		2학기	3	3	0
	융합학부	21102801	4차산업혁명과공학의이해	교선택심		모든학기	2	2	0
	융합학부	21103165	4차산업혁명과스마트모빌리티	교선택심	전학년	2학기	2	2	0
기초 실습	IT공학전공	21002101	웹프로그래밍기초	전공필수	2학년	1학기	3	3	0
	전자공학전공	21102955	전자공학도를위한프로그래밍기초	전공필수	1학년	2학기	3	2	2
	전자공학전공	21102965	논리회로실험	전공필수	2학년	2학기	2	0	4
기초 실습 AD	IT공학전공	21102524	프로그래밍입문	전공필수	1학년	1학기	3	3	0
	기계시스템학부	21102983	CAD및3D프린팅	전공필수	1학년	1학기	3	2	2
	기계시스템학부	21102980	인공지능을위한코딩입문및실습(AD)	전공필수	1학년	2학기	3	2	2
	전자공학전공	21103533	기초회로실험	전공필수	2학년	1학기	2	0	4
기초 이론	IT공학전공	21102523	IT기술의이해	전공선택	1학년	1학기	3	3	0
	기계시스템학부	21102990	빅데이터와수치해석입문및실습	전공필수	2학년	2학기	3	2	2
	전자공학전공	21102962	논리회로	전공필수	2학년	1학기	3	3	0
	전자공학전공	21104171	기계학습개론	전공선택	2학년	1학기	3	3	0
	화공생명공학부	21102626	공학기초물리 I	전공필수	1학년	1학기	3	3	0
	화공생명공학부	21102627	공학기초화학 I	전공필수	1학년	1학기	3	3	0
	화공생명공학부	21102628	일반생명과학 I	전공필수	1학년	1학기	3	3	0

트랙	개설학부(과)·전공	과목번호	교과목명	교과구분	0수단계	개설학기	학점	이론	실습
	화공생명공학부	21102639	공학기초물리 II	전공필수	1학년	2학기	3	3	0
	화공생명공학부	21102640	공학기초화학 II	전공필수	1학년	2학기	3	3	0
	화공생명공학부	21102641	일반생명과학 II	전공선택	1학년	2학기	3	3	0

## ② 전문영역

트랙	개설학부(과)·전공	과목번호	교과목명	교과구분	0수단계	개설학기	학점	이론	실습
트랙 A	IT공학전공	21102539	UI/UX설계(캡스톤디자인)	전공선택	3학년	1학기	3	2	2
	IT공학전공	21104552	인공지능과기계학습	전공선택	4학년	1학기	3	3	0
	IT공학전공	21102531	HCI개론(캡스톤디자인)	전공선택	4학년	2학기	3	3	0
	IT공학전공	21102532	데이터분석및활용(캡스톤디자인)	전공선택	4학년	2학기	3	3	0
	기계시스템학부	21103000	자동차공학개론	전공선택	3학년	1학기	3	3	0
	기계시스템학부	21103011	메카트로닉스이론및실습	전공선택	4학년	1학기	3	2	2
	기계시스템학부	21103791	딥러닝	전공선택	4학년	1학기	3	2	2
	화공생명공학부	21102664	공정제어및설계	전공선택	4학년	2학기	3	3	0
트랙 B	IT공학전공	21102535	IoT응용(캡스톤디자인)	전공선택	4학년	1학기	3	3	0
	전자공학전공	21102966	통신이론	전공선택	3학년	1학기	3	3	0
	전자공학전공	21102977	네트워크프로토콜설계(캡스톤디자인)	전공선택	4학년	1학기	3	3	0
	전자공학전공	21103313	학부연구(캡스톤디자인)	전공선택	4학년	1학기	3	2	2
트랙 D	기계시스템학부	21103784	자동차와에너지	전공선택	3학년	2학기	3	3	0
	기계시스템학부	21103018	그린에너지시스템및실습	전공선택	4학년	1학기	3	2	2
	화공생명공학부	21103318	친환경플라스틱응용제품디자인및개발(캡스톤디자인)	전공선택	3-4학년	2학기	3	3	0
	화공생명공학부	21102635	전자재료공학	전공선택	3학년	1학기	3	3	0
	화공생명공학부	21102899	나노화학공학	전공선택	3학년	1학기	3	3	0
	화공생명공학부	21102632	촉매공학	전공선택	3학년	2학기	3	3	0
	화공생명공학부	21102631	이차전지공학	전공선택	4학년	1학기	3	3	0
	화공생명공학부	21102668	기기분석화학및실습(캡스톤디자인)	전공선택	4학년	1학기	3	3	0
융합	기계시스템학부	21102993	융합캡스톤디자인	전공선택	3학년	2학기	3	0	6

## ◇ 개설 및 개편이력

2022.01.11. 학생자율설계전공으로 개설 승인

스마트그린·케어공학전공

※본 전공은 공과대학의 △화학생명공학부 △IT공학전공 △전자공학전공 △기계시스템학부를 제1전공 또는 복수전공 중인 학생만 신청 가능합니다.

◇ 전공개요

화석연료의 무분별한 사용으로 발생하는 환경오염과 자원고갈로 인해 대체에너지의 필요성이 증가하고 있다. 신재생 또는 그린에너지 기술은 태양에너지, 풍력, 지열, 바이오, 연료전지 등 무한한 천연 에너지원을 활용하는 동시에 온실가스 와 오염물질의 배출을 최소화할 수 있는 청정에너지 기술로서 전세계적으로 주목받고 있다. 또한, 현재 각종 휴대용 전자 기기와 자율주행자동차에서 핵심 구성 요소가 되는 센서는 보다 정밀하고 신뢰성 있는 정보를 실시간으로 제공하며 사물과 사람, 사람과 사람간의 공유를 가능하게 하여 응용분야가 크게 확장되고 있다. 따라서 스마트그린·케어공학전공 에서는 첨단 소재, 에너지, 센서 등 4차산업의 주축이 되는 분야가 유기적으로 통합된 새로운 교과 과정을 다루며, 기초 이론 및 실무를 포함하는 전문 교과를 집중적으로 다룬다. 이를 토대로 본 전공은 첨단 기술을 개발하고 응용할 수 있는 전문가와 미래사회에서 요구하는 융합적 사고력을 지닌 창의 인재를 배출하는 것을 최종 목표로 한다.

◇ 교육목표와 기대효과

- 본 전공은 각종 헬스케어 정보를 수집하는 스마트 센서 기술과 건강정보를 판단하는 스마트 진단 시스템의 기초가 되는 전문 교과를 포함하고 있음.
- 스마트 모빌리티의 주 동력원인 이차전지, 수소전지, 태양전지 등 그린에너지를 이용한 전기에너지로의 변환 메커니즘 과 관련 핵심 소재의 기초 이론을 다룸.
- 환경 오염을 저감할 수 있는 촉매, 생분해성 플라스틱 등 친환경 소재의 합성 이론과 실습을 포함하고 있음.
- 본 전공의 이수를 통해 관련 분야의 전문성, 창의성, 융합적 사고능력, 협업 능력 등을 함양 할 수 있으며 그린에너지, 환경 오염 절감 기술, 첨단 신소재 등 차세대 성장동력의 핵심 산업 성장에 큰 기여를 할 수 있음. 졸업 후 소재, 에너지, 전자, 환경 전반에 걸친 다양한 산업으로 진출 가능함.

조합 트랙명	트랙 교육목표
[SMHM-융합트랙C] 스마트센서/진단 트랙	맞춤형 헬스케어시스템 스마트센서 개발을 위한 기계적, 화학적, 물리적인 융합적 요소를 이해하고, 고령화시대의 다양한 질병의 진단 및 치료 기법에 대한 이해력 제고
[SMHM-융합트랙D] 그린에너지/소재 트랙	친환경 플라스틱 응용 분야 및 친환경 신재생에너지에 대한 사회적 요구가 증가됨에 따라 지속가능한 모빌리티와 헬스케어시스템 개발을 위해 그린 에너지와 소재에 대해 학습

◇ 학위명

스마트그린·케어공학사(Bachelor of Smart Green&Care Engineering)

◇ 졸업학점배정표

조합 트랙명	입문기초영역	전문영역	트랙이수기준학점	전공졸업학점
[융합트랙C] 스마트센서/진단 트랙	2과목 이상	4과목 이상	18학점 이상	36학점 이상
[융합트랙D] 그린에너지/소재 트랙	2과목 이상	4과목 이상	18학점 이상	

※ 각 트랙이수기준 및 학생자율설계전공 졸업기준학점을 모두 충족하여야 함  
 ※ 전문영역에서는 본인 소속이 아닌 학과에서 2과목 이상 이수하여야 함

◇ 졸업논문제

아래 중 택 1

- 졸업논문
- 캡스톤디자인 교과목 이수(기계시스템학부 주관 21102993융합캡스톤디자인 외 화공생명공학부,기계시스템학부,전자공학전공에서 운영하는 스마트그린케어관련 캡스톤 교과목 인정)
- 자격증(화공기사, 기계기사, 전기기사 등)

◇ 전공교육과정표

① 입문·기초영역

트랙	개설학부(과)전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	개설학기	학점	0톤	실습
기초 입문	기초교양학부	21104205	논리적사고와소프트웨어	교양필수		모든학기	2	2	0
	영어영문학전공	21102544	SF인문학:과학·인간·그리고미래	교선택		2학기	3	3	0
	융합학부	21102801	4차산업혁명과공학의이해	교선택		모든학기	2	2	0
	융합학부	21103165	4차산업혁명과스마트모빌리티	교선택	전학년	2학기	2	2	0
기초 실습	IT공학전공	21002101	웹프로그래밍기초	전공필수	2학년	1학기	3	3	0
	전자공학전공	21102955	전자공학을위한프로그래밍기초	전공필수	1학년	2학기	3	2	2
	전자공학전공	21102965	논리회로실험	전공필수	2학년	2학기	2	0	4
기초 실습 AD	IT공학전공	21102524	프로그래밍입문	전공필수	1학년	1학기	3	3	0
	기계시스템학부	21102983	CAD및3D프린팅	전공필수	1학년	1학기	3	2	2
	기계시스템학부	21102980	인공지능을위한코딩입문및실습(AD)	전공필수	1학년	2학기	3	2	2
	전자공학전공	21103533	기초회로실험	전공필수	2학년	1학기	2	0	4
기초 이론	IT공학전공	21102523	IT기술의이해	전공선택	1학년	1학기	3	3	0
	기계시스템학부	21102990	빅데이터와수치해석입문및실습	전공필수	2학년	2학기	3	2	2
	전자공학전공	21102962	논리회로	전공필수	2학년	1학기	3	3	0
	전자공학전공	21104171	기계학습개론	전공선택	2학년	1학기	3	3	0
	화공생명공학부	21102626	공학기초물리 I	전공필수	1학년	1학기	3	3	0
	화공생명공학부	21102627	공학기초화학 I	전공필수	1학년	1학기	3	3	0
	화공생명공학부	21102628	일반생명과학 I	전공필수	1학년	1학기	3	3	0
	화공생명공학부	21102639	공학기초물리 II	전공필수	1학년	2학기	3	3	0
	화공생명공학부	21102640	공학기초화학 II	전공필수	1학년	2학기	3	3	0
	화공생명공학부	21102641	일반생명과학 II	전공선택	1학년	2학기	3	3	0

② 전문영역

트랙	개설학부(과)전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	개설학기	학점	0톤	실습
트랙 C	기계시스템학부	21103783	헬스케어시스템디자인및실습	전공선택	3학년	1학기	3	3	0
	기계시스템학부	21102997	바이오메카닉스	전공선택	3학년	2학기	3	3	0

트랙	개설학부(과)전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	개설학기	학점	0론	실습
	기계시스템학부	21103790	헬스케어시스템설계	전공선택	3학년	2학기	3	3	0
	전자공학전공	21102974	센서시스템공학	전공선택	3학년	1학기	3	2	2
	전자공학전공	21102976	생체전자공학	전공선택	3학년	2학기	3	3	0
	전자공학전공	21104553	광전자공학(캡스톤디자인)	전공선택	3학년	2학기	3	3	0
	화공생명공학부	21103319	화공생명공학부진로탐색	전공선택	3-4학년	2학기	3	3	0
	화공생명공학부	21102659	유전체공학	전공선택	3학년	2학기	3	3	0
트랙 D	기계시스템학부	21103784	자동차와에너지	전공선택	3학년	2학기	3	3	0
	기계시스템학부	21103018	그린에너지시스템및실습	전공선택	4학년	1학기	3	2	2
	화공생명공학부	21103318	친환경플라스틱응용제품디자인및개발 (캡스톤디자인)	전공선택	3-4학년	2학기	3	3	0
	화공생명공학부	21102635	전자재료공학	전공선택	3학년	1학기	3	3	0
	화공생명공학부	21102899	나노화학공학	전공선택	3학년	1학기	3	3	0
	화공생명공학부	21102632	촉매공학	전공선택	3학년	2학기	3	3	0
	화공생명공학부	21102631	이차전지공학	전공선택	4학년	1학기	3	3	0
	화공생명공학부	21102668	기기분석화학및실험(캡스톤디자인)	전공선택	4학년	1학기	3	3	0
융합	기계시스템학부	21102993	융합캡스톤디자인	전공선택	3학년	2학기	3	0	6

◇ 개설 및 개편이력

2021.02.16. 학생자율설계전공으로 개설 승인

2021.09.01. 입문기초영역 교과 1개 추가 - 21102965 논리회로실험

인공 지능·IOT공학 전공

※본 전공은 공과대학의 △화학생명공학부 △IT공학전공 △전자공학전공 △기계시스템학부를 제1전공 또는 복수전공 중인 학생만 신청 가능합니다.

◇ 전공개요

4차 산업혁명 시대의 도래와 더불어 인공지능(AI)이 4차 산업혁명의 핵심인 연결성에 의해 실생활에 응용되고 있다. 또한 인간과 기계의 구별이 점점 무너지는 상황에서 그들을 연결해 주는 커넥티드 홈, 커넥티드 자동차 등 사물인터넷(IOT) 생태계가 성장하고 있다.

이에 따라 미래 사회와 첨단 기술 및 산업의 중심에 있는 인공지능은 사물인터넷(IOT)에도 영향을 미치기 시작했다. 인공지능·IOT공학 전공은 이런 사회의 흐름에 따라 개설되었다.

본 전공에서는 인공지능과 IOT의 토대가 될 이론과 더 나아가 핵심적인 전문 교과를 집중적으로 다룬다. 따라서 감성과 첨단 기술을 겸비한 미래 성장의 동력을 융합적 사고를 통해 끌어내는 것이 본 전공의 목표이다.

◇ 교육목표와 기대효과

- 4차 산업혁명의 핵심인 인공지능, IOT 기술의 이해
- 인공지능, IOT 분야 핵심 이론 습득 및 실습을 통한 경험 함양
- 전공분야 관련 프로그래밍 기술 취득 및 고도화를 통한 관련 업종 종사자로의 진출
- 대학원 진학 후 세부분야 연구 관련한 선수 지식 함양

조합 트랙명	트랙 교육목표
[SMHM-융합트랙A] 인공지능/자율주행 트랙	인공지능 기반의 자율주행 모빌리티와 메카트로닉스 시스템 구동 및 제어를 학습하고, 인간과 인공지능의 상호작용 학습을 통해 인간중심의 헬스케어시스템 기술개발역량 강화
[SMHM-융합트랙B] 커넥티드/IoT 트랙	IoT 및 네트워크 응용기술 학습을 통해 초연결사회의 모빌리티 및 헬스케어시스템 개발에 필요한 융합역량과 신기술 활용역량 강화

◇ 학위명

인공지능·IOT공학사 (Bachelor of AI·IOT)

◇ 졸업학점배정표

조합 트랙명	입문기초영역	전문영역	트랙이수기준학점	전공졸업학점
[SMHM-융합트랙A] 인공지능/자율주행 트랙	2과목 이상	4과목 이상 (※본인 소속이 아닌 학과에서 2과목 이상 이수하여야 함)	18학점 이상	36학점 이상
[SMHM-융합트랙B] 커넥티드/IoT 트랙	2과목 이상	4과목 이상	18학점 이상	

※ 각 트랙이수기준 및 학생자율설계전공 졸업기준학점을 모두 충족하여야 함



◇ 졸업논문제

아래 중 택 1

- 캡스톤디자인 교과목 이수(기계시스템학부 주관 21102993융합캡스톤디자인 외 화공생명공학부,기계시스템학부,전자공학전공, IT공학전공에서 운영하는 본 전공 관련 캡스톤 교과목면 인정)
- 자격증(기계기사, 전기기사, 정보처리기사, 빅데이터분석기사, 정보보안기사)
- MEIT 대회 본선 진출

◇ 전공교육과정표

①입문·기초영역

트랙	개설학부(과)전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	개설학기	학점	이론	실습
기초 입문	기초교양학부	21104205	논리적사고와소프트웨어	교양필수		모든학기	2	2	0
	영어영문학전공	21102544	SF인문학:과학·인간·그리고미래	교선택심		2학기	3	3	0
	융합학부	21102801	4차산업혁명과공학의이해	교선택심		모든학기	2	2	0
	융합학부	21103165	4차산업혁명과스마트모빌리티	교선택심	전학년	2학기	2	2	0
기초 실습	IT공학전공	21002101	웹프로그래밍기초	전공필수	2학년	1학기	3	3	0
	전자공학전공	21102955	전자공학도를위한프로그래밍기초	전공필수	1학년	2학기	3	2	2
	전자공학전공	21102965	논리회로실험	전공필수	2학년	2학기	2	0	4
기초 실습 AD	IT공학전공	21102524	프로그래밍입문	전공필수	1학년	1학기	3	3	0
	기계시스템학부	21102983	CAD및3D프린팅	전공필수	1학년	1학기	3	2	2
	기계시스템학부	21102980	인공지능을위한코딩입문및실습(AD)	전공필수	1학년	2학기	3	2	2
	전자공학전공	21103533	기초회로실험	전공필수	2학년	1학기	2	0	4
기초 이론	IT공학전공	21102523	IT기술의이해	전공선택	1학년	1학기	3	3	0
	기계시스템학부	21102990	빅데이터와수치해석입문및실습	전공필수	2학년	2학기	3	2	2
	전자공학전공	21102962	논리회로	전공필수	2학년	1학기	3	3	0
	전자공학전공	21104171	기계학습개론	전공선택	2학년	1학기	3	3	0
	화공생명공학부	21102626	공학기초물리 I	전공필수	1학년	1학기	3	3	0
	화공생명공학부	21102627	공학기초화학 I	전공필수	1학년	1학기	3	3	0
	화공생명공학부	21102628	일반생명과학 I	전공필수	1학년	1학기	3	3	0
	화공생명공학부	21102639	공학기초물리 II	전공필수	1학년	2학기	3	3	0
	화공생명공학부	21102640	공학기초화학 II	전공필수	1학년	2학기	3	3	0
	화공생명공학부	21102641	일반생명과학 II	전공선택	1학년	2학기	3	3	0

② 전문영역

트랙	개설학부(과)전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	개설학기	학점	이론	실습
트랙 A	IT공학전공	21102539	UI/UX설계(캡스톤디자인)	전공선택	3학년	1학기	3	2	2
	IT공학전공	21104552	인공지능과기계학습	전공선택	4학년	1학기	3	3	0

트랙	개설학부(과)전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	개설학기	학점	이론	실습
	IT공학전공	21102531	HCI개론(캡스톤디자인)	전공선택	4학년	2학기	3	3	0
	IT공학전공	21102532	데이터분석및활용(캡스톤디자인)	전공선택	4학년	2학기	3	3	0
	기계시스템학부	21103000	자동차공학개론	전공선택	3학년	1학기	3	3	0
	기계시스템학부	21103011	메카트로닉스이론및실습	전공선택	4학년	1학기	3	2	2
	기계시스템학부	21103791	답러닝	전공선택	4학년	1학기	3	2	2
	화공생명공학부	21102664	공정제어및설계	전공선택	4학년	2학기	3	3	0
트랙 B	IT공학전공	21102535	IoT응용(캡스톤디자인)	전공선택	4학년	1학기	3	3	0
	전자공학전공	21102966	통신이론	전공선택	3학년	1학기	3	3	0
	전자공학전공	21102977	네트워크프로토콜설계(캡스톤디자인)	전공선택	4학년	1학기	3	3	0
	전자공학전공	21103313	학부연구(캡스톤디자인)	전공선택	4학년	1학기	3	2	2
융합	기계시스템학부	21102993	융합캡스톤디자인	전공선택	3학년	2학기	3	0	6

◇ 개설 및 개편이력

2021.08.10. 학생자율설계전공으로 개설 승인

## 비즈니스애널리틱스전공

※본 전공은 교원추천형 학생자율설계전공입니다.

### ◇ 전공개요

'데이터'는 기업운영과 창업활동 등에 있어 핵심자산으로 자리잡고 있습니다. 그렇기에 최근들어 많은 직무에서 데이터 분석 역량이 요구되고 있고, 전문 인력의 수요가 급증하고 있습니다. 비즈니스애널리틱스전공은 이러한 사회수요에 맞추어 개설된 교원추천형 학생자율설계전공이며, 자신의 전공이나 직무영역에 필요한 데이터를 스스로 기획, 수집, 분석, 활용함으로써 새로운 가치를 창출할 수 있는 데이터 문해력(Data Literacy)을 갖춘 인재를 양성합니다.

데이터분석 분야는 인문사회계열 학생들도 충분히 진입 가능한 분야입니다. 이를 위해 본 전공의 교육과정은 지도교원이 구성한 비기술(Non-Technical) 트랙의 '데이터분석 영역'과, 학생이 설계한 '도메인 영역(학생의 진출희망분야)'을 함께 이수하는 하이브리드 형태로 구성되어 있습니다. 요컨대 BA전공은 BAfX(Business Analytics for Everything)를 지향하는 학생 중심의 열린 전공입니다.

### ◇ 교육목표와 기대효과

- 재학생들의 데이터분석 관련 직무역량 수준 제고
- 데이터분석 역량과 도메인 분야(학생의 진출 희망분야) 역량의 시너지 효과를 통해 통합적 사고와 의사소통 능력 함양
- 데이터분석 역량을 토대로 한 취업이나 창업을 지원하며, 궁극적으로 사회의 당당한 구성원으로서 존엄 있는 삶을 살아갈 수 있도록 지원함

### ◇ 학위명

비즈니스애널리틱스학사 (Bachelor of Business Analytics)

### ◇ 졸업학점배정표

전공명	졸업학점	졸업논문제
비즈니스애널리틱스전공	36	자기주도진로설계 프로젝트 참여

### ◇ 전공교육과정표

#### □ 졸업학점표

영역	교원추천영역		학생자율영역	합계
	기초	심화		
기준학점	9학점 이상	15학점 이상	12학점 이상	36학점 이상

#### □ 교육과정표

※ 교육과정표 중 교육내용이 서로 유사한 과목은 1개만 선택하여 이수한다.

- 아래 표 중 '과목명' 오른쪽에 '택1'이 표시된 과목군이 해당됨

※ 학생자율영역은 아래 표의 도메인 중 하나를 선택하여 이수한다.

- 마케팅/홍보, 상품기획, 생산운영관리, 인사조직, 바이오헬스데이터분석, 파이낸스, 데이터기반경영컨설팅, 사업기획전략

[BA 전공] 교원추천영역

구분	개설학부(과)·전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	학기패턴	학점	이론	실험
기초	경영학부	21104615	R로배우는데이터분석입문	전공선택	1-2학년	2학기	3	3	0
	경영학부	21003436	경영정보처리론	전공선택	2학년	1학기	3	1	2
	경영학부	21104614	비즈니스애널리틱스입문	전공선택	2학년	1학기	3	3	0
	융합학부	21102802	파이썬프로그래밍기초	교선택	전학년	모든학기	3	3	0
심화	경영학부	21003870	경영데이터분석1	전공선택	2학년	모든학기	3	2	1
	경영학부	21102033	경영데이터분석2	전공선택	2학년	모든학기	3	2	1
	경영학부	21101322	IT와비즈니스혁신	전공선택	3학년	2학기	3	2	1
	경영학부	21104177	디지털마케팅과애널리틱스	전공선택	3-4학년	2학기	3	3	0
	기술인문융합전공	21103838	파이썬으로배우는머신러닝	연계전공 영역2	3-4학년	2학기	3	3	0
	기술인문융합전공	21103840	파이썬으로배우는데이터시각화	연계전공 영역2	3-4학년	1학기	3	3	0
	경영학부	21104910	비즈니스네트워크분석	전공선택	전학년	1학기	3	3	0
	융합학부	21103166	네트워크로보는세상	교선택	전학년	2학기	3	3	0

[BA 전공] 학생자율영역

구분	개설학부(과)·전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	학기패턴	학점	이론	실험	
마케팅 /홍보	경영학부	21001056	마케팅원론	택1	전공필수	2학년	모든학기	3	3	0
	소비자경제학과	21003720	마케팅과소비자이슈		전공필수	3학년	1학기	3	3	0
	홍보광고학과	21000989	마케팅커뮤니케이션		전공선택	2학년	1학기	3	3	0
	경영학부	21001065	소비자행동	택1	전공선택	2학년	2학기	3	3	0
	소비자경제학과	21003719	소비자행동과문제		전공선택	2학년	2학기	3	3	0
	홍보광고학과	21001978	광고와소비자행동		전공필수	2학년	2학기	3	3	0
	경영학부	21003754	브랜드마케팅	택1	전공선택	3학년	모든학기	3	3	0
	소비자경제학과	21102402	소비자와브랜드		전공선택	1학년	1학기	3	3	0
	홍보광고학과	21102494	브랜드커뮤니케이션전략		전공선택	2학년	1학기	3	3	0
	경영학부	21001082	마케팅조사론	택1	전공선택	3학년	2학기	3	3	0
	소비자경제학과	21003107	시장조사와R실습		전공필수	2학년	2학기	3	3	0
	경영학부	21002821	e비즈니스개론	전공선택	3학년	2학기	3	3	0	
	경영학부	21003499	광고판촉론	전공선택	3학년	2학기	3	3	0	
	경영학부	21003113	최신마케팅사례연구	전공선택	4학년	1학기	3	3	0	
	기술인문융합전공	21102776	파워브랜딩과마케팅전략	연계전공 영역7	전학년	모든학기	3	3	0	
	소비자경제학과	21101726	빅데이터와소비자트렌드	전공필수	3학년	2학기	3	3	0	

[BA 전공] 학생 자율 영역										
구분	개설학부(과)·전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	학기패턴	학점	이론	실험	
	인테리어디자인전공	21004057	소셜데이터분석	전공필수	1학년	2학기	3	3	0	
	홍보광고학과	21102491	광고캠페인기획	전공선택	2학년	1학기	3	3	0	
	홍보광고학과	21102373	PR광고빅데이터분석	전공선택	3-4학년	2학기	3	3	0	
	홍보광고학과	21001830	광고심리학	전공선택	3학년	1학기	3	3	0	
	홍보광고학과	21003217	광고캠페인실습	전공선택	3학년	2학기	3	2	1	
상품 기획	경영학부	21003754	브랜드마케팅	택1	전공선택	3학년	모든학기	3	3	0
	소비자경제학과	21102402	소비자와브랜드		전공선택	1학년	1학기	3	3	0
	가족자원경영학과	21003084	현대소비자와시장	전공선택	4학년	2학기	3	3	0	
	경영학부	21001065	소비자행동	전공선택	2학년	2학기	3	3	0	
	경영학부	21003854	신상품개발이론과실습 (비즈니스모델개발캡스톤디자인)	전공선택	3학년	2학기	3	3	0	
	법학부	21002900	지식재산권법	전공선택	3-4학년	1학기	3	3	0	
	소비자경제학과	21104605	서비스디자인	전공선택	3학년	1학기	3	3	0	
	소비자경제학과	21101726	빅데이터와소비자트렌드	전공필수	3학년	2학기	3	3	0	
	스토리텔링전공	21102916	문화산업스토리텔링	연계전공 영역1	2-3학년	1학기	3	3	0	
	인테리어디자인전공	21004060	뉴비즈니스와뉴벤처	전공선택	2학년	2학기	3	3	0	
	행정학과	21002174	전략기획론	전공선택	2학년	1학기	3	3	0	
	홍보광고학과	21000991	리서치와데이터분석	전공필수	3학년	2학기	3	3	0	
	생산 운영 관리	경영학부	21001058	경영과학1	전공선택	2학년	1학기	3	2	1
경영학부		21100752	경영과학2	전공선택	2학년	2학기	3	2	1	
경영학부		21001079	생산및운영관리	전공필수	2학년	모든학기	3	3	0	
경영학부		21003435	공급사슬관리	전공선택	3-4학년	1학기	3	3	0	
경영학부		21001793	서비스운영관리	전공선택	3학년	1학기	3	3	0	
경영학부		21003854	신상품개발이론과실습 (비즈니스모델개발캡스톤디자인)	전공선택	3학년	2학기	3	3	0	
경영학부		21001081	품질경영	전공선택	3학년	2학기	3	3	0	
경영학부		21002635	리테일매니지먼트	전공선택	3학년	모든학기	3	3	0	
경제학부		21001046	경제통계학	전공필수	1학년	모든학기	3	3	0	
인사 조직	경영학부	21003495	조직이론과설계	전공선택	2학년	2학기	3	3	0	
	경영학부	21001076	조직행동론	전공필수	2학년	모든학기	3	3	0	
	경영학부	21001077	경영전략론	전공선택	3학년	1학기	3	3	0	

[BA 전공] 학생 자유행역									
구분	개설학부(과)·전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	학기패턴	학점	이론	실험
	경영학부	21001792	인적자원관리론	전공선택	3학년	1학기	3	3	0
	경영학부	21003114	조직개발과변화관리	전공선택	3학년	1학기	3	3	0
	경영학부	21001060	노사관계론	전공선택	3학년	2학기	3	3	0
	경영학부	21001086	리더십론	전공선택	3학년	2학기	3	3	0
	경영학부	21050250	커뮤니케이션과인간심리	전공필수	2-3학년	2학기	3	3	0
	경영학부	21101389	조직심리학	전공선택	3학년	1학기	3	3	0
	경영학부	21050364	산업심리학	전공선택	3학년	2학기	3	3	0
바이오 헬스 데이터 분석	생명시스템학부	21103546	바이오의약학입문	전공선택	2-3학년	1학기	3	3	0
	생명시스템학부	21003091	생물정보학	전공선택	2학년	1학기	3	2	1
	생명시스템학부	21103548	후성유전학	전공선택	3-4학년	2학기	3	3	0
	생명시스템학부	21100282	제약바이오산업학	전공선택	3학년	1학기	3	3	0
	생명시스템학부	21100295	바이오약리학	전공선택	4학년	1학기	3	3	0
	생명시스템학부	21003555	종양생물학	전공선택	4학년	1학기	3	3	0
	통계학과	21000590	기초통계학Ⅱ	전공필수	1학년	2학기	3	3	0
	통계학과	21003031	의생명통계학	전공선택	4학년	1학기	3	3	0
파이 낸스	경영학부	21001055	회계원리	전공필수	1학년	모든학기	3	3	0
	경영학부	21001068	투자론	전공선택	2학년	2학기	3	3	0
	경영학부	21001052	재무관리	전공필수	2학년	모든학기	3	3	0
	경영학부	21001069	기업재무론	전공선택	3학년	1학기	3	3	0
	경영학부	21001075	금융기관경영론	전공선택	3학년	2학기	3	3	0
	경영학부	21101755	기업가치평가	전공선택	3학년	2학기	3	3	0
	경영학부	21001107	국제재무관리	전공선택	4학년	1학기	3	3	0
데이터 기반 경영 컨설팅	경영학부	21003435	공급사슬관리	전공선택	3-4학년	1학기	3	3	0
	경영학부	21001077	경영전략론	전공선택	3학년	1학기	3	3	0
	경영학부	21003114	조직개발과변화관리	전공선택	3학년	1학기	3	3	0
	경영학부	21003754	브랜드마케팅	전공선택	3학년	모든학기	3	3	0
사업 기획 전략	경영학부	21001068	투자론	전공선택	2학년	2학기	3	3	0
	경영학부	21001077	경영전략론	전공선택	3학년	1학기	3	3	0
	경영학부	21001069	기업재무론	전공선택	3학년	1학기	3	3	0

[BA 전공] 학생 자율 영역									
구분	개설학부(과)·전공	과목번호	교과목명	교과구분	이수단계	학기패턴	학점	이론	실험
	경영학부	21001086	리더십론	전공선택	3학년	2학기	3	3	0
	경영학부	21003854	신상품개발이론과실습 (비즈니스모델개발캡스톤디자인)	전공선택	3학년	2학기	3	3	0
	경영학부	21001107	국제재무관리	전공선택	4학년	1학기	3	3	0
	경영학부	21002176	글로벌경영의이론과사례	전공선택	4학년	1학기	3	3	0
	경영학부	21101756	위험관리론	전공선택	4학년	1학기	3	3	0
	소비자경제학과	21050248	소비자와시장분석	전공필수	3학년	2학기	3	3	0
	앙트러프리너십	21004063	글로벌기업환경	전공선택	1학년	1학기	3	3	0
	행정학과	21002174	전략기획론	전공선택	2학년	1학기	3	3	0
	홍보광고학과	21000982	위기관리커뮤니케이션	전공선택	4학년	2학기	3	3	0

◇ 개설 및 개편이력

2022.01.11 학생자율설계전공으로 개설 승인

2022.06.22 학생자율영역 추가(파이낸스, 데이터기반경영컨설팅, 사업기획전략)

- 추가교과 : 경영학부/21001055/회계원리, 경영학부/21001052/재무관리, 경영학부/21001068/투자론, 경영학부/21001069/기업재무론, 경영학부/21001075/금융기관경영론, 경영학부/21101755/기업가치평가, 경영학부/21101756/위험관리론, 경영학부/21002176/글로벌경영의이론과사례, 소비자경제학과/21050248/소비자와시장분석, 앙트러프리너십전공/21004063/글로벌기업환경, 홍보광고학과/21000982/위기관리커뮤니케이션