

2021학년도 2학기 학생자율설계전공 요람



- 뇌·인지과학전공
- 미디어광고마케팅전공
- 영상문화커뮤니케이션전공
- K-POP산업경영전공
- 영상예술경영전공
- 인권학전공
- 통일과시민운동전공
- 과학저널리즘전공
- IP·콘텐츠전공
- 스마트그린·케어공학전공(SMHM)
- 게임콘텐츠디자인전공
- 글로벌융합디자인전공
- 바이오3D재료공학전공
- 빅데이터비즈니스융합전공
- 의류비즈니스전공
- 인공지능·IOT공학전공(SMHM)
- 젠더학전공

뇌·인지과학전공

◇ 전공개요

뇌 과학에 대한 관심이 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	이수단계(학년)	개설학기	과목번호	과목명(국문)	주관학과 교과구분	학점	시간	
							이론	실습
법학부	전학년	2학기	21101457	IRB와법의이해	전공선택	3	3	0
사회심리학과	1학년	2학기	21010034	연구방법론	전공필수	3	3	0
사회심리학과	2학년	2학기	21010016	사회심리학	전공필수	3	3	0
사회심리학과	2학년	2학기	21010017	생리심리학	전공선택	3	3	0
사회심리학과	3학년	2학기	21010046	인지심리학	전공선택	3	3	0
사회심리학과	4학년	1학기	21103975	현대사회와언어심리학	전공선택	3	3	0
사회심리학과	4학년	2학기(겨년/홀)	21101991	사회인지	전공선택	3	3	0
생명시스템학부	-	2학기	21102522	뇌와행동	교선택핵심	3	3	0
생명시스템학부	1학년	1학기	21000507	일반생물학I	전공필수	3	3	0
생명시스템학부	1학년	2학기	21000508	일반생물학II	전공필수	3	3	0
생명시스템학부	2학년	1학기	21000469	동물생리학I	전공선택	3	3	0

생명시스템학부	3학년	1학기	21003086	신경생물학I	전공선택	3	3	0
생명시스템학부	3학년	2학기	21003087	신경생물학II	전공선택	3	3	0
통계학과	1학년	1학기	21000589	기초통계학I	전공필수	3	3	0
통계학과	1학년	2학기	21000590	기초통계학II	전공필수	3	3	0
IT공학전공	4학년	1학기	21104552	인공지능과기계학습	전공선택	3	3	0
컴퓨터과학전공	1학년	1학기	21003917	소프트웨어의이해	전공선택	3	3	0
기계시스템학부	1학년	2학기	21102980	인공지능을위한코딩입문및실습	전공필수	3	2	2

◇ 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/일반생물학II, 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 틀을 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	이수단계 (학년)	개설학기	과목번호	과목명(국문)	주관학과 교과구분	학점	시간	
							이론	실습
미디어학부	1학년	1학기	21002518	방송영상미디어의이해	전공선택	3	3	0
미디어학부	1학년	1학기	21009917	미디어글쓰기	전공선택	3	2	1
미디어학부	1학년	2학기	21002423	방송영상만들기	전공선택	3	2	1
미디어학부	1-2학년	1학기	21102855	방송영상편집기초	전공선택	3	1	2
미디어학부	2-3학년	1학기	21101999	전략커뮤니케이션	전공선택	3	2	1
미디어학부	2-3학년	2학기	21002516	미디어경영과마케팅	전공선택	3	3	0
법학부	3학년	2학기	21101419	미디어법	전공선택	3	3	0
법학부	3-4학년	1학기	21101714	저작권법	전공선택	3	3	0
시각·영상디자인과	1학년	1학기	21003561	디지털이미지디자인 I	전공선택	2	0	3
시각·영상디자인과	1학년	2학기	21003565	디지털이미지디자인 II	전공선택	2	0	3
시각영상디자인과	2학년	1학기	21004039	모션그래픽스 I	전공선택	2	0	3
시각·영상디자인과	2학년	1학기	21003782	애니메이션디지털드로잉	전공선택	2	0	3

시각영상디자인과	2학년	2학기	21004040	모션그래픽스Ⅱ	전공선택	2	0	3
홍보광고학과	1학년	1학기	21001829	광고원론	전공필수	3	3	0
홍보광고학과	1학년	1학기	21003666	그래픽커뮤니케이션	전공선택	3	2	1
홍보광고학과	1학년	1학기	21101734	홍보광고커리어설계	전공선택	3	3	0
홍보광고학과	1학년	2학기	21000978	PR원론	전공필수	3	3	0
홍보광고학과	2학년	1학기	21102491	광고캠페인기획	전공선택	3	3	0
홍보광고학과	2-3학년	2학기	21101987	디지털마케팅	전공선택	3	3	0
홍보광고학과	4학년	1학기	21003155	프레젠테이션기법과실습	전공선택	3	2	1
홍보광고학과	4학년	2학기	21100712	산학연계브랜드전략실습	전공선택	3	0	3
홍보광고학과	2학년	1학기	21102494	브랜드커뮤니케이션전략	전공선택	3	3	0

◇ 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

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	이수단계 (학년)	개설학기	과목번호	과목명(국문)	주관학과 교과구분	학점	시간	
							이론	실습
IT공학전공	.	1학기	21100706	프리미어와플래시기초	교선택	3	0	3
IT공학전공	.	2학기	21100707	소셜미디어의이해와활용	교선택	3	0	3
IT공학전공	1학년	1학기	21102523	IT기술의이해	전공선택	3	3	0
미디어학부	1학년	1학기	21002518	방송영상미디어의이해	전공선택	3	3	0
미디어학부	1학년	2학기	21002423	방송영상만들기	전공선택	3	2	1
미디어학부	1-2학년	1학기	21102855	방송영상편집기초	전공선택	3	1	2
미디어학부	2-3학년	2학기	21009921	방송영상미디어이론	전공선택	3	3	0
미디어학부	2-3학년	2학기	21003414	다매체시대의스피치	전공선택	3	2	1
미디어학부	3-4학년	1학기	21101997	방송과화법	전공선택	3	2	1
시각·영상디자인과	1학년	1학기	21003561	디지털이미지디자인 I	전공선택	2	0	3
시각·영상디자인과	1학년	2학기	21003565	디지털이미지디자인 II	전공선택	2	0	3
시각·영상디자인과	1학년	1학기	21002747	시각·영상기초디자인I	전공필수	3	0	3

시각·영상디자인과	2학년	1학기	21004039	모션그래픽스 I	전공선택	2	0	3
앙트러프리너십전공	2학년	2학기	21004059	글로벌지식재산전략	전공필수	3	3	0
작곡과	2학년	1학기	21003044	컴퓨터음악 I	전공필수	2	0	2
홍보광고학과	1학년	1학기	21101733	홍보광고학입문	전공필수	3	3	0
홍보광고학과	1학년	2학기	21000978	PR원론	전공필수	3	3	0
홍보광고학과	2학년	1학기	21102491	광고캠페인기획	전공선택	3	3	0
홍보광고학과	2학년	2학기	21001978	광고와소비자행동	전공필수	3	3	0
홍보광고학과	3학년	1학기	21003418	PR라이팅	전공선택	3	2	1
홍보광고학과	3-4학년	2학기	21101985	디지털크리에이티브	전공선택	3	2	2
홍보광고학과	3학년	1학기	21003667	영상광고기획실습	전공선택	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/유튜브영상디자인III
홍보광고학과/21102494/브랜드커뮤니케이션전략
작곡과/21003045/컴퓨터음악 II
IT공학전공/21002100/영상처리및응용
 - 추가교과(8): IT공학전공/21100706/프리미어와플래시기초
IT공학전공/21100707/소셜미디어의이해와활용
IT공학전공/21102523/IT기술의이해
미디어학부/21003414/다매체시대의스피치
시각·영상디자인과/21004039/모션그래픽스 I
앙트러프리너십전공/21004059/글로벌지식재산전략
홍보광고학과/21000978/PR원론
홍보광고학과/21001978/광고와소비자행동

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-Pop산업은 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 진출

◇ 학위명

문화산업학사 (Bachelor of Culture Business)

◇ 졸업학점배정표

전공명	졸업학점	졸업논문제
K-POP산업경영전공	36	졸업논문, 인턴연구발표, TOEIC 925 이상, TOEFL 570이상(CBT230, iBT88), TEPS 710이상(개정TEPS 392), IELTS 7.0 이상, 전산회계 1급 취득 중 택1

◇ 전공교육과정표

개설학부(과) · 전공	이수단계(학년)	개설학기	과목번호	과목명(국문)	학점	시간	
						이론	실습
경영학부	2학년	1학기	21001073	관리회계	3	3	0
	2학년	모든학기	21001052	재무관리	3	3	0
	2학년	모든학기	21001079	생산및운영관리	3	3	0
	3학년	1학기	21001792	인적자원관리론	3	3	0
	3학년	모든학기	21003754	브랜드마케팅	3	3	0
무용과	2학년	1학기	21102841	무용공연기획	2	2	0
문화관광학전공	3학년	1학기	21003355	문화예술경영	3	3	0
문화예술기획전공	4학년	1학기	21101546	문화기획	3	3	0
미디어학부	2-3학년	1학기	21101998	엔터테인먼트비즈니스	3	3	0
	3-4학년	1학기	21009918	글로벌미디어기업사례분석	3	2	1

개설학부(과) · 전공	이수단계 (학년)	개설학기	과목번호	과목명(국문)	학점	시간	
						이론	실습
법학부	3-4학년	2학기	21003715	엔터테인먼트법과분쟁사례	3	3	0
시각·영상디자인과	1학년	1학기	21101331	디자인씽킹&시각화	2	0	3
양트리프러너십전공	2학년	1학기	21050205	스타트업캐피탈플래닝	3	3	0
의류학과	1학년	1학기	21102024	기초패션디자인	3	2	1
	1-2학년	2학기	21003504	한국복식과한스타일패션	3	2	1
작곡과	2학년	1학기	21003044	컴퓨터음악 I	2	0	2
홍보광고학과	2학년	1학기	21102494	브랜드커뮤니케이션전략	3	3	0
	3-4학년	1학기	21103826	브랜드디콘텐츠기획	3	2	2
	4학년	2학기	21000982	위기관리커뮤니케이션	3	3	0

◇ 개설 및 개편이력

2020.07.16. 학생자율설계전공으로 개설 승인

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	이수단계 (학년)	개설학기	과목번호	과목명(국문)	학점	시간	
						이론	실습
경영학부	2학년	모든학기	21001052	재무관리	3	3	0
	2학년	모든학기	21001056	마케팅원론	3	3	0
	2학년	모든학기	21001076	조직행동론	3	3	0
	3학년	1학기	21001077	경영전략론	3	3	0
	3학년	모든학기	21001063	국제경영학	3	3	0
	3학년	모든학기	21003754	브랜드마케팅	3	3	0
독일언어·문화학과	1-2학년	2학기	21002834	독일영화읽기	3	3	0
문화관광학전공	1학년	2학기	21003357	문화예술읽기	3	3	0
	3학년	1학기	21003355	문화예술경영	3	3	0
미디어학부	1학년	1학기	21002518	방송영상미디어의이해	3	3	0
	1-2학년	1학기	21102855	방송영상편집기초	3	1	2
	1학년	2학기	21002423	방송영상만들기	3	2	1
	2-3학년	1학기	21002517	영화커뮤니케이션	3	3	0
	2-3학년	2학기	21003415	드라마영화스토리텔링	3	3	0
	2-3학년	2학기	21101993	다큐멘터리만들기	3	2	1

개설학부(과) · 전공	이수단계 (학년)	개설학기	과목번호	과목명(국문)	학점	시간	
						이론	실습
	3-4학년	2학기	21102380	콘텐츠기획과마케팅	3	3	0
프랑스언어·문화학 과	3학년	2학기	21000119	프랑스문학과영화	3	3	0
한국어문학부	3-4학년	2학기	21050297	문화콘텐츠창작연습	3	3	0

◇ 개설 및 개편이력

2020.07.16. 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 차원에서 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, 법적 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	이수단계 (학년)	개설학기	과목번호	과목명(국문)	학점	시간	
						이론	실습
미디어학부	2-3학년	1학기	21002515	4차산업혁명과초연결사회	3	3	0
	2-3학년	2학기	21001852	정치커뮤니케이션과캠페인	3	3	0
법학부	2학년	1학기	21000885	기본권론	3	3	0
	3-4학년	1학기	21003669	법여성학	3	3	0
	3-4학년	1학기	21003747	국제인권법	3	3	0
	3-4학년	1학기	21003915	입법론	3	3	0
	3-4학년	2학기	21003914	법사회학	3	3	0
사회심리학과	1학년	1학기	21009973	사회학적상상력과현대사회론	3	3	0
	1학년	2학기	21010034	연구방법론	3	3	0
	3학년	2학기	21050359	한국사회구조와문화의이해	3	3	0
	4학년	1학기	21050354	마이너리티연구	3	3	0

개설학부(과) · 전공	이수단계 (학년)	개설학기	과목번호	과목명(국문)	학점	시간	
						이론	실습
순헌융합인문학전공	전학년	2학기(격년/짝)	21101542	사회변동과사회운동	3	3	0
영어영문학전공	3학년	2학기	21002784	탈식민주의와페미니즘	3	3	0
정치외교학과	2-3학년	1학기	21102382	여론과민주주의	3	3	0
	2-3학년	2학기	21100742	다문화사회의정치	3	3	0
	전학년	1학기	21001844	인권과정의	3	3	0
행정학과	2학년	1학기	21000919	정책학개론	3	3	0
	3학년	2학기	21000936	정책분석평가론	3	3	0

◇ 개설 및 개편이력

2020.07.16. 학생자율설계전공으로 개설 승인

통일과시민운동학전공

◇ 전공개요

세 차례의 남북정상회담과 판문점 선언을 거치며 남북관계에 대한 중요성이 그 어느 때보다 대두되고 있지만, 현재 우리나라 고등교육과정에는 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 통일과시민운동학전공은 꼭 필요하다. 우리대학 통일과시민운동학전공은 개발협력, 정치학, 법학 등의 다양한 학문적 관점으로 통일과 남북관계를 바라볼 수 있는 전문 인력을 양성하여 통일을 전후한 전 시기적 국가 발전에 이바지한다.

◇ 교육목표와 기대효과

1. 통일과시민운동학전공 이수를 통해 배양하고자 하는 능력
 - 남북관계를 바라보는 균형잡힌 시각의 신장
 - 개발학에 대한 이해
 - 인권과 평화에 대한 이해
2. 통일과시민운동학전공 전공 이후 진출가능 분야
 - 연구원, 통일부, 기자, 법조인, NGO 등

◇ 학위명

통일과시민운동학사 (Bachelor of Unification and Civic Action)

◇ 졸업학점배정표

전공명	졸업학점	졸업논문제
통일과시민운동학전공	36	졸업논문, 자기주도진로설계 프로젝트 참여, 인턴연구발표, 공모전 수상(통일, 평화와 관련 주제) 중 택1

◇ 전공교육과정표

개설학부(과) · 전공	이수단계 (학년)	개설학기	과목번호	과목명(국문)	학점	시간	
						이론	실습
경영학부	1학년	모든학기	21001055	회계원리	3	3	0
	2학년	모든학기	21001052	재무관리	3	3	0
	3학년	1학기	21004003	사회적기업의이해	3	3	0
	4학년	2학기	21004004	사회적기업운영론	3	3	0
글로벌협력전공	2-3학년	1학기	21003254	다문화공생론	3	3	0
	2-3학년	1학기	21004066	문화간커뮤니케이션	3	3	0
	전학년	2학기	21101779	국제기구와국제개발	3	3	0
법학부	2학년	1학기	21000885	기본권론	3	3	0
	3-4학년	1학기	21003747	국제인권법	3	3	0
	3-4학년	1학기	21003903	미국의헌법과정치	3	3	0
	3-4학년	2학기	21003672	NGO와법	3	3	0

개설학부(과) · 전공	이수단계 (학년)	개설학기	과목번호	과목명(국문)	학점	시간	
						이론	실습
정치외교학과	2-3학년	1학기	21003365	비교정치론	3	3	0
	2-3학년	1학기	21003376	미국외교정책	3	3	0
	2-3학년	1학기	21101400	핵무기와국제정치	3	3	0
	2-3학년	2학기	21000855	21세기의빈곤·발전·민주주의	3	3	0
	3-4학년	1학기	21003382	중국의정치와외교	3	3	0
	전학년	1학기	21001844	인권과정의	3	3	0

◇ 개설 및 개편이력

2020.07.16. 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	이수단계 (학년)	개설학기	과목번호	과목명(국문)	학점	시간	
						이론	실습
글로벌협력전공	2-3학년	1학기	21004066	문화간커뮤니케이션	3	3	0
독일언어·문화학과	2-3학년	1학기	21002829	문학과미디어	3	3	0
미디어학부	2-3학년	1학기	21002517	영화커뮤니케이션	3	3	0
	2-3학년	2학기	21003415	드라마영화스토리텔링	3	3	0
	3-4학년	1학기	21009920	미디어와문화읽기	3	3	0
	1학년	2학기	21050249	디지털미디어리터러시	3	2	1
	2-3학년	2학기	21102379	대중문화비평글쓰기	3	3	0
법학부	3-4학년	1학기	21101714	저작권법	3	3	0
순현융합인문학전공	전학년	2학기	21101460	세계문화과융합인문학의이해	3	3	0

개설학부(과) · 전공	이수단계 (학년)	개설학기	과목번호	과목명(국문)	학점	시간	
						이론	실습
스토리텔링전공	3-4학년	2학기	21002361	스토리텔링세미나	3	3	0
	2-3학년	1학기	21102916	문화산업스토리텔링	3	3	0
영어영문학전공	3학년	1학기	21003240	영미SF·판타지문학	3	3	0
일본학과	4학년	1학기	21003321	영화로보는일본	3	3	0
중어중문학부	3-4학년	2학기	21002193	중국문학과영화	3	3	0
프랑스언어·문화학과	3학년	2학기	21000119	프랑스문학과영화	3	3	0
한국어문학부	1-2학년	1학기	21000020	현대소설강독	3	3	0
	3-4학년	2학기	21000022	비교문학론	3	3	0
	1-2학년	1학기	21050296	미디어와문학	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

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	이수단계 (학년)	개설학기	과목번호	과목명(국문)	학점	시간	
						이론	실습
융합학부	전학년	모든학기	21102035	과학기술과사회적논쟁	3	3	0
화공생명공학부	1학년	1학기	21102628	일반생명과학 I	3	3	0
화학과	1학년	1학기	21000462	일반화학 I	3	3	0
응용물리전공	1학년	1학기	21000426	일반물리학 I	3	3	0
글로벌환경학전공	-	2학기	21101031	기후변화와환경정책	3	3	0
IT공학전공	1학년	1학기	21102523	IT기술의이해	3	3	0
미디어학부	3-4학년	1학기	21000961	미디어법제와윤리	3	3	0

개설학부(과) · 전공	이수단계 (학년)	개설학기	과목번호	과목명(국문)	학점	시간	
						이론	실습
	2-3학년	1학기	21001832	여론과미디어	3	3	0
	2-3학년	2학기	21001852	정치커뮤니케이션과캠페인	3	3	0
	3-4학년	2학기	21003123	글로벌이슈와시사영어	3	2	1
	2-3학년	1학기	21003407	취재보도기초	3	2	1
	3-4학년	2학기	21003412	저널리즘이슈분석	3	2	1
	2-3학년	2학기	21003414	다매체시대의스피치	3	2	1
	2-3학년	2학기	21050253	저널리즘이론	3	3	0
법학부	3-4학년	1학기	21002900	지식재산권법	3	3	0
앙트러프리너십전공	전학년	2학기	21103809	기술과사회	3	3	0
정치외교학과	2-3학년	2학기	21003743	글로벌환경정치	3	3	0
영어영문학전공	전학년	모든학기	21102544	SF인문학:과학·인간·그리고미래	3	3	0

◇ 개설 및 개편이력

2021.02.16 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 에너지를 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·케어공학전공에서는 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 욕구가 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 공생명공학부,기계시스템학부,전자공학 전공에서 운영하는 스마트그린케어관련 캡스톤 교과목 인정)
- 자격증(화공기사, 기계기사, 전기기사 등)

◇ 전공교육과정표

①입문·기초영역

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

② 전문영역

트랙	주관학과	과목번호	교과목명	주관학과 교과구분	이수단계 (학년)	개설학기	학점
트랙C	기계시스템학부	21103783	헬스케어시스템디자인및실습	전공선택	3학년	1학기	3
	기계시스템학부	21102997	바이오메카닉스	전공선택	3학년	2학기	3
	기계시스템학부	21103790	헬스케어시스템설계	전공선택	3학년	2학기	3
	전자공학전공	21102974	센서시스템공학	전공선택	3학년	1학기	3

트랙	주관학과	과목번호	교과목명	주관학과 교과구분	이수단계 (학년)	개설학기	학점
	전자공학전공	21102976	생체전자공학	전공선택	3학년	2학기	3
	전자공학전공	21104553	광전자공학	전공선택	3학년	2학기	3
	화공생명공학부	21103319	화공생명공학부진로탐색	전공선택	3-4학년	2학기	3
	화공생명공학부	21102659	유전체공학	전공선택	3학년	2학기	3
트랙D	기계시스템학부	21103784	자동차와에너지	전공선택	3학년	2학기	3
	기계시스템학부	21103018	그린에너지시스템및실습	전공선택	4학년	1학기	3
	화공생명공학부	21102635	전자재료공학	전공선택	3학년	1학기	3
	화공생명공학부	21102632	촉매공학	전공선택	3학년	2학기	3
	화공생명공학부	21102658	세포생명공학	전공선택	3학년	2학기	3
	화공생명공학부	21102899	나노화학공학	전공선택	3학년	2학기	3
	화공생명공학부	21103318	친환경플라스틱응용제품디자인및개발	전공선택	3-4학년	2학기	3
	화공생명공학부	21102631	이차전지공학	전공선택	4학년	1학기	3
	화공생명공학부	21102668	기기분석화학및실험	전공선택	4학년	1학기	3
	화공생명공학부	21102669	생물화학공학	전공선택	4학년	2학기	3
융합	기계시스템학부	21102993	융합캡스톤디자인	전공선택	3학년	2학기	3

◇ 개설 및 개편이력

2021.02.16. 학생자율설계전공으로 개설 승인

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 날이 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
- 위 세 가지 역량을 융합하여 졸업 프로젝트에 활용

• 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	이수단계 (학년)	개설학기	과목번호	과목명(국문)	학점	시간	
						이론	실습
IT공학전공	1학년	1학기	21102524	프로그래밍입문	3	3	0
IT공학전공	1학년	2학기	21003683	기초프로그래밍	3	3	0
IT공학전공	2학년	1학기	21002103	객체지향프로그래밍	3	3	0
IT공학전공	2학년	1학기	21003066	데이터구조	3	3	0
IT공학전공	2학년	2학기	21102527	C++프로그래밍	3	2	2

개설학부(과) · 전공	이수단계 (학년)	개설학기	과목번호	과목명(국문)	학점	시간	
						이론	실습
IT공학전공	3학년	1학기	21003680	컴퓨터그래픽프로그래밍	3	3	0
IT공학전공	3학년	1학기	21102539	UI/UX설계(캡스톤디자인)	3	2	2
IT공학전공	3학년	2학기	21002460	가상및증강현실응용	3	3	0
IT공학전공	4학년	1학기	21102537	스마트서비스	3	3	0
독일언어·문화학과	(교양)	1학기	21009881	판타지예술과의만남	3	3	0
사회심리학과	4학년	1학기(겨울/봄)	21050358	문화심리학	3	3	0
스토리텔링전공	1학년	2학기	21002330	문장과수사	3	3	0
스토리텔링전공	2-3학년	1학기	21102916	문화산업스토리텔링	3	3	0
스토리텔링전공	2-3학년	2학기	21102917	대본창작실습	3	3	0
스토리텔링전공	3-4학년	1학기	21002362	소설·동화창작실습	3	3	0
스토리텔링전공	3-4학년	2학기	21002361	스토리텔링세미나	3	3	0
시각·영상디자인과	1학년	1학기	21003561	디지털이미지디자인 I	2	0	3
시각·영상디자인과	1학년	2학기	21002159	타이포그래피디자인 I	2	0	3
시각·영상디자인과	1학년	2학기	21003565	디지털이미지디자인 II	2	0	3
시각·영상디자인과	2학년	1학기	21002179	타이포그래피디자인 II	2	0	3
시각·영상디자인과	2학년	1학기	21003193	디지털미디어컨텐츠 I	2	0	3
시각·영상디자인과	2학년	1학기	21003782	애니메이션디지털드로잉	2	0	3
시각·영상디자인과	2학년	1학기	21004039	모션그래픽스 I	2	0	3
시각·영상디자인과	2학년	2학기	21003194	디지털미디어컨텐츠 II	2	0	3
시각·영상디자인과	2학년	2학기	21003785	플랫폼애니메이션	2	0	3
시각·영상디자인과	2학년	2학기	21004040	모션그래픽스 II	2	0	3
작곡과	2학년	1학기	21003044	컴퓨터음악 I	2	0	2
전자공학전공	2학년	1학기	21104171	기계학습개론	3	3	0
한국어문학부	(교양)	1학기	21002329	스토리텔링의이해	3	3	0
한국어문학부	3-4학년	2학기	21050297	문화콘텐츠창작연습	3	3	0
환경디자인과	2학년	2학기	21104628	AR·MR워크숍	3	0	3

◇ 개설 및 개편이력

2021.08.10 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, 아트프리너에 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	이수단계 (학년)	개설학기	과목번호	과목명(국문)	학점	시간	
						이론	실습
공예과	3학년	모든학기	21101917	서피스디자인현장실습	2	0	3
산업디자인과	1학년	1학기	21009943	기초퓨전디자인 I	2	0	3
산업디자인과	1학년	1학기	21102054	기초프로세스디자인	2	0	3
산업디자인과	1학년	2학기	21102055	기초디지털디자인	2	0	3
산업디자인과	2학년	1학기	21103978	ID미디어프로세스 I	2	0	3
산업디자인과	2학년	2학기	21103979	ID미디어프로세스 II	2	0	3

개설학부(과) · 전공	이수단계 (학년)	개설학기	과목번호	과목명(국문)	학점	시간	
						이론	실습
시각·영상디자인과	1학년	1학기	21002747	시각·영상기초디자인 I	3	0	3
시각·영상디자인과	1학년	1학기	21003561	디지털이미지디자인 I	2	0	3
시각·영상디자인과	1학년	2학기	21002159	타이포그래피디자인 I	2	0	3
시각·영상디자인과	1학년	2학기	21002748	시각·영상기초디자인 II	3	0	3
시각·영상디자인과	1학년	2학기	21003565	디지털이미지디자인 II	2	0	3
시각·영상디자인과	2학년	1학기	21002162	브랜드디자인 I	2	0	3
시각·영상디자인과	2학년	1학기	21002179	타이포그래피디자인 II	2	0	3
시각·영상디자인과	2학년	1학기	21004039	모션그래픽스 I	2	0	3
시각·영상디자인과	2학년	2학기	21002183	브랜드디자인 II	2	0	3
홍보광고학과	1학년	1학기	21003666	그래픽커뮤니케이션	3	2	1
회화과	2학년	2학기	21003526	서양화미디어연구 II	2	0	3
기술인문융합전공	전학년	모든학기	21102776	파워브랜딩과마케팅전략	3	3	0
경영학부	4학년	1학기	21002176	글로벌경영의이론과사례	3	3	0
앙트러프리너십전공	1학년	1학기	21104185	글로벌비즈니스이슈탐색	3	3	0
앙트러프리너십전공	전학년	1학기	21004063	글로벌기업환경	3	3	0
앙트러프리너십전공	전학년	1학기	21101340	창업시물레이션	3	3	0
앙트러프리너십전공	전학년	1학기	21102067	앙트러프리너십세미나(캡스톤디자인)	3	1	2
앙트러프리너십전공	전학년	1학기	21103959	아트프리너십개론	3	3	0
앙트러프리너십전공	전학년	2학기	21050206	글로벌화와앙트러프리너십	3	3	0

◇ 개설 및 개편이력

2021.08.10 학생자율설계전공으로 개설 승인

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 겔(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	이수단계 (학년)	개설학기	과목번호	과목명(국문)	학점	시간	
						이론	실습
바이오							
생명시스템학부	2학년	1학기	21000473	유전학및실험	3	2	1
생명시스템학부	2학년	2학기	21001861	세포생물학및실험	3	2	1
생명시스템학부	2학년	2학기	21010039	유기화학	3	3	0
생명시스템학부	3-4학년	2학기	21103275	바이오산업의이해	3	3	0
생명시스템학부	4학년	2학기	21003987	분자면역병리학	3	3	0

개설학부(과) · 전공	이수단계 (학년)	개설학기	과목번호	과목명(국문)	학점	시간	
						이론	실습
화공생명공학부	2학년	2학기	21102648	분자생명공학	3	3	0
3D재료공학							
융합학부	(교양)	1학기	21103027	3D프린팅과창의적사고	3	2	2
기계시스템학부	1학년	1학기	21102983	CAD및3D프린팅	3	2	2
기계시스템학부	3학년	1학기	21103005	재료공학개론	3	3	0
기계시스템학부	3학년	2학기	21102993	융합캡스톤디자인	3	0	6
기계시스템학부	3학년	2학기	21102997	바이오미케닉스	3	3	0
기계시스템학부	3학년	2학기	21103790	헬스케어시스템설계	3	3	0
생명시스템학부	3-4학년	1학기	21103549	생명과학연구기법	3	3	0
생명시스템학부	3-4학년	2학기	21101832	현대생물학실험Ⅱ	3	0	3
전자공학전공	3학년	1학기	21102974	센서시스템공학	3	2	2
전자공학전공	3학년	2학기	21102976	생체전자공학	3	3	0
화공생명공학부	2-3학년	2학기	21103091	융복합제품디자인및개발(캡스톤디자인)	3	3	0
화공생명공학부	2학년	1학기	21102630	재료화학공학	3	3	0
화공생명공학부	2학년	2학기	21103800	화공양론	2	2	0
화공생명공학부	3학년	1학기	21102633	고분자공학	3	3	0
화공생명공학부	3학년	1학기	21102661	전기화학공학	3	3	0
화공생명공학부	3학년	2학기	21102899	나노화학공학	3	3	0
화공생명공학부	3학년	2학기	21103804	생체유기합성공학	3	3	0
화공생명공학부	3학년	2학기	21103950	고분자물성	3	3	0
화공생명공학부	4학년	1학기	21102657	나노소재공학	3	3	0
화공생명공학부	4학년	1학기	21102662	화공생명창의설계Ⅰ	1	0	2
화공생명공학부	4학년	1학기	21102667	생체재료공학	3	3	0
화공생명공학부	4학년	1학기	21102668	기기분석화학및실험(캡스톤디자인)	3	3	0
화공생명공학부	4학년	2학기	21102663	화공생명창의설계Ⅱ	1	0	2
기계시스템학과	석사	모든학기	21103234	바이오센서및바이오전자공학	3	3	0

※3D프린팅 관련 교과목은 1개 이상 필수 이수하여야 함

※'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

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 갖추어야 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 갖추어야 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.
- 프로그래머 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	이수단계 (학년)	개설학기	과목번호	과목명(국문)	학점	시간	
						이론	실습
1. 기업가정신							
경영학부	3학년	1학기	21004003	사회적기업의이해	3	3	0
경영학부	3학년	2학기	21001086	리더십론	3	3	0
미디어학부	2-3학년	1학기	21101999	전략커뮤니케이션	3	2	1
앙트러프리너십전공	1학년	1학기	21004058	앙트러프리너십개론	3	3	0
앙트러프리너십전공	(교양)	1학기	21004045	사회혁신과기업가정신의이해	3	3	0
앙트러프리너십전공	전학년	1학기	21100760	인트라프리너십	3	3	0
2. 조직운영							
경영학부	2학년	1학기	21003436	경영정보처리론	3	1	2
경영학부	2학년	2학기	21003495	조직이론과설계	3	3	0
경영학부	2학년	모든학기	21001076	조직행동론	3	3	0
경영학부	3학년	1학기	21001077	경영전략론	3	3	0
문헌정보학과	2학년	1학기	21000375	데이터베이스구축론	3	3	0
문헌정보학과	3-4학년	2학기	21101728	저작권과정보윤리	3	3	0
앙트러프리너십전공	전학년	2학기	21004069	스타트업사례분석	3	2	1
융합학부	(교양)	2학기	21104451	초보자를위한클라우드컴퓨팅입문	3	3	0
3. 빅데이터 분석/활용							
경영학부	1-2학년	2학기	21104615	R로배우는데이터분석입문	3	3	0
경영학부	2학년	모든학기	21003870	경영데이터분석1	3	2	1
미디어학부	2-3학년	1학기	21002519	소셜미디어와빅데이터	3	3	0
빅데이터분석학전공	3-4학년	1학기	21102394	빅데이터분석	3	3	0
빅데이터분석학전공	3-4학년	2학기	21103092	빅데이터시각화	3	3	0
소비자경제학과	3학년	2학기	21101726	빅데이터와소비자트렌드	3	3	0
4. 기획 실행							
문헌정보학과	3-4학년	2학기	21003033	디지털콘텐츠개발(캡스톤디자인)	3	2	2
앙트러프리너십전공	2학년	1학기	21100727	비즈니스스타트업 I	3	3	0
앙트러프리너십전공	전학년	2학기	21050211	앙트러프리너십워크숍(캡스톤디자인)	3	0	3

◇ 개설 및 개편이력

2021.08.10 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	이수단계 (학년)	개설학기	과목번호	과목명(국문)	학점	시간	
						이론	실습
경영학부	2학년	1학기	21003436	경영정보처리론	3	1	2
경영학부	2학년	모든학기	21001052	재무관리	3	3	0
경영학부	2학년	모든학기	21001079	생산및운영관리	3	3	0
경영학부	2학년	모든학기	21003870	경영데이터분석1	3	2	1
경영학부	3학년	2학기	21002821	e비즈니스개론	3	3	0

개설학부(과) · 전공	이수단계 (학년)	개설학기	과목번호	과목명(국문)	학점	시간	
						이론	실습
빅데이터분석학전공	3-4학년	2학기	21103092	빅데이터시각화	3	3	0
빅데이터분석학전공	전학년	2학기	21101834	대용량데이터관리와튜닝	3	2	1
소비자경제학과	1학년	1학기	21102400	소비자통계분석	3	3	0
소비자경제학과	3학년	2학기	21101726	빅데이터와소비자트렌드	3	3	0
시각·영상디자인과	1학년	1학기	21101331	디자인씽킹&시각화	2	0	3
앙트러프리너십전공	전학년	1학기	21101340	창업시뮬레이션	3	3	0
앙트러프리너십전공	전학년	모든학기	21104620	창업특강및멘토링	3	3	0
의류학과	1-2학년	2학기(겨년/홀)	21104174	소셜미디어패션마케팅	2	2	0
의류학과	1학년	1학기	21002202	패션소재정보및분석 I	3	3	0
의류학과	1학년	2학기	21003461	패션리더십트레이닝	3	3	0
의류학과	1학년	2학기	21050081	모델리즘의이해	3	2	1
의류학과	2-3학년	1학기	21102490	패션마케팅브랜드전략실무	3	2	1
의류학과	2-3학년	2학기	21002197	글로벌패션유통산업	3	3	0
의류학과	2-3학년	2학기	21003096	패션머천다이징	2	1	2
의류학과	2학년	1학기	21001764	컴퓨터패션디자인	2	0	3
의류학과	2학년	1학기	21103209	디지털의류생산설계	2	1	2
의류학과	3-4학년	1학기	21002196	비주얼머천다이징	2	0	3
의류학과	3-4학년	2학기	21009879	패션비즈니스실무	2	2	0
홍보광고학과	2학년	1학기	21102494	브랜드커뮤니케이션전략	3	3	0
홍보광고학과	4학년	2학기	21100712	산학연계브랜드전략실습(캡스톤디자인)	3	0	3

◇ 개설 및 개편이력

2021.08.10 학생자율설계전공으로 개설 승인

인공 지능·IOT공학전공

※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 체득 및 고도화를 통한 관련 업종 종사자로서의 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 교과목 인정)
- 자격증(기계기사, 전기기사, 정보처리기사, 빅데이터분석기사, 정보보안기사)
- MEIT 대회 본선 진출

◇ 전공교육과정표

①입문·기초영역

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

② 전문영역

구분	개설학부(과) · 전공	과목번호	과목명(국문)	주관학과 교과구분	이수단계 (학년)	개설학기	학점
트랙A	IT공학전공	21102531	HCI개론(캡스톤디자인)	전공선택	4학년	2학기	3
	IT공학전공	21102539	UI/UX설계(캡스톤디자인)	전공선택	3학년	1학기	3
	IT공학전공	21102532	데이터분석및활용(캡스톤디자인)	전공선택	4학년	2학기	3
	IT공학전공	21104552	인공지능과기계학습	전공선택	4학년	1학기	3

구분	개설학부(과) · 전공	과목번호	과목명(국문)	주관학과 교과구분	이수단계 (학년)	개설학기	학점
	기계시스템학부	21103791	딥러닝	전공선택	4학년	1학기	3
	기계시스템학부	21103011	메카트로닉스이론및실습	전공선택	4학년	1학기	3
	기계시스템학부	21103000	자동차공학개론	전공선택	3학년	1학기	3
	화공생명공학부	21102664	공정제어및설계	전공선택	4학년	2학기	3
트랙B	IT공학전공	21102535	IoT응용(캡스톤디자인)	전공선택	4학년	1학기	3
	전자공학전공	21102977	네트워크프로토콜설계(캡스톤디자인)	전공선택	4학년	1학기	3
	전자공학전공	21102966	통신이론	전공필수	3학년	1학기	3
	전자공학전공	21103313	학부연구(캡스톤디자인)	전공선택	4학년	1학기	3
융합	기계시스템학부	21102993	융합캡스톤디자인	전공선택	3학년	2학기	3

◇ 개설 및 개편이력

2021.08.10. 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	이수단계 (학년)	개설학기	과목번호	과목명(국문)	학점	시간	
						이론	실습
글로벌협력전공	2학년	2학기	21102365	개발과젠더	3	3	0
미디어학부	2-3학년	1학기	21000974	미디어와젠더	3	3	0
법학부	3-4학년	1학기	21003669	법여성학	3	3	0

개설학부(과) · 전공	이수단계 (학년)	개설학기	과목번호	과목명(국문)	학점	시간	
						이론	실습
법학부	3-4학년	1학기	21003674	여성관련법	3	3	0
사회심리학과	4학년	1학기	21050354	마이너리티연구	3	3	0
사회심리학과	4학년	2학기	21050353	섹슈얼리티연구	3	3	0
사회심리학과	4학년	2학기	21050362	한국여성연구	3	3	0
아시아여성연구원	(교양)	1학기	21001646	여성학	3	3	0
아시아여성연구원	(교양)	1학기	21001670	여성과리더십	3	3	0
역사문화학과	2학년	2학기	21002532	한국여성사	3	3	0
영어영문학전공	2학년	1학기	21102823	젠더·성·문학	3	3	0
영어영문학전공	2학년	2학기	21000060	영미여성문학전통	3	3	0
영어영문학전공	3학년	2학기	21002784	탈식민주의와페미니즘	3	3	0
영어영문학전공	4학년	2학기	21102824	영미문화와젠더	3	3	0
정치외교학과	전학년	2학기	21000856	여성과정치	3	3	0
한국어문학부	3-4학년	1학기	21002779	여성문학론	3	3	0
사회복지전공	석사	모든학기	21023367	여성복지	3	3	0
인적자원개발대학원	석사	모든학기	21024105	여성과일	3	3	0

◇ 개설 및 개편이력

2021.08.10 학생자율설계전공으로 개설 승인