2024학년도

교 육 과 정

가톨릭관동대학교
CATHOLIC KWANDONG UNIVERSITY

목 차

Ⅰ. 학교개황 ····· 1
(1) 설립정신
(2) 교육이념
(3) 교육목적
(4) 교육목표
(5) 교훈
(6) 마스코트
(7) 교화
(8) 교목
(9) 학사력

Ⅱ. 학사안내 ····· 6
1. 일반학사 ····· 7
(1) 등록
(2) 수강신청
(3) 시험 및 평가
(4) 재수강 성적포기
(5) 역량평가
(6) 학사경고
(7) 계절학기
(8) 휴학
(9) 복학
(10) 전과(부)
(11) 재입학
(12) 편입학
(13) 제적
(14) 수업연한 및 재학연한
(15) 졸업
(16) 학적부

2. 학사제도 ····· 20
(1) 복수전공
(2) 부전공
(3) 연계(융합)전공
(4) 소단위전공
(5) 교직과정
(6) 특별학점 인정제
(7) 현장실습학기제
(8) IPP형 일학습병행및 장기현장실습
(9) 봉사활동
(10) 사제동행세미나
(11) 파인튜터링
(12) 비교과프로그램
(13) 강의평가
(14) 교육수요자 만족도조사
(15) 조기취업자의 학점인정에 관한 지침

Ⅲ. 교육과정 편성 및 운영 원칙 ····· 42

Ⅳ. 교양 교육과정 ····· 52

Ⅴ. 대학, 학과(부)별 교육과정 ····· 190
1. 의과대학 ····· 191
□ 의학과
□ 간호학과

2. 헬스케어융합대학 ····· 286
- 임상병리학과
- 치위생학과

3. 사범대학 ····· 337
- 국어교육과
- 영어교육과
- 수학교육과
- 체육교육과
- 지리교육과(482)
- 역사교육과(568)
- 컴퓨터교육과(654)
- 교직과

4. 휴먼서비스대학 ····· 643
- 언어재활학과
- 산림치유학과
- 스마트통합치유학과
- 치매전문재활학과
- 복지상담학과
- 해양치유레저학과

5. 트리니티융합대학 ····· 798
- 자율전공학부
- 행정학전공
- 해양경찰학전공
- 광고홍보학전공
- 조리외식경영학전공
- 항공교통물류전공
- 바이오메디컬전공
- 건축학전공(5년제)
- 항공운항전공
- 스마트항만공학전공
- 스포츠건강관리학전공
- 실용음악전공
- 경영학전공
- 경찰행정학전공
- 사회복지학전공
- 호텔경영학전공
- 의료경영학전공
- 콘텐츠제작전공
- 건축공학전공
- 디지털헬스케어전공
- 항공정비학전공
- 스포츠레저학전공
- 스포츠지도학전공
- CG디자인전공

Ⅵ. 소단위전공 교육과정 ····· 1282
- 스마트시티 마이크로디그리
- 지속가능발전 마이크로디그리
- 스마트기술창업 마이크로디그리
- 디지털스포츠헬스케어 마이크로디그리
- 반도체공정및장비 마이크로디그리
- 재난안전소방 마이크로디그리
- AI리터러시 마이크로디그리
- 스포츠경영관리분석 마이크로디그리
- 디지털영상콘텐츠 마이크로디그리
- 의료AI시스템 마이크로디그리

I. 학 교 개 황

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

설 립 정 신

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

교 육 이 념

가톨릭 교회의 정신에 입각해, 인간과 자연과 생명을 경외하고,
진실(眞實)한 자세로 열정적인 삶을 살아가는 전문인을 양성하는 것이 가톨릭관동대학교의 교육이념이다.

교 육 목 적

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

교 육 목 표

1) 공감하는 인성을 갖춘 교양인 양성
2) 융복합 역량을 겸비한 지식인 양성
3) 현장적응력이 뛰어난 전문인 양성
4) 통합적 문제해결에 도전하는 사회인 양성

교훈-진실(眞實,VERUM)

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

마스코트-거북이

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

교화-산수화(산수유꽃)

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

교목-소나무

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

2024학년도 학사력

연도	월	일	학사일정	비고
2024	3	4(월)	2024학년도 1학기 개강	
2024	3	4(월)~8(금)	2023학년도 후기 조기졸업 신청	
2024	3	11(월)~15(금)	재수강 성적포기	
2024	3	25(월)~29(금)	학점인정제	
2024	4	10(수)	제22대 국회의원 선거 [휴일]	
2024	4	15(월)~19(금)	수강포기	
2024	4	22(월)~5.10(금)	중간 설문 조사	
2024	4	22(월)~26(금)	중간고사	
2024	4	29(월)~5.3(수)	중간 성적 입력	5.1.(수) 근로자의날 [수업진행]
2024	5	6(월)	어린이날 대체공휴일 [공휴일]	
2024	5	13(월)~17(금)	1학기 중간 성적 열람	5.15.(수) 석가탄신일 [공휴일]
2024	6	3(월)~7(금)	복수, 부전공 신청	6.6.(목) 현충일 [공휴일]
2024	6	10(월)~20(목)	보강 및 기말고사	법정공휴일 보강 (4일간) ①국회의원선거(6.17.월) ②어린이날(6.18.화) ③석가탄신일(6.19.수) ④현충일(6.20.목)
2024	6	10(월)~28(금)	1학기 성적입력	
2024	6	20(목)	2024학년도 1학기 종강	
2024	7	1(월)	2024학년도 하계 계절학기 개강	
2024	7	1(월)~3(수)	계절학기 재수강 성적포기	
2024	7	1(월)~5(금)	1학기 성적열람 및 이의신청	
2024	7	19(금)	2024학년도 하계 계절학기 종강	
2024	7	19(금)~23(월)	하계 계절학기 성적입력	
2024	7	24(수)~25(목)	하계 계절학기 성적열람 및 이의신청	7.24.(화) 09:00 ~ 7.25.(목) 17:00
2024	7	26(금)	2023학년도 후기 졸업사정	
2024	7	29(월)~8.2(금)	일반 휴학·복학 신청	
2024	7	29(월)~8.2(금)	재입학 기간	
2024	8	7(수)~9(금)	2학기 수강신청 위한 관심과목 담기	
2024	8	12(월)~19(월)	2학기 1차 수강신청	1학년(8.12.월), 2학년(8.13.화), 3학년(8.14.수), 4학년(8.16.금), 전체(8.19.월)
2024	8	14(수)	2023학년도 후기 학위수여	
2024	8	15(목)	광복절[공휴일]	
2024	8	19(월)~23(금)	재학생 등록기간	
2024	8	22(목)	2학기 2차 수강신청	최종 변경일
2024	8	26(월)	2024학년도 2학기 개강	
2024	8	26(월)~30(금)	2024학년도 전기 조기졸업 신청	

연도	월	일	학사일정	비고
2024	9	2(월)~6(금)	재수강 성적포기	9.1.(일) 개교기념일 9.2.(월) 개교기념일 대체휴일
2024	9	16(월)~18(수)	추석연휴 [공휴일]	
2024	9	19(목)~25(수)	학점인정제	
2024	10	3(목)	개천절 [공휴일]	
2024	10	7(월)~11(금)	수강포기	10.9(수) 한글날 [공휴일]
2024	10	14(월)~11.1(금)	중간 설문 조사	
2024	10	14(월)~18(금)	중간고사	
2024	10	21(월)~25(금)	중간 성적 입력	
2024	11	4(월)~8(금)	중간 성적 열람	
2024	11	25(월)~29(금	교직, 전과, 복수, 부전공 신청	
2024	12	2(월)~16(월)	보강 및 기말 고사	법정공휴일, 휴일 보강(6일간) ①개교기념(12.9.월) ②추석(12.10.화), ③추석(12.11.수) ④추석(12.12.목) ⑤개천절(12.13.금) ⑥한글날(12.16.월)
2024	12	2(월)~20(금)	1학기 성적입력	
2024	12	16(월)	2024학년도 2학기 종강	
2024	12	23(월)	2024학년도 동계 계절학기 개강	
2024	12	23(월)~26(목)	동계 계절학기 재수강성적포기	12.25(수) 성탄절 [공휴일]
2024	12	23(월)~27(금)	2학기 성적열람 및 이의신청	
2025	1	1(수)	신정 [공휴일]	
2025	1	13(월)	동계 계절학기 종강	
2025	1	14(화)~15(수)	동계 계절학기 성적입력	
2025	1	16(목)~17(금)	동계 계절학기 성적열람 및 이의신청	
2025	1	20(월)	2024학년도 전기 졸업사정	
2025	1	20(월)~24(금)	일반 휴학·복학 신청	
2025	1	20(월)~24(금)	재입학 기간	
2025	1	29(수)~31(금)	설날 [공휴일]	1.29(수)1,30(목),1.31(금) 설연휴
2025	2	5(수)~7(금)	1학기 수강신청 위한 관심과목 담기	
2025	2	10(월)~13(목)	1학기 1차 수강신청	2학년(2.10.월), 3학년(2.11.화) 4학년(12.12.수), 전체(12.13.목)
2025	2	13(목)	2024학년도 전기 학위수여식	
2025	2	24(월)~28(금)	재학생 등록기간	
2025	2	26(수)	2025학년도 입학식	
2025	2	28(금)	1학기 2차 수강신청	최종 변경일

※ 상기 일정은 학교 상황에 따라 변동될 수 있음

Ⅱ. 학 사 안 내

1. 일반학사

- 등록
- 수강신청
- 시험 및 평가
- 재수강 성적포기
- 역량평가
- 학사경고
- 계절학기
- 휴학
- 복학
- 전과(부)
- 재입학
- 편입학
- 제적
- 수업연한 및 재학연한
- 졸업
- 학적부
- 증명서

2. 학사제도

- 복수전공
- 부전공
- 연계(융합)전공
- 소단위전공
- 교직과정
- 특별학점 인정제
- 현장실습학기제
- IPP형 일학습병행 및 장기현장실습
- 봉사활동
- 사제동행세미나
- 파인튜터링
- 비교과프로그램
- 강의평가
- 교육수요자 만족도 조사
- 조기취업자의 학점 인정에 관한 지침

일반학사

❒ 등 록 ❑

1. 학기별 등록은 수업연한에 따라 학생이 정해진 기간에 지정한 장소에서 등록금을 전액 납부함으로써 등록이 완료된다.
2. 장학금 대상자나 학비감면 대상자도 정해진 등록절차를 밟아야 한다. 다만, 등록금은 미리 감면 받을 수 있다.
3. 등록금 분할납부를 원하는 학생은 신청기간 내에 등록연기를 신청할 수 있으며, 각 차수별로 정해진 기간내에 등록금을 납부하여야 한다. 단, 다음의 경우 등록금 분할납부를 신청 할 수 없다.
   가. 한국장학재단 학자금대출 신청자
   나. 신·편입생 및 재입학생
   다. 휴학생(휴학 예정자 포함)
   라. 수학연한 초과자(졸업유보자)
   마. 대학원생
4. 정해진 수업연한을 초과하여 등록하는 자는 다음에 해당하는 등록금을 납부해야 한다. 의학과는 예외로 한다.
   가. 1-3학점까지는 등록금의 6분의 1 해당액
   나. 4-6학점까지는 등록금의 3분의 1 해당액
   다. 7-9학점까지는 등록금의 2분의 1 해당액
   라. 10학점 이상은 그 학기 등록금 전액

❒ 수강신청 ❑

1. 수강신청은 한 학기 동안 수강하고자 하는 교과목을 정하여 신청하는 절차로 학생은 학부(과)·전공 또는 담당 지도교수의 지도를 통하여 매 학기 시작 전 지정된 기일에 온라인(PC 및 모바일기기 등)으로 신청한다.
2. 다음의 경우에는 수강신청을 할 수 없다.
   가. 수업시간이 중복되는 교과목의 신청
   나. 이미 취득한 교과목의 재신청(다만, 학칙 시행에 관한 규정 제79조에 따른 성적포기는 예외로 한다)
   다. 우리 대학에 재직 중인 교원 부모의 강의(부득이한 경우 교무처장에게 수강 신고서를 제출 후 성적평가의 공정성을 점검받아야 한다)
   라. 기타 학칙에 위반되는 경우
   마. 원격수업의 교과목 이수로 인정받을 수 있는 학점의 제한은 따로 두지 않는다. 단, 학위 취득에 필요한 학점의 원격수업 비율은 학부(과)·전공에 따라 별도로 정할 수 있다.
   바. 금지된 교과목의 학점을 취득하였을 경우, 해당 학점의 취득을 인정하지 아니한다.
3. 수강신청은 교양(필수, 선택), 전공(기초, 기본, 심화, 필수, 선택), 일반선택(다수전공·부전공·교직)의 순서로 한다.
4. 선수를 요하는 교과목(교과과정에 의함)은 우선적으로 수강신청을 하여야 한다.
5. 학점은 매 학기 18학점 이내에서 취득할 수 있다.
6. 신청 학점의 범위는 다음과 같다.
   가. 기준학점: 18학점
   나. 한 학기 최대 신청 가능 학점: 18학점
      1) 아래의 경우에는 예외로 한다.
         가) 공학인증학과, 교직 복수전공자: 20학점

나) 성적 우수자, 편입학생: 21학점

※ 성적 우수자: 직전(直前) 학기 또는 전(全) 학기 이수한 교과목의 평점평균이 4.0(A급) 이상인 자

다) 3, 4학년에 재학 중인 학군사관 후보생: 21학점

다. 연간 최대 신청 가능 학점: 36학점

1) 아래의 경우에는 예외로 한다.

가) 공학인증학과, 교직 복수전공자: 39학점

나) 편입학생: 42학점

다) 의학과: 55학점

라) 간호학과: 40학점

※ 사제동행세미나 학점은 수강신청 기준학점에 포함하지 아니한다.

7. 수업연한을 초과하여 등록하는 재학생도 반드시 수강신청을 하여야 한다.(졸업연기자 제외)
8. 수강신청을 한 교과목은 정해진 기일 내에는 변경이 가능하다. 다만, 부득이한 사정(폐강, 합반 등)으로 이를 변경하고자 할 때에는 정해진 기간에 변경한다. 개별 사유로 인한 변경은 불허하며, 수강신청을 한 교과목은 수강포기를 하지 않는 한 수강하지 않았더라도 성적은 F로 처리한다.
9. 수강신청을 한 교과목의 일부를 포기하고자 할 때에는 학기 시작 후 7주차에 신청한다.
10. 수강신청 교과목을 포기했을 때에는 다른 교과목을 대신 신청할 수 없다.
11. 수강포기는 학기당 2개 강좌 이내로 제한한다.
12. 수강포기한 교과목은 성적평가와 평점평균 계산에서 제외한다.
13. 수강포기한 교과목은 기납부한 등록금에 영향을 주지 않는다.
14. 수강신청의 효력: 수강신청을 한 교과목의 성적을 취득하지 못하면 교과목은 낙제가 되며 학적부에 F로 기재한다. 수강신청을 하지 아니하고 취득한 교과목의 성적은 인정하지 아니한다. 당해 학기의 수강신청 교과목 중 미취득한 교과목도 평균성적 계산에 포함한다.
15. 학점취득과 장학금

가. 다음의 경우에는 각종 장학금 지급 대상에서 제외한다.

1) 직전(直前) 학기에 15학점(4학년은 12학점) 이상 학점을 취득하지 못한 경우

2) 재학 기간 중 학사징계를 받은 사실이 있는 경우

3) 장학대상자가 등록을 완료하지 않은 경우

4) 기타 학칙에 위반되는 행위를 한 경우

16. 편입학생의 수강신청

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

나. 학점인정 및 취득안내

수 료	전적 대학 인정 학점	우리 대학 수업연한(학기)	우리 대학 취득 학점	비 고
2학년 2학기 수료자	65학점	4학기 이상	69학점 이상	
학사 편입학자	-	4학기 이상	69학점 이상	

다. 학점 취득 내용

1) 교양: 교양 인간학(2학점) 1개 이수

2) 전공: 각 학과(전공)별 67학점 이상 이수

가) 전공필수 사제동행세미나 5,6,7,8은 반드시 이수

나) 해당 학과(전공)의 3학년 이후에 편성된 전공필수 교과목은 반드시 이수

3) 일반선택: 우리 대학에서 이수하여야 할 상기의 학점을 충족한 이후에 이수.

4) 사범대학 편입생은 교직 교과목을 이수하여야 한다.

5) 교양 [인간학], 교직, 전공 교과목 중 전적 대학에서 이수한 교과목명, 학점 수가 동일 하거나 유사한 교과목은 편입생 학점 대치 인증서를 제출할 수 있다. 다만, 우리 대학보다 학점 수가 낮은 교과목은 제외한다. 또한 전공을 대치 받은 교과목은 반드시 다른 전공 교과목을 이수하여야 하며 교양 및 교직 교과목은 추가 이수하지 않아도 된다.

6) 학점 대체 인정 후 추가 이수하지 않는 교과목

가) 교양 [인간학]

나) 편입생이 복수, 부전공을 이수할 경우 주전공 또는 복수, 부전공 교과목을 12학점 범위 내에서 대체 받은 후 추가 이수하지 않는다.(다만. 교직 복수전공자는 제외)

다) 사범대 편입생의 교직 교과목은 22학점 이내에서 대체하며, 대체 받은 교과목은 추가 이수하지 않는다.

7) 기타 지침에 규정되지 않은 사항은 학칙 및 제 규정에 따른다.

❒ 시험 및 성적 ❑

1. 정기시험은 중간시험과 학기말시험으로 한다. 다만, 실험·실습·실기 등을 포함하여 교수가 인정하는 경우에는 별도의 평가 방법을 택할 수 있다.
2. 교과목에 따라 필요할 경우에는 정기시험 외에 학기중에 수시로 임시시험을 실시할 수 있으며, 담당 교원·강사는 임시시험으로 정기시험에 갈음할 수 있다.
3. 추가시험

가. 질병 그 밖의 어쩔수 없는 사유로 추가시험에 응시하려는 학생은 다음에 해당하는 서류를 첨부한 결시사유서를 정기시험 1주일 전(부득이한 사유가 있을 때에는 그 사유가 종료된 때로부터 1주일 이내)에 학부(과)장 또는 전공 주임교수를 거쳐 소속대학의 교학팀에 제출해야 한다.

1) 질병으로 인하여 응시하지 못했을 때에는 진단서

2) 병무관계로 인하여 응시하지 못했을 때에는 그 확인서

3) 직계가족이 사망 했을 때에는 사망진단서

4) 그 밖의 부득이한 사유를 증명할 수 있는 증빙서류

나. 추가시험은 그 사유가 발생한 학기에 한하여 응시할 수 있다. 다만, 학기 말 시험에 대한 추가시험은 다음 학기 개강 후 2주일 이내에 실시한다.

다. 추가시험에 응시하는 자에 대해서는 정해진 응시료를 징수할 수 있다.

라. 추가시험의 성적은 B+를 초과할 수 없다. 다만, 학생의 책임이 없는 사유로 추가시험이 실시되는 경우에는 예외로 한다.

4. 의학과의 재시험

가. 재시험은 학년의 전공과목과 학과에서 지정한 교양과목 중 2개 이하의 과목이 F학점을 받았을 때에 학년말에 1회 실시한다.

나. 재시험 성적은 최고 D까지 부여할 수 있다.

다. 재시험은 의과대학 행정팀에서 주관한다.

5. 학생은 시험일정표에 따라 시험에 응시해야 한다. 다만, 수업시간의 1/3을 초과하여 결석한 자는 그 교과목의 시험에 응시할 수 없다.
6. 성적평가

가. 성적은 100점 만점으로 하되, 역량평가 80%(시험평가, 과제물 등), 출석성적 20%의 비율로 하여 평가한다.

나. 성적평가는 상대평가를 원칙으로 한다.

다. 성적의 등급별 분포 비율은 다음 기준에 준한다.(P/N 교과목 제외)

등급	과목 유형별 성적최대허용 누적비율	
	일반교과	소규모 강좌(20명이하) 및 실험·실습·실기교과
A+, A	40%	50%
B+, B	90%	100%
C+, C	100%	100%
D+, D	100%	100%
F		

라. 성적평가 비율은 교과목의 특성을 고려하여 교무처장이 조정할 수 있다.

마. 교원·강사는 성적평가 종료 후 정해진 절차에 따라 담당 교과목에 대한 평가기준과 결과를 학생들에게 공지해야 한다.

7. 출석성적

가. 학기당 수업시간의 1/3을 초과해 결석한 교과목은 시험에 응시하여 급제 성적을 받았더라도 낙제(F)로 처리한다. 다만, 조기취업자는 조기취업자의 출석 및 학점인정에 관한 세칙을 따른다.

나. 출석성적은 개강일로부터 종강일까지의 기간에 대해 평가한다. 다만, 학기중에 편입·전과·복학한 자는 그 허가 받은 날부터 계산하고, 중간시험 이후에 입대휴학한 자는 그 허가 받은 날까지를 출석기간으로 하여 출석성적을 평가한다.

8. 평균성적의 산출

가. 평점평균의 산출방법은 다음과 같이 하며, 재수강 과목의 경우 기존에 받은 과목도 병기하되 평점계산에서는 이를 제외한다.

$$\frac{\sum(\text{각과목별학점수} \times \text{각과목의등급별평점})}{\text{총신청학점수}}$$

나. 교과목의 성적은 등급으로 표시하며, 점수와 평점은 다음과 같이 분류한다.

등 급	점 수	평 점	비 고
A+	95 점 이상	4.5	
A	90 - 94 점	4.0	
B+	85 - 89 점	3.5	
B	80 - 84 점	3.0	
C+	75 - 79 점	2.5	
C	70 - 74 점	2.0	
D+	65 - 69 점	1.5	
D	64 - 60 점	1.0	
F	59점 이하	0.0	낙제
P	PASS	없음	
N	NON-PASS	없음	낙제

다. 성적은 D등급 이상을 급제로 하고 F등급을 낙제로 한다. 다만, 봉사활동 등 별도로 지정한 교과목에 대하여는 P(합격)와 N(불합격)으로 평가하되 평점계산에는 포함하지 않는다.

9. 성적의 인정: 다음의 성적은 이수 구분별로 인정하되, 졸업학점과 총평점평균을 산출할 때에만 인정한다. 다만, 이 경우 외국대학에서 취득한 성적은 학점만을 기록한다.

가. 계절학기나 우리 대학교와 협약관계에 있는 국내·외 대학에서 취득한 성적

나. 특별시험으로 취득한 성적

다. 신입생 합격자를 대상으로 한 입학 전 특별교육으로 취득한 성적

10. 병역 및 질병으로 인한 결시자의 성적평가
 가. 중간시험 이후에 입대휴학 및 질병휴학하여 기말시험을 결시한 학생은 중간시험(임시시험을 포함한다)의 성적을 참작하여 성적을 평가할 수 있으며, 해당 교과목의 중간시험이 생략되었을 때에는 과제물로 성적을 평가할 수 있다. 그 밖의 병무관계(일반예비군훈련, 병력동원훈련소집, 신체검사 등)로 인한 시험결시자도 이를 준용한다.
 나. 예비군 훈련을 받는 학생에 대하여 훈련 기간 동안 출결, 성적처리 및 학습자료 제공 등에 불리하게 처우할 수 없다. 예비군 훈련으로 시험을 치르지 못한 학생은 제가호를 준용해 평가해야 하며, 필요시 재시험의 기회를 주어야 한다. 예비군 훈련으로 인한 수업 결손에 대하여는 학습자료를 제공하거나, 필요시 보충수업 등 학생의 학습권을 보장한다.
11. 성적의 취소: 다음에 해당하는 성적은 취소할 수 있다.
 가. 시험 중에 부정행위를 하여 해당 시험의 무효처분을 받은 자의 성적
 나. 미등록 응시자의 성적
 다. 수강신청 하지 않은 자의 성적
 라. 수강신청 하지 않은 교과목의 성적
 마. 사무착오에 의한 성적
12. 성적 이의신청과 정정
 가. 성적에 이의가 있는 학생은 당해 학기말 성적열람 및 정정기간에 담당 교원에게 이의를 신청할 수 있으며, 정정사유가 발생했을 때에는 교무처장의 승인을 받아 담당 교원이 정해진 절차에 따라 성적을 정정할 수 있다.
 나. 정정기간이 경과하면 성적정정을 승인하지 않는 것을 원칙으로 하나, 부득이한 경우 담당 교원은 사유서를 작성하여 교무처장에게 성적정정을 추가로 요청할 수 있다.
 다. 교무처장은 성적정정 요청 내용을 심사하여 다음과 같은 합당한 사유가 있을 경우 이를 승인할 수 있다.
  1) 성적평가나 기재과정에서 발생한 착오
  2) 전산처리 과정에서 발생한 착오
  3) 그 밖에 학생의 책임이 없는 사유로 발생한 착오
 라. 교무처장은 다음과 같은 경우 학생의 신청에 따라 관련성적을 정정할 수 있다. 다만 2, 3호의 경우 그 사유에 따라 학생은 정정기간에 관계없이 필요한 자료를 갖추어 신청할 수 있으며, 이는 학사기획위원회에서 결정한다.
  1) 학점인증제를 통해 취득한 성적으로 성적대체를 요청할 경우
  2) 성적부과가 부당하다는 유관기관의 결정이나 권고가 있는 경우
  3) 합당한 사유가 발생하였으나 담당 교원이 불가피한 사유로 업무를 처리할 수 없거나 통상적인 방법으로 연락이 되지 않을 경우
13. 성적산출 근거의 보관
 가. 교원·강사는 성적을 산출한 근거(시험답안지, 과제물 등)는 10년간 보관해야 한다. 다만, 출석부는 5년간 보관해야 한다.
  1) 사제동행세미나 포함
  2) 출석부는 학습관리시스템(T-LMS)의 전자출석부를 출력해 보관
  3) 수업자료의 양이 많아 편철이 어려운 경우 전자 파일로 보관 가능
  4) 원격수업 영상자료는 전자파일로 보관
 나. 전임교원은 개인 연구실에 보관하며, 퇴직 후에는 단과대학 교학팀으로 이관하여 보관한다. 비전임교원 및 강사는 단과대학 교학팀으로 제출하여 보관한다.

❒ 역량평가 ❑

1. 학생이 우리 대학의 교육과정 이수를 통하여 키울 수 있는 능력을 역량이라고 한다. 현재 우리 대학의 목표 역량은 VERUM교양역량과 전공능력으로 정의하였다.
   가. VERUM교양역량(CC)은 우리 대학의 교양 교육과정을 통하여 키울 수 있는 역량으로 CC1은 공동체 역량, CC2는 공감적소통역량, CC3는 자기관리역량, CC4는 정보활용역량, CC5는 창의융합역량, CC6은 문제해결역량이다.
   나. 전공능력(MC)은 전공 교육과정을 통하여 키울 수 있는 역량으로 학부(과)별 교육목표에 따라 정의하며 학부(과)별 교육과정 편람에서 확인 할 수 있다.
2. 학생이 현재 수강하고 있는 모든 과목들은 정의된 13개의 역량과의 연관성을 가중치로 [예시1]과 같이 설정하였다. 또한 역량 달성 정도를 알 수 있는 구체적인 기준인 수행준거도 함께 제시하였다.
3. 교과목 담당 교원은 한 학기 동안 학생의 학습활동(시험, 과제물, 발표, 토론 등)을 통하여 정의된 역량을 얼마나 달성하였는지를 수행준거에 의거하여 평가한 점수를 [예시2]와 같이 입력한다.
4. 과목별로 정의된 역량 100%(80점)과 출석 100%(20점)으로 평가한다.

[예시1] 과목 역량 정의와 수행준거

과목 프로파일					
과목명	사제동행세미나1	영문과목명	Seminar with Teachers and Disciples 1	모듈명	
교과목 개요 및 특성	사제동행세미나1은(는) 학생과 교수 간 매칭에 따라 배정된 학생의 적응, 수업 관련 학사 안내, 대학생활 안내, 진로지도와 탐색 등이 진행되는 과목이다.				
교과 목표	학생의 학교 생활, 학업, 진로 등 전반에 걸친 지도를 통해 학과 교육목표에 맞는 전문인으로서 성장을 목표로 한다.				
교과 내용	지도교수와 지도학생의 학교 적응 및 학업, 진로탐색 및 다양한 인문학적 활동을 위한 개별 및 집단 상담과 활동으로 구성된다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
자기평가와 개발능력 (MC6)	50%	삶에 대한 문제 의식을 기반한 자신의 역량 파악 및 그를 바탕으로 한 자기주도 평생학습 및 성찰			개별 면담 / 비교과 프로그램 이수
가톨릭 정신 실천 능력 (MC7)	50%	공동체 소명의식과 그리스도의 삶의 방식을 실천 할 수 있는 공감 능력			개별 면담 / 비교과 프로그램 이수

[예시2] 학습역량평가(역량 가중치100%(80점) 출석 100%(20점))

순번	학부(과)	학년	학번	성명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	출석	총점	비고
1	00학과	0	000000	000						40	40		20	100	

❒ 재수강 성적포기 ❑

1. 이미 수강하여 취득한 성적의 과목을 다시 수강하여 기존 성적을 포기하고 새로운 성적을 취득할 수 있는 제도이다.
2. 대상
   가. 해당 학기에 재수강할 교과목을 수강신청 한 자
   나. 이미 재수강했으나 재수강 성적포기를 신청하지 않은 자
      ※ 재수강하여 받은 성적이 B+등급 이하인 경우만 가능
      ※ 계절학기 재수강 성적포기는 해당없음

3. 성적
   가. 재수강을 통한 성적은 A등급을 취득할 수 없다.(최대 B+등급까지 가능)
   나. 재수강 성적포기가 승인된 교과목은 성적증명서에서 삭제되지 않고 평점평균에서만 제외된다.
4. 재수강 과목의 인정 범위
   가. 재수강 성적포기는 학기당 2개 과목 이내이며, 동일 과목의 경우 신청 횟수를 2회로 제한한다.
   나. 전공 과목
      1) 동일 과목이 개설되는 경우, 동일 과목 재수강 원칙
      2) 동일 과목이 개설되지 않는 경우
         가) 학생
            (1) 소속 단과대학 교학팀에 문의하여, 대체 과목 유무 확인
            (2) 대체 과목 확인 후, 온라인 신청
               ※ 대체 과목이 없는 경우, 신청 불가
         나) 단과대학 교학팀: '[서식] 대체과목 확인서(바로가기)' 작성 후, 학사운영팀 제출
   다. 교양 과목
      1) 동일 과목이 개설되는 경우, 동일 과목 재수강 원칙
      2) 동일 과목이 개설되지 않는 경우
         가) 지정된 대체 영역 또는 대체 과목 신청
         나) 대체 과목 확인방법: '교육과정 및 학점이수 안내(바로가기)' [붙임] 참조
      3) 외국어 과목은 동일 언어 계열 과목으로 신청
         ※ 영어 과목으로 중국어 과목 재수강 성적포기 신청 불가
   라. 계절학기 재수강 성적포기는 정규학기에는 개설되지만, 계절학기에는 개설되지 않는 교과목의 경우, 계절학기 재수강 성적포기 신청을 할 수 없다.
   마. 대체 과목이 불확실한 경우, 관련 부서를 통하여 확인한다.(미승인되는 경우 본인과실, 추가신청 불가)

❒ 학사경고 ❑

1. 학기말 성적 평점평균이 1.75 미만인 자에게는 학사경고한다. 다만, 의학과는 의학과 및 간호학과 학사운영 세칙에 따른다.
2. 학사경고자는 장학금 및 학비감면 대상자에서 제외한다.
3. 연속하여 2회의 학사경고를 받은 자는 다음 학기 이수학점을 15학점 이내로 제한하며, 연속하여 3회 이상의 학사경고를 받은 자는 다음 학기 이수학점을 12학점 이내로 제한한다.
4. 학사경고자 이수학점(수강신청 가능 학점) 제한 해제
   가. 학사경고로 이수학점(수강신청 가능 학점)이 제한된 학생이 학습지원 및 상담 프로그램에 참여하면 제한을 해제할 수 있다.
      1) 연속 2회 학사경고자(15학점 이내 제한)는 1회 이상의 프로그램 참여시 제한 해제(18학점 허용)
      2) 연속 3회 학사경고자(12학점 이내 제한)는 2회 이상의 프로그램 참여시 제한 해제(18학점 허용)
   나. 프로그램 운영부서에서는 학습지원 및 상담 프로그램에 참여한 학사경고자가 있을 경우 명단을 매학기 개강 전까지 학사운영팀에 제출한다.

❒ 계절학기 ❑

1. 개요
2. 개설 시기 및 운영방법
   가. 계절학기의 교과목을 개설하고자 할 때에는 미리 공고하여야 하며, 하계 및 동계방학 기간에 개설하여 운영한다.

나. 계절학기 강의는 1일 1주차로 총 15일, 주당 5일(공휴일 제외)로 하고, 학점 당 강의시간은 정규학기와 동일하게 적용한다.

다. 천재지변 또는 기타 부득이한 경우, 수업은 온라인 수업으로 진행할 수 있다.

라. 전임교원이 해당강좌를 담당할 수 없는 경우 총장결재를 통해 겸·초빙교원 및 강사가 담당할 수 있다.

3. 개설 교과목: 계절학기에는 정규학기에 개설되는 모든 교과목을 대상으로 수요 파악을 위한 예비 수강신청을 통하여 교과목을 개설한다. 단, 추가로 필요한 교과목 및 동·하계 방학기간 중 입영훈련에 참여하는 학군사관후보생의 훈련 교과목의 경우 총장의 결재를 거쳐 추가 개설할 수 있다.

4. 강좌개설 최소인원

가. 계절학기의 교과목 개설 최소인원은 교양 및 교직은 20명, 전공은 10명으로 한다.

나. 다만, 개설기준에 부합하지 않더라도 다수의 졸업예정자가 신청한 경우에는 교과목을 개설할 수 있으며, 개설기준에 부합하더라도 담당 학과(전공), 교원의 상황에 따라 개설하지 아니할 수 있다.

5. 수강 대상: 해당 정규학기 재학생

6. 수강 학점

가. 계절학기 수강할 수 있는 학점은 최대 9학점으로 한다.

나. 계절학기 수강할 수 있는 학점은 기타 특별과정을 통하여 취득하는 학점의 수를 포함한다.

7. 수강신청 및 변경, 취소

가. 교과목 신청: 계절학기의 수강신청은 정규학기의 수강신청 방법에 준하되, 아래의 절차로 진행한다.

1) 예비 수강신청: 정규학기의 개설 교과목을 대상으로 수요를 파악하기 위한 수강신청

2) 본 수강신청: 예비 수강신청 결과를 바탕으로 개설기준에 부합하는 교과목을 대상으로 수강신청

나. 교과목 변경: 계절학기 수강신청 기간 내의 변경은 가능하다. 다만 기간 외에는 변경할 수 없다.

다. 교과목 취소: 계절학기 수강취소는 개강일 전까지 할 수 있다.

8. 수강료

가. 계절학기에 개설되는 교과목을 수강하고자 하는 자는 해당 교과목의 수강료를 납부하여야 한다.

나. 납부한 수강료의 환불을 희망할 경우에는 '계절학기 수강료 환불 신청서'를 작성하여 계절학기 개강일 전까지 학사운영팀으로 제출하여야 한다.

다. 수강료는 학점 단위로 책정하며, 총장이 따로 정하여 공지한다.

※ 2022학년도 기준, 학점당 65,000원

9. 성적인정 및 처리

가. 계절학기에서 취득한 성적은 정규학기와 동일하게 인정하되 성적증명서에는 별도 학기로 구분하여 표기한다.

나. 타 학교에서 이수한 성적은 기본적으로 일반선택으로 처리하며, 학생이 희망할 경우, 소정의 인정절차를 거쳐 교양선택 또는 전공으로 인정할 수 있다.

❒ 휴 학 ❑

1. 휴학의 구분

가. 휴학은 다음과 같이 구분한다.

1) 일반휴학: 가사사정, 개인사정 등 기타 부득이한 사유로 인하여 수학할 수 없을 때

2) 입대휴학: 병역법 제73조 제1항에 따른 입영 또는 복무

3) 창업휴학: 창업으로 인하여 학업을 지속할 수 없을 때

4) 질병휴학: 질병, 요양 그 밖의 신체적 결함으로 인하여 학업을 지속할 수 없을 때

5) 육아휴학: 만 8세 이하(취학 중인 경우에는 초등학교 2학년 이하를 말한다)의 자녀를 양육하기 위하여 필요하거나 여학생이 임신 또는 출산하게 된 때

6) 기타휴학: 그 밖에 학칙으로 정하는 사유

나. 신입생, 편입생, 재입학생은 입학 후 첫 학기에 휴학할 수 없다. 다만, 입영, 질병, 임신 및 출산 등 부득이한 사유로 인해 수학이 불가능할 경우에는 예외로 한다.

2. 휴학절차
   가. 휴학하려는 자는 다음의 증빙서류를 첨부한 '휴학원(서식)'을 학부(과)장 또는 전공 주임교수를 거쳐 소속 단과대학 교학팀에 제출하여 소속 학장의 허가를 받아야 한다.
      1) 일반 · 질병 · 육아휴학: 사유서, 의사진단서 등 구체적 사실을 증명할 수 있는 서류
      2) 입대휴학: 입영통지서 사본 또는 군입영사실확인서, 복무확인서
      3) 창업휴학: 사업자등록증, 법인등기부등본
   나. 휴학원은 학기마다 정해진 기간 내에 본인이 직접 제출하여 모든 사항을 확인받아야 한다. 정해진 기간에는 별도의 절차없이 종합정보시스템에서 온라인으로 신청할 수 있다.
   다. 질병 및 입영으로 인한 휴학의 경우에는 학기중 시기에 관계없이 신청할 수 있다.
   라. 일반휴학기간 중에 입대할 때에는 '[서식] 휴학원(바로가기)'과 입영통지서 사본을 첨부하여 입대휴학으로 전환해야 한다.
3. 휴학기간
   가. 일반휴학은 1년 단위로 한다. 다만, 창업휴학은 2년까지 연속하여 가능하다.
   나. 입대휴학의 기간은 의무 병역복무기간으로 한다.
   다. 휴학기간이 만료된 후 정해진 기간 내에 복학하지 않은 자는 직권휴학 시키거나 제적할 수 있다.
4. 휴학과 등록금: 중간시험 후에 입대휴학 및 질병휴학한 자는 복학하는 학기의 등록금을 납부하여야 한다. 다만, 중간시험 전에 입대휴학 및 질병휴학한 자의 등록금은 복학하는 학기의 등록금으로 갈음할 수 있다. 그 사이에 발생하는 등록금 인상분은 부담하지 않아도 된다.
5. 직권휴학
   가. 총장은 다음에 해당하는 자를 직권으로 휴학시킬 수 있다.
      1) 징계를 받은 자
      2) 시험부정행위로 인해 정학 이상의 징계를 받은 자
      3) 학사운영상 직권휴학이 불가피한 자
   나. 직권휴학 후 해당 학기의 성적은 인정하지 아니한다.
   다. 교무처장은 직권휴학을 시킨 후 그 사실을 본인 및 학부모에게 통보한다.
   라. 휴학기간이 만료된 후 정해진 기간 내에 복학하지 않은 자는 직권휴학 시키거나 제적할 수 있다.

❒ 복 학 ❑

1. 복학절차
   가. 정해진 휴학기간을 초과하지 않은 휴학자에 한하여 복학을 허가할 수 있다.
   나. 복학하려는 자는 휴학기간이 만료되거나 휴학사유가 소멸된 후 복학이 허락되는 학기 초의 1개월 이내에 다음의 서류를 갖추어 단과대학 교학팀에 복학을 신청하여야 한다.
      1) [서식] 복학원(바로가기)
      2) 입대휴학한 자가 복학하는 경우 병적확인서, 전역예정증명서 또는 전역증 사본
   다. 복학원은 학기마다 정해진 기간 내에 본인이 직접 제출하여 모든 사항을 확인받아야 한다. 정해진 기간에는 별도의 절차없이 종합정보시스템에서 온라인으로 신청할 수 있다.
   라. 입대휴학한 자의 전역일이 개강일로부터 4주 이내인 경우에는 해당 학기에 복학할 수 있다.
   마. 입대휴학한 자가 전역 후 복학할 수 없을 때에는 복학하려 했던 학기초 1개월 이내에 일반휴학원을 제출해야 하며, 이를 위반하면 제적된다.
2. 복학과 등록금: 중간시험 후에 입대휴학 및 질병휴학한 자는 복학하는 학기의 등록금을 납부해야 한다. 다만, 중간시험 전에 입대휴학 및 질병휴학한 자의 등록금은 복학하는 학기의 등록금으로 갈음할 수 있다. 그 사이에 발생하는 등록금 인상분은 부담하지 않아도 된다.

❒ 재입학 ❑

1. 신청대상: 우리 대학교에 재학 중이었다가 제적된 자(자퇴 포함)
   가. 재입학 제한
      1) 타 학과 동일학년으로 재입학 신청 가능: 모집중단학과
      2) 입학정원 여석에 따라 신청 가능: 사범대학, 의과대학, 헬스케어융합대학, 휴먼서비스대학
   나. 재입학 불허
      1) 이중학적을 보유하여 제적된 자
      2) 징계로 제적된 자
2. 신청절차
   가. 재입학하려는 자는 성적증명서와 학적부사본을 첨부하여 학기 초 정해진 기간에 '[서식 재입학원서(바로가기)]'를 학사운영팀에 제출해야 한다.
   나. 모집중단학과 학생이 재입학할 경우 전과를 희망하는 학과에 방문하여 학과장 면담 후 승인을 받아 '[서식] 재입학원서'와 '[서식] 전과(부)원(바로가기)'을 함께 학사운영팀에 제출한다.
   다. 제적된 자가 재입학을 하려고 지원한 경우에는 정원 범위 내에서 학기 시작 4주 이내에 허가할 수 있다. 재입학은 총장이 허가한다.
   라. 재입학자는 등록금을 납부해야 하며, 정해진 등록절차를 밟지 않으면 재입학허가가 취소된다. 다만, 등록을 하고 휴학한 후에 복학 절차를 밟지 않아 제적된 자가 1년 이내에 재입학의 허가를 받을 경우에는 해당 학기의 등록금을 면제할 수 있다.
   마. 정해진 수업연한* 이상을 등록한 자가 제적된 후 재입학할 경우 다음과 같이 정해진 등록금을 납부해야 하며, 재입학금은 별도로 납부해야 한다.
      * 수업연한: 4년(8학기). 다만, 의학과는 6년(12학기), 건축학전공은 5년(10학기)

학점 수	등록금	비고
10학점 이상	전액	재입학금 별도
7~9학점	등록금의 1/2	
4~6학점	등록금의 1/3	
1~3학점	등록금의 1/6	

   바. 재입학 후 이수하게 되는 학기에서 이미 취득한 학점은 이를 인정할 수 있다. 이 경우 이수학점에 관계없이 등록금 전액을 납부해야 한다.

❒ 전과(부)·전공변경 ❑

1. 전과(부) 또는 전공 변경을 통해 같은 학년의 다른 학부(과) 또는 전공으로 옮길 수 있다.
2. 대상
   가. 해당 학기 복학 예정자, 유급자를 포함한 재학생
   나. 편입생의 경우는 우리 대학에서 한 학기를 이수한 자
3. 절차 및 선발
   가. 전과(부) 또는 전공을 변경하려는 자는 정해진 기간에 전입 학부(과)장 또는 전공 주임교수의 동의를 얻어 '[서식] 전(과)부원(바로가기)'을 학사운영팀에 제출해야 한다.
   나. 전과(부) 또는 전공 변경은 계열의 구분 없이 실시한다. 다만, 사범대학의 경우 전과를 포함한 재입학, 편입학, 정원 외 입학 인원은 모집단위별 입학정원의 10% 범위 내에서 허용하며, 의과대학으로의 전과와 모집단위내 전과는 허락하지 않는다.
      1) 전입 불가 학부(과) 또는 전공: 의학과(의예과), 간호학과, 모집중단학과
      2) 여석이 있을 경우 전입 가능 학부(과) 또는 전공: 국어교육과, 지리교육과, 영어교육과, 역사교육과, 수학교육과, 컴퓨터교육과, 체육교육과, 임상병리학과, 치위생학과

다. 전과(부) 또는 전공 변경 사정은 평점평균 순으로 하되, 필요한 때에는 별도의 시험으로 갈음할 수 있다.
라. 교무처장은 전과(부) 또는 전공 변경 결과를 해당 학부(과)장 또는 전공 주임교수와 전과(부) 또는 전공 변경 신청자에게 통보한다.

4. 이수과목의 지정
가. 전과(부) 또는 전공을 변경한 자는 전입한 학부(과) 또는 해당 전공의 전공과목을 이수해야 한다.
나. 교양과목
1) 전출 학부(과) 또는 전공에서 이수한 교양과목은 그대로 인정한다.
2) 전출 학부(과) 또는 전공에서 계열기초 교양과목을 이수한 경우 전입 학부(과) 또는 전공에서 이수해야 하는 계열기초 교양과목을 추가 이수하지 않아도 된다. 다만, 낙제(F)를 받은 과목은 재수강해야 한다.
다. 전공과목: 전출 학부(과) 또는 전공에서 이수한 전공과목은 일반선택으로 인정한다.

❒ 편입학 ❑

1. 편입학
가. 정원 내 일반편입학은 정원 여석 범위 내에서 허가할 수 있다. 다만, 의학과와 간호학과는 의학과 및 간호학과 학사운영 세칙에 따른다.
나. 정원 외 학사편입학 모집인원은 관계법령에 의한다.

2. 편입학절차
가. 편입학하려는 자는 다음의 서류를 갖추어 시험에 응시해야 한다.
1) 편입학원서 1부
2) 성적증명서와 학력증명서 각 1부
3) 그 밖의 전형에 필요한 서류
나. 편입학에 필요한 세부사항은 편입학생을 모집할 때 공고한다.

3. 편입학 취소: 편입학이 허가된 경우에도 제2항에 따라 제출된 서류에 허위 사실이 발견되거나 그 밖의 결격사유가 발생했을 때에는 편입학이 취소하며, 이때 납부한 등록금은 반환하지 않는다.

❒ 수업연한 및 재학연한 ❑

1. 수업연한
가. 각 대학의 수업연한은 4년(8학기)으로 한다. 다만, 의학과는 6년(12학기), 건축학전공은 5년(10학기)으로 한다.
나. 의학과, 간호학과, 건축학전공을 제외한 각 대학의 수업연한은 학생의 학업성취능력에 따라 3년(6학기)까지 단축될 수 있다.

2. 재학연한: 재학연한은 제한을 두지 않는다. 다만, 의학과는 수업연한의 1.5배를 초과하지 못한다.

❒ 졸 업 ❑

1. 학년별 수료학점: 각 학년의 수료에 필요한 학점은 다음과 같다.

<table>
<tr><th>구분</th><th>일반 학과(전공)</th><th>건축학</th><th>의학</th><th>간호학</th></tr>
<tr><td>1학년</td><td colspan="2">33학점 이상</td><td rowspan="6">학년마다 38학점 이상
6학년 30학점 이상</td><td rowspan="4">학년마다 30학점 이상
4학년 25학점 이상</td></tr>
<tr><td>2학년</td><td colspan="2">65학점 이상</td></tr>
<tr><td>3학년</td><td colspan="2">98학점 이상</td></tr>
<tr><td>4학년</td><td colspan="2">130학점 이상</td></tr>
<tr><td>5학년</td><td>-</td><td>160학점 이상</td><td>-</td></tr>
<tr><td>6학년</td><td>-</td><td></td><td>-</td></tr>
</table>

2. 졸업학점

일반 학과(전공)	건축학	의학	간호학
130학점 이상	160학점 이상	230학점 이상	135학점 이상

3. 졸업의 구분: 졸업은 전기졸업(2월), 후기졸업(8월) 및 조기졸업으로 구분한다.
4. 졸업요건: 졸업을 하고자 하는 자는 다음의 요건을 갖추어야 한다.
   가. 정해진 수업연한에 따라 등록을 마친 자(조기졸업의 경우는 예외로 한다)
   나. 정해진 졸업학점을 취득하고 졸업논문 심사에 합격한 자
   다. 교과과정표에 따른 교양과정과 전공과정을 모두 이수하고 최소전공학점을 포함하여 전공별 필요학점을 취득한 자
5. 졸업논문
   가. 졸업예정자는 최종학기에 졸업논문을 제출하여 심사에 합격해야 한다.
   나. 졸업논문은 논문으로 제출하는 것을 원칙으로 하되, 논문제출이 적절하지 않다고 판단될 경우에는 실험실습 보고서, 실기발표, 졸업종합시험으로 이를 대체할 수 있다.
   다. 졸업논문은 정해진 양식에 따라 연도마다 11월 말(후기졸업자는 5월말)까지 논문지도교수의 지도를 받아 학부(과)장 또는 전공 주임교수에게 제출해야 한다.
   라. 졸업논문은 논문지도교수를 포함하여 학부(과)장 또는 전공 주임교수가 추천하는 2인 이상의 전임교수가 심사한다.
   마. 졸업논문은 C등급 이상의 평가를 받았을 때 합격으로 한다.
   바. 졸업논문 심사에 불합격하였을 때에는 재학연한 이내에 졸업논문을 제출하여 합격해야 한다. 다만, 의학과는 「의학과 및 간호학과 학사운영 세칙」에 따른다.
6. 졸업인정과 학위수여
   가. 정해진 모든 과정을 이수한 자는 졸업을 인정하고 학위증서를 수여한다.
   나. 다수전공이나 부전공, 소단위전공을 이수한 경우에는 학위증서에 이를 표시한다.
7. 조기졸업
   가. 신청대상: 6학기 또는 7학기를 등록한 재학생으로 다음 신청요건을 충족한 자
      1) 학기마다 평점평균이 4.0이상, 전체평점이 4.0이상인 자
      2) 조기졸업 신청 학기를 포함하여 졸업요건을 갖춘 자
      3) 학사경고 또는 징계 등의 학칙위반 사실이 없는 자
      4) 재수강 성적포기를 한 사실이 없는 자
      5) 교직과정 및 교직복수전공에 선발되어 중도에 포기한 사실이 없는 자
      6) 의학과와 간호학과 재학생은 조기졸업 대상에서 제외
   나. 신청절차: 조기졸업을 하려는 자는 정해진 기간에 '[서식] 조기졸업신청원(바로가기)'을 작성 및 지도교수 상담 후, 단과대학 교학팀을 거쳐 학사운영팀에 제출해야 한다.
   다. 유의사항
      1) 조기졸업 대상자가 졸업요건을 갖추지 못하였을 때에는 조기졸업 신청이 취소되어 일반졸업 대상이 되며, 그 경우에는 잔여학기의 등록을 마쳐야 한다.
      2) 조기졸업 신청자는 졸업연기를 신청할 수 없다.
8. 졸업연기(학위취득 유예)
   가. 신청대상: 최종 학기 재학생으로 졸업요건을 갖춘 졸업예정자(조기졸업 신청자, 졸업유보자 제외)
   나. 신청절차: 졸업연기를 하려는 자는 정해진 기간에 '[서식] 졸업연기 신청원(바로가기)' 작성 및 지도교수 상담 후, 단과대학 교학팀을 거쳐 학사운영팀에 제출해야 한다.
   다. 졸업연기 신청유형
      1) 교과목 계속 이수자: 교양 및 일반선택 과목을 추가로 이수하는 과정

2) 취업 심화교육 이수자: 자기개발 및 취업역량 강화를 목적으로 전공 혹은 취업 관련 과목, 평생교육원 등의 교외 교육과정을 이수하는 과정
가) 전공심화과정: 취업을 목적으로 전공과목을 심화 이수하는 과정
나) 진로준비과정: 교내·외 교육기관에서 자격증 취득 또는 취업기초역량 준비에 필요한 강좌를 수강하는 과정
다) 현장실습과정(인턴십 포함): 전공 및 진로 관련 분야의 기업에서 취업역량을 강화할 목적으로 현장실습 과목을 이수하는 과정
라. 졸업연기 신청 취소
1) 신청기간: 졸업연기 신청 취소는 해당 학기 졸업사정 확정 전까지 가능하며, 이후에는 취소가 불가하다.
2) '[서식] 졸업연기 신청 취소원(바로가기)'을 작성하여 단과대학 교학팀에 제출한다.
9. 졸업의 취소: 졸업한 자가 학점이 취소됨으로써 그 요건을 갖추지 못하게 된 경우에는 이를 취소한다.
10. 취득학점 확인: 졸업예정자는 소정의 기간 내에 취득학점 확인원을 학사운영 주관부서에 제출하여 취득한 학점을 확인할 수 있다.

❒ 제 적 ❑

1. 다음에 해당하는 자는 제적한다.
가. 재학연한 내에 정해진 과정을 이수하지 못한 자
나. 학기마다 정해진 기일 내에 등록을 완료하지 않은 자(미등록자)
다. 이중 학적을 보유한 자(국외 연수 제외)
라. 자퇴한 자
마. 휴학기간이 만료된 후 정해진 기간 내에 복학하지 않은 자(미복학자)
바. 징계에 의하여 퇴학된 자(재입학·편입학 포함)

❒ 학적부 ❑

1. 기재사항
가. 학적부에는 다음의 사항을 기재한다.
1) 주소, 생년월일 등 인적사항
2) 입학 전 학력 사항
3) 입학 후 등록상황과 성적 사항
4) 졸업과 학위 사항
5) 장학, 상벌, 그 밖에 필요하다고 인정하는 사항
나. 편입학한 자의 성적은 편입학한 후에 취득한 성적에 한하여 학적부에 기록한다.
2. 기재와 검인: 학적부의 기재는 전산처리하며, 학사운영팀장이 검인한다.
3. 학위증서번호 기재: 졸업사정에 통과된 자는 졸업대장에 등재하고, 학위증서 번호를 학적부에 기재한다.
4. 학적부의 배열
가. 재학생의 학적부는 학부(과)별, 전공별, 입학년도별, 학번 순서로 배열한다.
나. 졸업생의 학적부는 학위증서의 번호 순서로 배열한다.
5. 기재사항의 정정
가. 학적부에 기재된 인적사항을 정정하려는 자는 관련사항을 증명하는 서류(가족관계증명서나 주민등록초본)를 첨부한 학적부기재사항정정원을 학사운영팀에 제출해야 한다.
나. 학사운영팀장은 학적부의 기재사항에 오류가 있을 때에는 즉시 이를 정정해야 한다.

❒ 증명서 ❑

1. 종류 및 발급 구분
   가. 재학증명서(국 · 영문): 증명서 발급일 현재 등록하고 재학중임을 증명함
   나. 휴학증명서(국 · 영문): 증명서 발급일 현재 휴학중임을 증명함
   다. 재적사실증명서(국 · 영문): 우리 대학교에 재적한 사실이 있음을 증명함
   라. 졸업증명서(국 · 영문): 졸업을 하고 학위등록이 되어 있음을 증명함
   마. 졸업예정증명서(국 · 영문): 정해진 수업연한에 따라 졸업 최종학기에 등록을 하고 취득학점이 115학점(의학과: 220학점, 건축학전공: 140학점) 이상임을 증명함
   바. 수료증명서(국 · 영문): 정해진 학년별 수료학점을 취득하여 해당학년을 수료하였음을 증명함
   사. 성적증명서(국 · 영문): 취득한 성적을 증명함
   아. 학적부사본(국문): 학적부 사항을 증명함
   자. 교직이수(예정)증명서(국문): 교직과정 이수 또는 이수예정임을 증명함
   차. 교육비납입증명서(국문): 교육비 납입을 증명함
2. 발급절차
   가. 증명서는 학적부와 졸업대장에 기재된 사실대로 확인한 후 총장 명의로 발급한다.
   나. 증명서를 발급하였을 때에는 증명서 발급대장에 기재한다.
3. 발급방법
   가. 방문발급: 학생서비스센터(마리아관 213호)
   나. 직접발급: 무인발급기(마리아관 2층 로비), 인터넷증명발급센터(바로가기)
   다. 정부24(바로가기): 민원인이 지정한 행정복지센터로 FAX 전송 및 교부
4. 수수료: 증명서를 발급 받는 자는 정해진 수수료를 납부해야 한다.

학사제도

❒ 복수전공 ❑

1. 이수자격
   가. 복수전공을 이수하고자 하는 자의 자격은 제한하지 않는다. 다만, 예·체능 특기자로 입학한 학생은 복수전공을 이수할 수 없다.
   나. 복수의 교원자격증 취득을 위한 복수전공의 지원 및 이수는 교직이수자(사범대학 포함)로서 사범대학과 교직과정의 설치가 인가된 학과 또는 학부의 전공에 한하여 인정한다.
2. 대상
   가. 아래의 경우를 제외 하고 모든 학과(부)에서 복수전공을 할 수 있다.
      1) 예체능 특기자로 입학한 학생
      2) 의과대학 ↔ 타 단과대학
      3) 휴먼서비스대학 ↔ 타 단과대학(다만, 휴먼서비스대학 소속 학생이 타 단과대학 전공을 이수하고자 할 경우, 소속 단과대학장의 승인하에 신청 가능)
      4) 임상병리학과, 치위생학과로의 신청
      5) 모집중단학과로의 신청
      6) 신설 학과로의 신청(복수전공 신청하려는 학과에 동일 교과과정이 개설되어 있어야 함)
   나. 복수전공 이수 허용 인원은 학과 학년 정원의 50%이내로(복학생을 고려하여야 함) 하되, 동일학부 내에서 복수전공을 이수하는 때에는 그 인원을 제한하지 아니한다.
   다. 교직복수전공자의 인원제한: 사범대는 입학정원의 1배, 일반교직과정 설치학과는 교직승인인원의 2배이내에서 학년별로 기 선발된 인원을 뺀 나머지인원으로 제한한다.
3. 신청방법 및 절차
   가. 2차 학기 이상 이수한 재학생이 신청 가능하며 매학기 말 수강신청기간 전 소정의 절차에 따라 소속학과(부)의 지도교수 및 해당 전공의 학과(부)장과 상담한 후에 복수전공을 신청하여야 한다.
   나. 모든 학과(부)는 학과(부)장을 위원장으로 하는 복수전공자 선발위원회에서 복수전공 대상자를 심의 선발하여야 하고, 학장을 경유하여 총장의 승인을 받아야 한다.
   다. 복수전공 대상자의 선발은 서류 심사에 의하되, 필요에 따라 구술이나 필기 또는 실기시험을 과할 수 있다.
4. 수강지도
   가. 복수전공을 이수하는 자는 수강신청 시 소속 학과(부)장과 복수전공 학과(부)장의 수강지도를 받아야 한다.
   나. 복수전공자가 실험 또는 실습을 요하는 교과목을 수강하고자 할 때의 소정의 실험실습비는 본인이 부담한다.
5. 이수학점
   가. 복수전공을 이수하고자 하는 자는 36학점 이상을 이수하여야 한다. 단. 학과(부)에 따라 필요한 교과목을 지정하여 추가로 이수시킬 수 있다.
   나. 부전공으로 신청한 자가 복수전공으로 변경한 경우에는 이미 이수한 부전공학점을 복수전공 이수학점으로 인정할 수 있다. 이 경우에 부전공 자격은 소멸 된다.
   다. 복수전공을 이수하던 중에 소정의 절차에 따라 이를 포기할 때에는 이미 이수한 과목은 일반선택 과목을 이수한 것으로 인정한다. 다만, 부전공 이수를 원할 경우 이를 부전공 교과목으로 인정할 수 있다.
   라. 사범대학생 및 교직 이수자는 50학점 이상(기본이수과목 21학점 이상)을 취득하여야 한다.
6. 학위수여
   가. 소정의 전 과정을 이수하고 제반사항에 합격하면 4학년 2학기 중에 복수전공 이수확인원을 교무처장에게 제출하여야 하며 주전공 졸업증서에 복수전공을 표시하여 수여하고, 학적부에 이를 기재한다.

나. 주전공을 이수하지 못한 자에게는 복수전공의 졸업증서를 수여하지 아니한다.
다. 복수전공자도 주전공자와 동일하게 학칙 시행에 관한 규정 제83조의에 의한 졸업요건을 갖추어야 한다.
7. 기타 지침에 규정되지 않은 사항은 학칙 및 제 규정에 따른다.

❒ 부 전 공 ❑

1. 이수자격: 부전공을 이수하고자 하는 자의 자격은 제한하지 않는다.
2. 대상
가. 아래의 경우를 제외 하고 모든 학과(부)에서 부전공을 할 수 있다.
1) 예체능 특기자로 입학한 학생
2) 의과대학 ↔ 타 단과대학
3) 휴먼서비스대학 ↔ 타 단과대학(다만, 휴먼서비스대학 소속 학생이 타 단과대학 전공을 이수하고자 할 경우, 소속 단과대학장의 승인하에 신청 가능)
4) 임상병리학과, 치위생학과로의 신청
5) 모집중단학과로의 신청
6) 신설 학과로의 신청(부전공 신청하려는 학과에 동일 교과과정이 개설되어 있어야 함)
3. 신청방법 및 절차
가. 2차 학기 이상 이수한 재학생이 신청 가능하며 매학기 말 수강신청기간 전에 소정의 절차에 따라 소속학과(부)의 지도교수 및 부전공 학과(부)장과 상담한 후에 부전공을 신청하여야 한다.
나. 부전공 대상자의 선발은 서류심사에 의하되, 필요에 따라 구술이나 필기 또는 실기시험을 부과할 수 있다.
4. 수강지도
가. 부전공을 이수하는 자는 수강신청 시에 소속학과(부)장과 부전공학과(부)장의 수강지도를 받아야 한다.
나. 부전공자가 실험 또는 실습을 요하는 교과목을 수강하고자 할 때 소정의 실험실습비는 본인이 부담한다.
5. 이수학점
가. 부전공을 이수하고자 하는 자는 21학점(부전공필수 포함)이상을 취득하여야 한다. 단, 학과(부)에 따라 필요한 과목을 지정하여 이수시킬 수 있다.
나. 주전공의 교과목과 동일하거나 유사한 교과목은 중복하여 이수할 수 없다.
다. 부전공으로 이수하던 중에 소정의 절차에 따라 이를 포기하게 되면 이미 이수한 과목은 일반선택과목을 이수한 것으로 인정한다.
6. 자격취득 및 학위수여
가. 소정의 전 과정을 이수한 자는 4학년 2학기 중에 소정의 절차에 따라 부전공이수확인원을 교무처장에게 제출하여야 한다.
나. 소정의 전 과정을 이수한 자에게는 학위증서에 부전공을 표시하여 수여하고, 학적부에 이를 기재한다.
7. 이 지침에 규정되지 아니한 사항은 학칙 및 제 관련 규정에 따른다.

❒ 연계(융합)전공 ❑

1. 개요: 연계전공은 다전공 범위로서 2개 이상의 학과(전공)가 연계하여 개발한 새로운 전공과정으로 주전공(제1전공)과 함께 연계전공을 이수하여 복수의 학위를 취득하는 과정이다
2. 목적
가. 복잡, 다양화되어가는 사회적 추세에 맞추어 극히 세분화하지 않은 교과과정으로 유연성과 적응성을 제고
나. 실무능력을 배양하는 교과과정 개발로 졸업생들의 신속한 사회적응을 유도
다. 학문의 편중성을 지양하여 학습자의 문제해결 능력향상에 초점을 두고 다음의 교과과정을 운용

3. 분야
 가. 학문분야의 미래 성장성 및 사회적 경쟁력을 갖춘 분야
 나. 본교 실정에 맞는 독창성을 갖는 분야
 다. 기타 대학 정책에 의해 개설하는 분야
4. 교과과정 운영방법
 가. 연계전공은 36학점 이상을 이수하여야 복수전공으로 인정
 나. 전공교과목은 연계과정의 목적에 부합되는 과목들로 연계학과(전공)들의 전공과목으로 구성하며 교육과정심의위원회의 심의 후 확정
 다. 연계전공은 개설학과(부)의 교과목에서 일정 학점이상을 이수하도록 지정할 수 있음
 라. 졸업이수학점 구성: 교양(36이상) + 주전공(36이상) + 연계전공(36이상) + 자유선택(22이상) = 130이상
 마. 연계전공을 이수하던 중 정해진 절차에 따라 이를 포기했을 경우, 이미 이수한 과목은 일반선택 과목을 이수한 것으로 처리한다.
5. 연계전공 현황
 가. 창업융복합전공
  1) 우리 대학교의 발전계획 CKU FRONTER 2025에서 제시된 비전인 미래가치를 디자인하는 창의실용교육 중심대학을 위한 혁신적인 창업교육을 구현하고 본교 인재상의 하나인 창의적 사회인을 배출할 수 있는 교육과정을 구성한다. 현 정부가 최우선 국정운영 전략으로 창조 경제를 강조하며 창업 관련 사업에 상당한 지원정책을 펼치고 있다. 그러나 체계적이지 않은 창업활성화와 창업 지원책은 창업자 개인과 국가 경제에 역효과를 야기 할 수 있다. 체계적인 창업 지원의 근간은 체계적인 대학의 창업교육이라 할 수 있으며 이를 위해 가톨릭관동대학교의 체계적인 창업 역량 강화 교육 프로그램을 제공하고 청년 창업 활성화를 위해 창업융복합전공을 개설한다. 창업교육센터에서 창업융복합전공 교육과정을 관리하며 창업 중점 교수와 창업 경험 교수들이 주축이 되어 창업교육과정 운영세칙 규정에 의하여 교육과정을 운영한다. 학위명은 벤처비즈니스학사이다.
  2) 이수 교과목

운영부서	과목명	비고
창업교육센터	알면쓸모있는창업정보, ETTATRY(Capstondesign), ETTAACTION(Castondesign), 기업가정신의 역사, 스타트업과기업문화의 이해I, 스타트업과기업문화의이해II, 나만의스타트업아이디어 찾기, 성공을위한기업가정신, 손에잡히는비즈니스플랜, 영상으로보는창업이야기, 창업전산회계및세무, 스타트업콘텐츠디자인, 스타트업콘텐츠마케팅과 트렌드, 비즈니스모델스케치, 인터넷과지식재산권법, 법과지식재산	36학점

 나. 통합사회
  1) 전공 개요 및 개설 목적: 통합사회는 창의·융합형 인재양성을 목표로 하는 2015 개정 교육과정에서 신설된 고등학교 공통과목이다. 지금까지 문·이과로 나뉘어 지나치게 특정 계열에 편중된 지식 쏠림 현상을 탈피하고, 균형 잡힌 소양교육이 가능하도록 통합사회와 통합과학을 필수과목으로 지정하였다. 통합사회는 인간, 사회, 국가, 지구 공동체 및 환경을 개별학문의 경계를 넘어 통합적인 관점에서 이해하고, 이를 기반으로 기초소양과 미래사회의 대비에 필요한 역량을 함양하는 과목이다. 통합사회의 내용은 삶의 이해와 환경, 인간과 공동체, 사회변화와 공존이라고 하는 3개의 영역에 9개의 핵심개념(대주제)을 중심으로 구성되어 있다. 시간적(역사), 공간적(지리), 사회적(일반사회), 윤리적(윤리) 관점에서 인간의 삶과 다양한 사회현상을 통합적으로 바라보는 능력을 기르는 것을 목적으로 한다.
  따라서 통합사회 연계전공은 사회교육, 일반사회교육, 지리교육, 역사교육, (국민)윤리교육, 철학, 교육학, 통합사회 교육전공 및 관련되는 학부(전공·학과)에서 개설되며, ①통합사회교육론(또는 사회교육론) ②일반사회교육 영역 ③역사교육 영역 ④지리교육 영역 ⑤윤리교육 영역으로 나누어서 ①분야에서 1과목, ②~⑤의 각 분야에서 기본이수과목을 2과목 이상 이수하여야 한다.

2) 이수 교과목

영역	과목명	학과
① 통합사회	사회과교육론, 사회과교재론, 사회과 논리 및 논술	지리교육과
② 일반사회	정치와 사회(정부론), 경제와 사회(경제학원론,경영학원론), 법과 사회(헌법, 법학개론), 인간과 사회(조직론)	경찰학부, 행정학전공, 경영학전공,
③ 역사	역사학개론, 한국사개론, 동양사개론, 서양사개론, 문화사(서양문화사, 동양문화사)	역사교육과
④ 지리	자연지리학, 인문지리학, 한국지리, 세계지리, 지도학	지리교육과
⑤ 윤리	동양윤리사상, 서양윤리사상	지리교육과 (VERUM교양대학 연계)

※ 이수조건: 주전공 50학점 이상(주전공 29학점 이내 중복 인정) + 연계전공 27학점

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

❒ 소단위 전공(마이크로디그리) ❑

1. 개요

가. 정의

1) 소단위 전공이란 세분화된 역량 개발에 필요한 교육을 집중적으로 제공하기 위해 최소 단위로 구성한 교육과정을 말한다.

2) 소단위 전공은 최소 9학점에서 최대 18학점으로 구성한 마이크로디그리(Micro Degree) 과정으로 운영한다.

나. 유형: 소단위 전공 교육과정은 해당 분야의 진로와 관련한 실무역량 함양을 목적으로 개설할 수 있으며, 과목 구성에 따라 다음과 같이 구분한다.

1) 신설형: 사회 및 지역 수요에 맞춘 전공과목을 신설하여 운영

2) 연계융합형: 2개 이상의 전공 또는 소속이 다른 전임교원이 전공과목을 융합하여 운영

3) 학생설계형: 학생이 자신의 진로에 부합한 2개 이상의 전공과목을 융합하여 설계

다. 교과과정 운영: 소단위 전공 교과과정의 운영은 1년 단위로 하며, 개설은 연 최대 18학점으로 한다.

라. 교육과정 이수

1) 소단위 전공을 이수하려는 자의 자격은 제한하지 않는다.

2) 소단위 전공 개설 이전에 이수한 소단위 전공의 과목도 취득학점으로 인정한다.

3) 소단위 전공의 이수 개수는 제한하지 않는다.

4) 소단위 전공은 주전공 졸업 시까지 이수하여야 한다.

마. 자격취득과 학위수여

1) 소단위 전공은 별도의 신청이 필요하지 않으나, 정해진 모든 과정을 이수한 자는 졸업 해당 학기에 정해진 절차에 따라 소단위 전공 이수확인원을 교무처장에게 제출해야 한다.

2) 정해진 모든 과정을 이수한 자에게는 학위증서에 소단위 전공 이수 과정을 표기하고, 학적부에 그 내용을 적는다.

3) 교육과정

구분	유형	과정명	이수학점
사회수요맞춤	신설형	스마트시티 마이크로디그리	12학점
	신설형	재난안전소방 마이크로디그리	12학점
	신설형	지속가능발전 마이크로디그리	10학점
	신설형	AI리터러시 마이크로디그리	12학점
	연계융합형	스마트기술창업 마이크로디그리	12학점
	연계융합형	스포츠경영관리분석 마이크로디그리	15학점
첨단산업	신설형	디지털스포츠헬스케어 마이크로디그리	15학점
	신설형	디지털영상콘텐츠 마이크로디그리	12학점
	신설형	반도체공정및장비 마이크로디그리	12학점
	신설형	의료AI시스템 마이크로디그리	12학점

❒ 교직과정 ❑

1. 개요: 교직과정이 설치된 학과의 학생으로서 소정의 교직과정을 이수하여 중등학교 정교사(2급) 자격증을 취득하는 과정이다.
2. 신청 자격: 교직과정이 설치된 학과에 재학 중인 학생
3. 교직설치 학과 및 자격증 표시과목:[표 2] 참조
4. 예정자 선발기준 및 시기: 1학년 2학기 말 교직과정을 신청한 학생 중 성적, 인성, 적성 등을 고려하여 교육부령(교원자격 검정령 시행규칙)에 의거 인가된 인원만큼 선발한다.
5. 응급처치 및 심폐소생술 실습실시: 2017.2월 졸업자는 1회, 그 이후 졸업자는 2회 실시하여야 함.
6. 2021학번 이후 교직과정(사범대학 포함) 이수 변경사항

가. 성인지 교육 의무 이수

1) 교원자격무시험검정 합격 기준

구분		이수횟수	비고
사범대학	2021학년도 이후 입학자	4회	
	2020학년도 이전 입학자	2회	
비사범대 교직과정		2회	

※ 2021. 2. 9.기준으로 2학기 초과(=3학기 이상)하는 수업연한이 남은 자는 2회 이수(편입생,복학생 등)

나. 교원자격검정 시 교원자격 취득 결격사유 미해당 여부 확인[초·중등교육법 제21조의2]

1) 2021. 6. 23.이후 교원자격검정이 이루어지는 모든 사람을 대상으로 함

2) 성범죄 이력이 있거나 및 마약·대마·향정신성의약품 중독자의 경우 교원자격 취득 불가

[표 1] 교직과정 운영 신·구 대비표(일반 교직 교과목)

구분	2004 ~2008 교육과정		2009~2012교육과정		2013~2014교육과정		2015~2017교육과정		2018~2024교육과정	
	과목명	학점	과목명	학점	과목명	학점	과목명	학점	과목명	학점
교직이론	교육학개론	2	교육학개론	2	교육학개론	2	교육학개론	2	교육학개론	2
	생활지도및상담	2	생활지도및상담	2	생활지도및상담	2	생활지도및상담	2	생활지도및상담	2
	교육심리학	2	교육심리학	2	교육심리학	2	교육심리	2	교육심리	2
	교육의역사와철학	2	교육의역사와철학	2	교육의역사와철학	2	교육철학및교육사	2	교육철학및교육사	2
	교육공학의이론과실제	2	교육공학의이론과실제	2	교육공학의이론과실제	2	교육방법및교육공학	2	교육방법및교육공학	2
	교육과정및교육평가	2	교육과정및교육평가	2	교육과정및교육평가	2	교육과정및교육평가	2	교육과정및교육평가	2
	학교행정 및학급경영	2	학교행정 및학급경영	2	-	-	-	-	-	-
교육실습	교육실습	2	교육실습	2	교육실습	2	교육실습	2	교육실습	2
	-	-	교육봉사	2	교육봉사	2	교육봉사	2	교육봉사	2
교직소양	-	-	특수교육학개론	2	특수교육학개론	2	특수교육학개론	2	특수교육학개론	2
	-	-	교직실무	2	교직실무	2	교직실무	2	교직실무	2
	-	-	-	-	학교폭력의 예방및대책	2	학교폭력예방의 이론과실제	2	학교폭력예방 및 학생의이해	2
교과교육	교과교육론	(2)	교과교육론	(3)	교과교육론	(3)	교과교육론	(3)	교과교육론	(3)
	교과교재연구및지도법	(2)	교과교재연구및지도법	(2)	교과교재연구및지도법	(2)	교과교재연구및지도법	(2)	교과교재연구및지도법	(2)
			논리 및 논술 관련과목	(3)	논리 및 논술 관련과목	(3)	논리 및 논술 관련과목	(3)	논리 및 논술 관련과목	(3)
계	계	16(4)	계	22(8)	계	22(8)	계	22(8)	계	22(8)

※ (　　)는 교과교육영역으로 학과(전공)에서 개설한다.다만, 비사범계의 "논리 및 논술"은 교직 공통 교과목으로 개설

다. 교육봉사

1) 개요: 교육봉사는 2009학년도 이후 사범대 및 교직이수자가 필수로 이수해야하는 교과목으로 학생이 가진 지식을 초·중·고교생을 대상으로 교육적인 방법(행정보조, 사무보조 등 교육이 아닌 활동 일체 제외)으로 봉사하는 것을 말한다.

2) 활동내용: 초·중등·특수학교에서 보조교사, 부진아 학생지도, 방과 후 학교 교사, 장애아동 복지시설의 교육봉사 등을 할 수 있다.

3) 봉사활동 실시 가능 학교

가) 「초·중등교육법」 제2조에 의한 초등학교, 중학교, 고등학교, 특수학교, 각종학교, 고등기술학교, 산업체 부설 중고등학교, 외국인학교

나) 「초·중등교육법」 제2조에 의한 '각종학교'로 인가된 대안학교: 시 · 도교육청에 등록됨

다) 「평생교육법」에 의하여 설립된 학력인정 평생교육시설 또는 학교

라) 타 법령에서 「초.중등교육법」 제2조에 준하는 학교로 규정되어 설립된 학교

마) 「재외국민의 교육지원 등에 관한 법률」에 의하여 설립된 한국학교

바) 공공기관의 장이 인정한 비영리기관

4) 운영방법

가) 교육봉사 대상학교는 교육봉사세미나를 이수한 학생이 선정하여 사범대학 교직과의 승인을 받아야 한다.

나) 방법: 서식 및 세부사항: 홈페이지 게시글(바로가기) 참조

(1) 수강신청: 교육봉사1(30시간) 또는 교육봉사2(60시간)

※ 졸업 전까지 60시간 이상 필수 이수

(2) 교육봉사세미나 이수: 봉사활동 실시 전 교육봉사세미나를 이수하고 이수확인증 수령해야 한다.

(3) 교육봉사활동 계획서(우리 대학교 서식): 교육봉사세미나 이수자는 봉사활동 수행기관에 대한 정보를 파악하여 계획서를 작성하고 교직과에 방문하여 승인을 받은 후 봉사활동을 실시해야 한다.

(4) 교육봉사 활동 일지(우리 대학교 서식): 봉사 일자별로 활동일지를 작성한다.

(5) 교육봉사활동 확인서(우리 대학교 서식) 작성

(가) 봉사활동 종료 후 학생은 교육봉사 확인서(우리 대학교 서식)를 수행기관에 전달하여 담당자 날인과 기관장 직인을 득해야 한다.

※ 우리 대학교 서식만 인정

(나) 비영리단체에서 봉사한 경우 공공기관이 인가한 인가증(혹은 허가증) 사본 첨부 필수

(6) 봉사활동 결과 제출 및 성적처리: 사범대학 교직과 방문 제출

(가) 제출서류

① 교육봉사활동 일지(우리 대학교 서식)

② 교육봉사활동 확인서(우리 대학교 서식)

※ 추가서류(해당자만): 학교가 아닌 기관에서 교육봉사한 경우 해당 봉사기관에 요청

- 공공기관의 장이 인가한 시설이라는 증명서(예: 시설신고증 사본)
- 비영리기관임을 증명하는 서류(예: 시설신고증, 고유번호증 사본)
- 시설신고증 제출이 불가할 경우 위수탁협약체결공문, 허가증, 인가증, 대안교육위탁운영 약정서 중 한 가지를 선택하여 제출

(나) 제출방법: 학생 본인이 직접 방문 제출(우편 및 팩스 제출 불가)

(다) 제출처: 사범대학 교직과

(라) 제출마감: 수강신청 학기 말 정해진 기간까지

(마) 성적반영: 사범대학 교직과에서 성적 부여

※ 교육봉사 교과목을 수강신청 한 학생만 부여(P/N)

※ 수강신청 후 해당 학기 종강 전까지 활동 결과 제출하지 않으면 N등급 부여

(바) 성적확인: 종합정보시스템에서 확인(성적열람기간)

(7) 유의사항: 봉사활동 후 1년 이내 수강 신청해야 한다.

(가) 봉사시기: 교육봉사 활동은 원칙적으로 실시 학년 및 시기 등의 제한이 없으며 입학 시부터 졸업 시까지 지속적으로 실시할 수 있다. 또한 방학 중에도 가능하다.
(봉사지역은 제한없음)

(나) 이수시간: 교육봉사활동은 60시간 이수해야 한다. 봉사활동 기간은 별도로 정해져 있지 않으며, 최종학기 봉사한 시간의 총량이 60시간 이상이면 된다.(다만, 한 기관에서 30시간 이상 실시해야 함)

5) 교육봉사활독 관련 서식: 홈페이지 게시글(바로가기) 참조

가) 교육봉사활동 계획서

나) 교육봉사 활동 일지

다) 교육봉사활동 확인서

[표 2] 표시과목별 기본이수과목(2024학년도 기준): 홈페이지 게시글(바로가기) 참조

[표 3] 자격종별: 중등학교 정교사(2급)/ 문의처: 사범대학 교학팀

표시과목	관련학과	기본이수과목		비고
		교육부고시('23년 기준)	학교운영('23년 기준)	
국어	국어교육	(1)국어교육론 (2)국어학개론, 국어문법론, 국어사 (3)국문학개론, 국문학사 (4)문학교육론(소설교육론 또는 시가교육론, 또는 희곡교육론, 또는 수필교육론) (5)의사소통교육론(표현교육론, 이해교육론)	(1)국어교육론 (2)국어학개론, 국어문법론, 국어사 (3)국문학개론, 국문학사 (4)문학교육론, 현대소설교육론, 고전산문교육론, 현대시교육론, 고전시가교육론, 희곡교육론, 수필교육론 (5)작문교육론, 독서교육론	(1)~(5) 분야 중 각 분야에서 1개 교과목 이상 이수
지리	지리교육	지리교육론(또는 사회교육론) 자연지리학 인문지리학 도시지리학 경제지리학 문화지리학 지형학 기후학 환경지리학 한국지리 세계지리(또는 지역지리) 지도학(지리정보론) 인구지리학 역사지리학 촌락지리학 정치지리학 사회지리학 자원지리학	지리교육론 자연지리학 도시지리학 경제지리학 문화지리학 지형학 기후학 환경지리 캡스톤디자인(혹은 환경지리학) 한국지리 지도학(또는 지리정보론) 인구지리학 사회지리학	-
영어	영어교육	영어교육론(또는 멀티미디어영어교육론, 외국어교육론) 영어학개론 영문학개론 영어문법(도는 영어문법지도법) 영어회화(또는 실용영어, 영어말하기지도법) 영어작문(또는 영어쓰기지도법) 영어독해(또는 영어읽기지도법) 영어음성음운론 영미문화	영어교육론 영어학개론 영문학개론 영어문법, 생성문법 영어회화 영어작문, 고급영작문 영어읽기와지도 영어음성학, 영어음성음운론 영미문화	-
역사	역사교육	(1)역사교육론(또는 사회교육론) (2)역사학방법론(역사학개론, 사료강독) (3)분야사(한국근현대사, 한국사회경제사, 한국사상·문화사, 한국대외교류사, 동서교류사, 사학사) (4)한국사(한국고대사, 한국중세사, 한국근세사, 한국근대사) (5)세계사(동아시아고대사, 동아시아중세사, 동아시아근세사, 동아시아근대사, 서양고대사, 서양중세사, 서양근대사, 인도·동남아시아사, 서남아시아·아프리카사, 아메리카사) (6)현대사(한국현대사, 동아시아현대사, 서양현대사, 20세기현대사, 현대세계와한국)	(1)역사교육론 (2)역사학개론, 사료강독 (3)사학사, 한국사회경제사, 한국근현대사, 한국대외교류사,한국사상문화사 (4)한국고대사, 한국중세사, 한국근세사, 한국근대사 (5)동아시아고대사, 동아시아중세사, 동아시아고중세사, 동아시아근대사, 동아시아근세사, 서양고대사, 서양중세사, 서양고중세사, 서양근대사 (6)현대세계와한국, 동아시아현대사, 서양현대사, 한국현대사	(1)~(6) 분야 중 각 분야에서 1개 교과목 이상 이수
수학	수학교육	수학교육론 정수론 복소해석학 해석학 선형대수 현대대수학 미분기하학 기하학일반 위상수학 확률및통계 조합및그래프이론	수학교육론 정수론 복소해석학 해석학 Ⅰ 선형대수학 현대대수학 Ⅰ 미분기하학 기하학과 사고교육 위상수학 Ⅰ 확률및통계 조합및그래프이론	-

표시 과목	관련 학과	기본이수과목		비고
		교육부고시('23년 기준)	학교운영('23년 기준)	
정보·컴퓨터	컴퓨터 교육	(1)컴퓨터(정보)교육론, 프로그래밍 (2)알고리즘,이산수학,인공지능 (3)자료구조, 데이터베이스 (4)운영체제, 네트워크 (5)컴퓨터구조, 논리회로 (6)정보통신윤리, 소프트웨어공학	(1)정보교과교육론, 컴퓨터프로그래밍(또는 C 프로그래밍) (2)알고리즘, 이산구조, 인공지능과 정보교육 (3)데이터구조, 데이터베이스 (4)운영체제, 컴퓨터네트워크 (5)컴퓨터구조, 논리회로 (6)정보윤리교육론, 소프트웨어공학	(1)분야 필수 (2)~(6) 분야 중 각 분야에서 1개 교과목 이상 이수
체육	체육 교육	체육교육론 체육사·철학 스포츠사회학 운동생리학 운동역학 체육측정평가 건강교육 무용교육 운동실기 특수체육 운동학습및심리(또는 스포츠심리 및 운동학습) 여가레크리에이션 응급처치와 심폐소생술	체육교육론 체육사·철학 스포츠사회학 운동생리학 운동역학 체육측정평가 건강교육 무용교육(여) 운동실기 운동학습 및 심리 레크리에이션과 건강 응급처치와 심폐소생술	-

[표 4] 자격종별: 보건교사(2급)/ 문의처 의과대학 교학팀

표시 과목	관련 학과	기본이수과목		비고
		교육부고시('23년 기준)	학교운영('23년 기준)	
-	간호	보건교육론 간호관리학 기본간호학 상담이론과실제 기초건강과학 건강사정및실습 학교보건및실습 아동간호학및실습 성인간호학및실습 정신간호학및실습 지역사회간호학및실습 응급간호학및실습 모성간호학및실습	보건교육론 간호관리학이론Ⅰ~Ⅱ, 간호관리학실습 기본간호학이론Ⅰ~Ⅱ, 기본간호학실습Ⅰ~Ⅱ 간호사정이론, 간호사정실습 아동간호학이론Ⅰ~Ⅲ, 아동간호학실습Ⅰ~Ⅱ 성인간호학이론Ⅰ~Ⅵ, 성인간호학실습Ⅰ~Ⅲ 정신간호학이론Ⅰ~Ⅲ, 정신간호학실습Ⅰ~Ⅱ 지역사회간호학이론Ⅰ~Ⅲ, 지역사회간호학실습Ⅰ~Ⅱ 응급및재난간호 모성간호학이론Ⅰ~Ⅲ, 모성간호학실습Ⅰ~Ⅱ	

※ 교육과정 변경에 따라 변동 가능성이 있으므로 반드시 해당 단과대학 교학팀으로 확인 요망

※ 현재 운영 교과목명과 이수한 교과목명이 다를 경우 해당 단과대학 교학팀에 문의하여 확인 요망

❒ 특별학점 인정제 ❑

1. 개요: 재학 중 학교가 지정한 소정의 요건을 충족한 학생 또는 교과와 연계된 비교과프로그램이나 온라인 공개강좌(K-MOOC)를 이수한 학생에게 학교가 정한 교과목을 수강하지 않고, 성적을 부여하여 학점으로 인정하는 제도이다.
2. 학점인정제 종류 및 신청자격

구분	신청자격	비고
전공 관련 자격증 취득에 의한 특별학점 인정	1학년~4학년 1학기(7차 학기)내의 재학생	의예/의학 제외
온라인 공개강좌(K-MOOC) 이수에 의한 특별학점 인정	재학생(다만, 졸업유보자, 휴학자 이수 불가)	

3. 인정 방법

가. 전공 관련 자격증, 온라인 공개강좌(K-MOOC) 이수에 의한 특별학점

1) 대학 및 학과가 지정한 자격증, K-MOOC 강좌를 이수하고, 학점인정제 신청기간에 학사운영팀에 관련 증명서류와 함께 학점인정을 신청한다.

2) 계절학기 성적으로 인정하며, 성적은 P/N(Pass/Non-pass)으로 부여함.

4. 인정 교과목

구분	인정 교과목		비고
	이수구분	교과목명	
전공 관련 자격증 취득에 의한 특별학점 인정	전공	학과 지정 교과목	계절학기 성적으로 인정
온라인 공개강좌(K-MOOC) 이수에 의한 특별학점 인정	일반선택	K-MOOC 인정 교과목	

5. 증빙서류

구분	증빙서류
자격증 취득에 의한 특별학점 인정	해당 자격증 원본 또는 자격 취득 증명서류 1부
온라인 공개강좌(K-MOOC) 이수에 의한 특별학점 인정	K-MOOC 강좌 이수증 1부

6. 성적 인정기준

▣ 전공관련 자격증에 의한 특별학점 인정

학과	인정 교과목		학점 인정	전공 관련 자격증 (발급기관)		비고
행정	자료분석과해석	전선	P/N	행정관리사 (한국행정관리협회)	국가공인 민간자격	
	사무관리론	전선		행정사(행정안정부/한국산업인력공단)	국가자격	
	행정조사방법론	전필		사회조사분석사 (통계청/한국산업인력공단)	국가자격	
호텔경영	호텔프로젝트캡스톤디자인	전필		Line Level Certification 객실, 식음료, 하우스키핑 등 실무자 19가지 자격증 (AHLA: American Hotel Lodging Association 미국호텔협회)	국제자격	인정 교과목 중 택1
	국제호텔객실경영론	전선				
	캡스톤디자인 호텔경영세미나	전선				
	호텔주장관리론	전필		조주기능사(Cocktail) (식품의약품안전처/한국산업인력공단)	국가자격	인정 교과목 중 택1
	호텔외식경영론	전필				
	호텔식음료경영론	전필				
	호텔영어	전필		외국어 관광통역안내사 영어, 일어, 중국어 등 (문화체육관광부/한국산업인력공단)	국가자격	인정 교과목 중 택1
	호텔실무전문용어해설	전선				
	호텔경영학개론	전선				
	호텔마케팅	전필		호텔경영사 (문화체육관광부/한국산업인력공단)	국가자격	인정 교과목 중 택1
	호텔소비자행동론	전선				
	호텔매너와에티켓	전선		호텔서비스사 (문화체육관광부/한국산업인력공단)	국가자격	인정 교과목 중 택1
	캡스톤디자인 호텔서비스경영론	전선				
	캡스톤디자인 컨벤션기획실무	전선		컨벤션기획사 (문화체육관광부/한국산업인력공단)	국가자격	

학과	인정 교과목명		학점 인정	전공 관련 자격증 (발급기관)		비고
조리외식경영	한식실무경영론 I	전필	P/N	한식조리산업기사 (식품의약품안전처/한국산업인력공단)	국가자격	
	양식실무경영론 I	전필		양식조리산업기사 (식품의약품안전처/한국산업인력공단)	국가자격	
	캡스톤디자인중식실무경영론 I	전선		중식조리산업기사 (식품의약품안전처/한국산업인력공단)	국가자격	
	캡스톤디자인일식실무경영론 I	전선		일식조리산업기사 (식품의약품안전처/한국산업인력공단)	국가자격	
	캡스톤디자인일식실무경영론 I	전선		복어조리산업기사 (식품의약품안전처/한국산업인력공단)	국가자격	
	한식실무경영론 I	전필		조리기능장 (식품의약품안전처/한국산업인력공단)	국가자격	8개 교과목 모두 인정 (한 학기 최대 9학점 인정, 3개 학기로 나누어 신청)
	한식실무경영론 II	전필				
	양식실무경영론 I	전필				
	양식실무경영론 II	전필				
	캡스톤디자인중식실무경영론 I	전선				
	캡스톤디자인중식실무경영론 II	전선				
	캡스톤디자인일식실무경영론 I	전선				
	캡스톤디자인일식실무경영론 II	전선				
치매전문재활학과	치매진단및현장실무	전필		사회복지사 1,2급 (보건복지부)	국가자격	
	치매진단및현장실무	전필		보건교육사 2,3급 (한국보건의료인국가시험원)	국가자격	
	치매진단및현장실무	전필		평생교육사 2급(교육부)	국가자격	
	건강가정론	전선		건강가정사(여성가족부)	국가자격	
	치매진단및현장실무	전필		간호사(보건복지부)	국가자격	
	치매진단및현장실무	전필		간호조무사(보건복지부)	국가자격	
	치매진단및현장실무	전필		요양보호사 1급(보건복지부)	국가자격	
산림치유학과	산림치유현장실습	전선		산림치유지도사 2급(산림청)	국가자격	
	산림치유레크레이션	전선		산림치유지도사 1급(산림청)	국가자격	
	수목관리학	전선		나무의사(산림청)	국가자격	
	수목병리학및실습	전선		산림산업기사(산림청/한국산업인력공단)	국가자격	
	수목병리학및실습	전선		산림기사(산림청/한국산업인력공단)	국가자격	
	수목병리학및실습	전선		식물보호산업기사 (농촌진흥청/한국산업인력공단)	국가자격	
	수목병리학및실습	전선		식물보호기사 (농촌진흥청/한국산업인력공단)	국가자격	
	산림정책과법규	전선		조경기사 (국토교통부/한국산업인력공단)	국가자격	
	산림정책과법규	전선		조경산업기사 (국토교통부/한국산업인력공단)	국가자격	

7. 유의사항
가. 자격증은 대학 재학 중 취득하고, 신청일 기준 유효기간 내 것만 인정
나. K-MOOC 강좌의 이수증은 강좌별 대학(교수)이 정한 이수 조건을 충족하여야 발급 가능
다. 자격증, K-MOOC 성적은 P/N(Pass/Non-pass)으로 평가하고 계절학기 성적으로 부여

❒ 현장실습학기제 ❑

1. 교육과정 편성: 현장실습학기제는 계절학기(방학 중)와 정규학기(학기 중)로 운영한다.
2. 교육과정 개설
가. 현장실습학기제는 학과(전공)에서 2학년 이상 교과과정에 전공선택 또는 일반선택 교과목으로 개설한다.
나. 현장실습학기제 유형

(기간) 학기	유형				비고
	국내		국외		
(단기) 계절학기	국내 표준1	국내 자율1	국외 표준A	국외 자율A	
	국내 표준2	국내 자율2	국외 표준B	국외 자율B	
(장기) 정규학기	국내 표준3	국내 자율3	국외 표준C	국외 자율C	

다. 현장실습학기제 교과목: [별표 1] 참조
라. 현장실습학기제 교과목 학점은 중복인정이 가능하며, 재학생이라면 학년 제한 없이 신청할 수 있다. 다만, 졸업 직전 마지막 학기의 계절학기는 졸업 사정 이전에 실습을 완료하여야 한다.
[별표 1. 현장실습학기제 학기별, 유형별 과목명 및 인정학점 기준](신설 `21.11.30.)

실습구분	이수구분	(기간) 학기	유 형	과목명	학점
표준 현장실습 학기제	전공선택 또는 일반선택	(단기) 계절학기	국내 표준1	표준현장실습 1	3학점
			국내 표준2	표준현장실습 2	6학점
			국외 표준A	(국외)표준현장실습 1	3학점
			국외 표준B	(국외)표준현장실습 2	6학점
		(장기) 정규학기	국내 표준3	표준현장실습 1	3학점
				표준현장실습 3	9학점
			국외 표준C	(국외)표준현장실습 1	3학점
				(국외)표준현장실습 3	9학점
자율 현장실습 학기제	전공선택 또는 일반선택	(단기) 계절학기	국내 자율1	자율현장실습 1	3학점
			국내 자율2	자율현장실습 2	6학점
			국외 자율A	(국외)자율현장실습 1	3학점
			국외 자율B	(국외)자율현장실습 2	6학점
		(장기) 정규학기	국내 자율3	자율현장실습 1	3학점
				자율현장실습 3	9학점
			국외 자율C	(국외)자율현장실습 1	3학점
				(국외)자율현장실습 3	9학점

3. 현장실습학기제 학점 및 이수 단위(기간)
가. 재학 중 현장실습학기제 총 수강 가능 학점에는 제한이 없다. 단, 이수한 학점 중 18학점까지만 전공 졸업학점으로 인정한다.
나. 현장실습학기제는 1일 6~ 8시간, 주 5일/주 30~ 40시간을 기준으로 연속적으로 이수함을 원칙으로 한다.

다. 유형별 세부 이수 단위: [별표 2] 참조

[별표 2. 현장실습학기제 유형별 교과목 세부 이수단위 및 실습기간별 인정학점 기준](신설 `21.11.30.)

구분		(기간) 학기	유형	실습 기간	실습시간 (직무교육 시간 포함)	인정학점
표준 현장실습 학기제	국내	(단기) 계절학기	국내 표준1	1개월(20일) 이상	160시간 이상	3학점
			국내 표준2	2개월(40일) 이상	320시간 이상	6학점
		(장기) 정규학기	국내 표준3	3개월(60일) 이상	480시간 이상	12학점
	국외	(단기) 계절학기	국외 표준A	1개월(20일) 이상	160시간 이상	3학점
			국외 표준B	2개월(40일) 이상	320시간 이상	6학점
		(장기) 정규학기	국외 표준C	3개월(60일) 이상	480시간 이상	12학점
자율 현장실습 학기제	국내	(단기) 계절학기	국내 자율1	1개월(20일) 이상	160시간 이상	3학점
			국내 자율2	2개월(40일) 이상	320시간 이상	6학점
		(장기) 정규학기	국내 자율3	3개월(60일) 이상	480시간 이상	12학점
	국외	(단기) 계절학기	국외 자율A	1개월(20일) 이상	160시간 이상	3학점
			국외 자율B	2개월(40일) 이상	320시간 이상	6학점
		(장기) 정규학기	국외 자율C	3개월(60일) 이상	480시간 이상	12학점

4. 현장실습학기제 실습기관의 교육시간(직무교육) 배정 비율
   가. 표준 현장실습학기제는 직무 관련 교육시간 비율이 100분의 10 이상 25 이하
   나. 자율 현장실습학기제는 직무 관련 교육시간 비율이 100분의 25 이상
5. 현장실습학기제 기업(관)선정: 협약이 체결된 기업(관)으로 고용보험 및 산업재해보상 보험에 가입한 사업장으로 다음의 각 호와 같다.
   가. 중소기업기본법, 동법 시행령에 의해 설립된 업체
   나. 공공기관의 운영에 관한 법률의 적용 대상이 되는 공공기관
   다. 법령에 의하여 설립되거나 국가 또는 지방자치단체로부터 보조금 등의 지원을 받는 연구기관 등
   라. 학교기업, 창업보육센터 내 입주기업 등
   마. 기타 현장학습 교육에 적합하다고 인정되는 국내·외 업체 또는 기관(종합병원, 사회복지재단이 운영하는 기관, 공공 도서관 및 박물관 등)
   바. 고용노동부 주관 연수지원제 또는 중소기업청 주관 대학생 중소기업체 활동 사업 참여기업으로 해당 기관에서 인정한 업체
   사. 교육부의 현장실습학기제 기준에 적합한 기관
6. 실습기업(관) 및 실습내용 변경: 실습기관에서는 현장실습학기제 운영 중 실습기관의 사정으로 현장실습학기제 내용, 기간 및 계획 등의 변경이 필요한 경우 우리 대학교에 통보하고 학생의 동의하에 변경할 수 있다.
7. 실습일지 등 제반 서류 작성: 학생은 현장실습학기제 종료 후 1주일 이내에 실습일지 및 종합보고서 작성을 완료하여야 한다.기한 내 완료하지 않을 시 평가 대상에서 제외할 수 있다.
8. 평가방법 및 평가기준
   가. 실습기업(관)의 실습담당책임자는 실습기관평가서에 있는 실습 평점기준에 의하여 평가한다.
   나. 출석부, 실습일지, 실습기관평가서, 종합보고서를 현장실습지원센터에서 평가하며, 지도교수가 확인할 수 있다, 종합평가 기준은 100점을 기준으로 다음과 같이 배정한다.
      1) 실습기관평가표(출석점수포함): 80점
      2) 실습일지: 10점
      3) 종합보고서: 10점

9.학점인정

가. 현장실습지원센터는 현장실습학기제 평가방법과 기준에 따라 지도교수와 협의 후, 학사운영 관련 부서와 협조하여 학점을 부여한다.

나. 학사운영 관련 부서는 센터에서 제출한 자료를 근거로 100점을 기준으로 70점 이상인 경우 성적은 P(Pass)로 처리하고 평점에는 가산하지 않는다.

10. 현장실습학기제 지도

가. 교수 또는 산학협력교수가 현장실습학기제 지도교수 역할을 수행한다.

나. 현장실습학기제 지도교수는 지도학생에 대하여 현장점검(방문, 지도)을 하도록 한다.

❒ IPP형 일학습병행 및 장기현장실습 ❑

1. 학사운영

가. IPP 장기현장실습(이하 '장기현장실습'이라 한다)은 학기별 4개월간 운영하고, 재학 중 최대 2회에 한하며, 연속적으로 2개 학기를 이수할 수 없고, 수강신청은 학사일정에 따른다.

나. IPP형 일학습병행(이하 '일학습병행'이라 한다)은 4학년에 실시하고, Off-JT기간(1학기) 일학습병행 교과목은 학과장과 IPP사업단장이 협의하여 개설한다. OJT기간(2학기)에는 IPP 현장실습 교과목을 신청한다.

2. 계절학기 운영

가. IPP형 일학습병행 참가로 인해 이수하지 못하는 전공필수 등을 개설할 수 있다, 단, 당해 연도 사업비 예산의 범위 내에서 강좌개설과목 수를 조정하거나 개설하지 않을 수 있다. 장기현장실습 또는 일학습병행 참가학생만 수강할 수 있다.

나. IPP 계절학기에 교과목을 수강한 후, IPP 참여를 철회할 경우 지원받은 계절학기 수강료를 반환하여야 하고, IPP 계절학기를 이수한 학생이 본인의 귀책사유로 인해 IPP 실습학기를 이수하지 못하는 경우 IPP 계절학기를 통해 취득한 교과목 학점은 무효로 한다.

3. 학점인정

가. IPP 교과목을 통한 이수학점은 학기당 15학점까지 인정한다.

나. 학교로 출석하여 수강해야 하는 일반 교과목 수업과는 병행할 수 없다. 단, 캡스톤디자인, 사이버강의, 사제동행세미나, 봉사관련 교과목과는 병행할 수 있다.

다. IPP 교과목은 3, 4학년 교과과정 개설하며 유형에 따라 전공선택과 일반선택 학점으로 인정된다.

라. IPP 교과목 유형은 다음의 [표]와 같다.

구분	교과목명	이수구분	인정학점	비고
1유형	IPP현장실습 1	전공선택	15학점	
2유형	IPP현장실습 2	전공선택	12학점	
	IPP현장실습 2-1	일반선택	3학점	
3유형	IPP현장실습 3	전공선택	9학점	
	IPP현장실습 3-1	일반선택	6학점	
4유형	IPP현장실습 4	전공선택	6학점	
	IPP현장실습 4-1	일반선택	9학점	
5유형	IPP현장실습 5	전공선택	3학점	
	IPP현장실습 5-1	일반선택	12학점	
6유형	IPP현장실습 6	전공선택	3학점	IPP 연계과정 1)
7유형	IPP현장실습 7	전공선택	6학점	IPP 연계과정 2)

4. IPP 실습학기 전공교과목 대체 실시

가. IPP 실습학기에 개설되는 전공필수, 캡스톤디자인, 의무 수강과목 등은 학과장 또는 담당교수가 IPP 교과목으로 대체 가능하다고 인정하는 경우, IPP 교과목으로 대체할 수 있다.

나. 실습생은 교과목 대체 시, 실습학기 시작 전 IPP ‘현장실습 교과목 대체 인정서’를 IPP 사업단에 제출하여야 한다.

다. 담당 교수는 필요한 경우 교과목과 관련된 성과물, 결과물, 작품 등의 제출을 전제로 IPP 교과목 대체를 인정할 수 있다.

5. 학과 전공강좌별 최종 수강신청 인원의 인정

가. IPP 실습생이 있는 학과의 경우 각 교수의 전공강좌별 최종 수강신청 인원은 다음 `나`의 방법으로 인정한다.

나. 학과 교수의 ‘전공강좌별 최종 수강신청 인원’의 인정은 학과 교수의 ‘전공강좌 수강신청 인원’과 ‘학과 학년별 IPP 실습생 수’를 합산한 인원으로 한다.

6. 실습기관의 변경 및 철회

가. IPP 실습학기 참가 중인 자가 IPP 실습기관의 특별한 사정으로 실습을 지속할 수 없는 경우에는 ‘IPP 기관 변경신청서’를 사업단에 제출하여 승인을 받아 다른 IPP 실습기관에서 잔여기간을 이수할 수 있다.

나. IPP 참가자가 사고 등 부득이한 사유로 실습을 계속할 수 없는 경우에는 ‘IPP 철회(유보)신청서’에 귀책사유를 작성하여 사업단에 제출하여야 한다.

7. 실습기관

가. 사업단은 IPP 실습기관의 기준을 참조하여 협약을 체결하고 IPP 실습기관에 대한 기업정보 및 직무기술서를 IPP 사업단 홈페이지에 공지한다.

나. 장기현장실습을 위한 IPP 실습기관은 중소기업법 및 동법 시행령에 의거 적합하게 설립되고 상시근로자 수 5인 이상의 업체로서, 심사 및 선정은 사업단에서 결정한다.

다. 일학습병행을 위한 IPP 실습기관은 중소기업법 및 동법 시행령에 의거 적합하게 설립되고 상시근로자 수 20인 이상의 업체로서, 심사 및 선정은 고용노동부에서 정한 일학습병행 규정에 따른다.

8. 신청 자격 및 신청 절차

가. 우리 대학교에 재학 중인 자로서 장기현장실습은 4학기, 일학습병행은 6학기 이상을 이수한 자

나. IPP 참가학과에 소속된 재학생 및 참가학과를 복수전공 또는 부전공 이수중인 재학생

다. 본 대학교 학칙에 의하여 징계받은 사실이 없는 자

라. 해당 실습기관에서 요구하는 조건을 갖춘 자

마. IPP 실습기관은 서류전형, 면접 등을 통하여 실습생을 선발할 수 있다.

바. IPP 실습이 확정된 실습생은 지도교수 및 학과장의 확인을 받아 실습학기 수강신청 기간에 IPP 현장실습 교과목을 수강신청 해야 한다.

사. IPP 실습학기 참가학생은 학칙에 따라 해당학기의 등록금을 납부하여야 한다.

9. IPP 참가자는 운영지침 14조의 사항을 준수하여야 한다.

10. 참가자의 의무 미이행 및 지침에 정한 항목에 해당하는 자는 학점 인정을 불허하며, 사안에 따라 징계 등의 조치를 취할 수 있다.

11. 실습생 지도

가. IPP 참가자의 현장실습 지도는 전공지도교수 및 IPP 전담교수가 담당한다.

나. 전공지도교수 또는 IPP 전담교수는 IPP 현장실습 기간 중 2회 이상 실습기관을 방문하여 IPP 실습기관 및 IPP 참가자의 현장실습 현황, IPP 참가자 직무의 적절성, 근무태도, 작업환경 등을 점검하고 IPP 참가자와 IPP 실습기관의 요구와 애로사항에 대해 적절한 조치를 취하여야 한다.

다. 전공지도교수 또는 IPP 전담교수는 IPP 실습기관 방문지도보고서를 작성하고, IPP 현장실습 종료 전에 사업단으로 제출하여야 한다.

라. 전공지도교수 및 IPP 전담교수는 IPP 참가자의 IPP 현장실습 현황파악 및 평가를 담당한다.

마. IPP 실습기관은 IPP 현장실습 기간 중 IPP 참가자의 직무능력 향상을 위해 직원 중 1명을 지도담당자 이하 기업멘토)로 지정하고, IPP 참가자를 지도, 관리 및 평가하여야 한다.

12. IPP 실습학기 성적평가
  가. 장기현장실습의 성적평가는 전공지도교수(40점), IPP 전담교수(30점) 및 기업멘토(30점)의 평가점수를 종합하여 산정하고, 일학습병행의 성적평가는 출석점수, 내부평가의 평가점수를 종합하여 산정하며, 평가결과에 따라 70점 이상은 Pass, 70점미만은 Fail로 처리한다.
  나. 장기현장실습의 성적평가는 월간실습일지, 종합결과보고서 등의 내용을 포함하고, 일학습병행의 성적평가는 출석부, 내부평가서 등의 내용을 포함한다.
13. 자세한 사항은 「IPP형 일학습병행 운영지침」 참조
14. 주무부서: IPP형일학습병행사업단

❒ 봉사활동 ❑

1. 개요: 봉사의 이론과 실천을 통해 사회 공동체 일원으로서 함께 살아가는 것의 소중함을 깨닫게 하고 섬김 리더십의 실천이 삶을 풍요롭고 행복하게 해줄 수 있음을 경험하도록 하기 위하여 개설한 과목이다.
2. 개설과목: [봉사활동]으로 개설한다.(2023학번부터 적용)
3. 개설학기: 정규학기(1,2학기)
4. 수강신청: 정규학기 수강신청 방법과 동일하다.
5. 학점 및 시간: 이론수업 4시간, 봉사활동 30시간 이상을 이수하면 1학점을 부여한다.
  가. 이론수업: 대면 강의(오리엔테이션, 소양교육) 4시간 필수 이수
  나. 봉사활동: 30시간 이상 이수
6. 과제제출: 봉사활동 종료 후 활동 내용 및 소감 등을 기재한 ‘봉사활동결과보고서’와 ‘봉사활동확인서’를 증빙으로 CKU사회봉사·인성센터에 방문 제출한다.
7. 봉사활동 인정기간 및 인정범위: CKU사회봉사·인성센터에서 정한 교과목 이수방법을 따른다.
8. 성적평가 Pass/Non-Pass로 평가하며 아래 각항의 경우는 N 을 부여한다.
  가. 이론수업을 수강하지 않은 경우
  나. 봉사활동 시간이 30시간 미만일 경우
  다. 결석, 지각, 불성실 등의 사유로 봉사활동기관에서 부정적인 평가가 접수된 경우
  라. 기한 내에 과제를 제출하지 않은 경우
11. 주무부서: 교목처 CKU사회봉사·인성센터

❒ 사제동행세미나 ❑

1. 정의: 사제동행세미나는 학과(전공)의 소속 재학생을 소그룹으로 편성하고 담당 지도교수가 멘토의 역할을 제공하여 입학에서부터 졸업 후까지 지도하는 맞춤형 교육프로그램이다.
2. 목적: 사제동행세미나는 학생에게 대학생활, 진로, 역량 배양, 취업과 관련한 지도 및 상담을 제공하는 것을 목적으로 한다.
3. 교과목 구성 및 운영
  가. 교과목명
    1) 일반학과: 사제동행세미나1~8(8학기 이수, 전공필수)
    2) 건축학전공: 사제동행세미나1~10(10학기 이수, 전공필수)
    3) 의학과: 사제동행세미나1~12(12학기 이수, 전공필수)
  나. 학점 및 시간: 학기별 0.5학점, 주당 1시간
    ※ 전임교원의 책임시간에 가산하지 않음
  다. 수강대상: 모든 학과(전공) 재학생
  라. 수강신청: 배정받은 지도교수가 담당한 강좌를 신청하여야 한다.

마. 성적평가: P/N
바. 이수기준
1) 졸업 시까지 4학점 필수 이수(의학: 6학점, 건축학: 5학점)
2) 연도별 이수
가) 복수전공자는 주전공에서만 이수
나) 교환학생 등으로 이수가 불가할 경우 활동내용(경력개발, 비교과, 상담 등)에 따라 지도교수가 당해 학기 성적부여 가능
3) 지도교수 변경
가) 1회에 한해 지도교수의 확인 후 변경 가능
나) 전과생의 경우, 전입 학과에서 지도교수를 재배정
다) 지도교수 변경 시에는 경력개발 점수 및 포트폴리오를 인수인계

❒ 파인튜터링 ❑

1. 파인튜터링 프로그램 개요
가. 파인튜터링 프로그램은 특정 학문 분야 또는 교과목에서 우수한 실력을 갖춘 튜터(tutor)가 학습 도움이 필요한 튜티(tutee)를 지도하는 학습 프로그램
나. 튜터에게는 튜터링 장학금 지급
다. 튜티는 전공 과목 또는 관심 있는 어학 및 자격 분야를 학습할 수 있음
2. 운영 원칙
가. 튜터 1명에 튜티 4명 ~ 6명 지원 가능
나. 튜터, 튜티 모두 개인당 1개팀 신청 가능
다. 심사위원 학기말 평가결과 총점 60점 미만이거나(결과보고서 포함), 센터 평가 점수 8점 이하 팀은 장학금 지원을 하지 않음
3. 파인튜터링 프로그램 운영 유형
가. 프로 튜터링: 동일 전공 소속 학생들끼리 팀을 이루어 전공과목을 학습
나. 진로 튜터링: 전공 과목 이외의 내용으로 프로그램 진행(예: 자격증, 토익 등)
다. 글로벌 튜터링: 외국인 학생들의 학교생활 적응 및 한국문화의 이해, 한국어능력 배양 등을 위한 학습
라. Peer 튜터링: 동일 과목을 수강중인 학생들끼리 팀을 이루어 학습
마. 학습도우미: 튜터링 팀들에 대한 학습활동 지원
4. 신청 자격
가. 프로튜터링: 해당학기 개설된 과목으로 튜터는 해당 전공과목 A등급 이상 취득자, 튜티는 해당과목을 수강신청한 학생
나. 진로튜터링: 해당분야 자격증소지자, 공인기관 이수자
다. 글로벌튜터링: 전 학기 성적 A등급 이상이며, 지도교수 추천을 받은 자
라. Peer 튜터링: 책임학생 구성원 모두 이번 학기에 해당 과목을 수강 신청한 자
마. 학습도우미: 전 학기 우수 튜터 또는 교수학습개발센터장 추천을 받은 학생
바. 튜티(Tutee): 학습에 도움을 받고자 하는 모든 학생(학부생)
5. 활동 기간
가. 학기 단위로 진행
나. 1학기 경우 3월~6월, 2학기 경우 9월~12월까지
다. 방학 중에는 계절학기 기간 동안 운영
6. 활동 인증 방법
가. 파인튜터링 오리엔테이션 참석(출석 확인)

나. 매 학습, 2일 이내로 사이버 강좌의 주차별 게시에 학습활동보고서 제출
다. 증빙자료 제출(예: 시간과 날짜가 기록된 사진/캡처)
라. 최종결과보고서를 통한 심사
마. 파인튜터링 활동 중간점검 시행
바. 학습도우미는 주간별로 활동일지를 교수학습개발센터에 제출

7. 튜터 지원제도
가. 팀별 튜터링 장학금 지급
나. 활동 우수팀에게는 인센티브(장학금) 지급

8. 튜터 제출서류
가. 튜터링 참여신청서(소정서식) 1부
나. 튜터링 프로그램 학습계획서(소정서식) 1부
다. 튜터의 능력을 인정할 만한 자료(자격증, 해당 분야 성적표, 해당 언어 국가의 수학경력, 관련교수 추천서 등 적절한 자료 첨부)

9. Peer 튜터링 책임학생 제출서류: 현재 학기 해당 교과목을 수강신청한 내역

10. 주무부서: 교무처 교수학습개발센터

❒ 비교과프로그램 ❑

1. 정의: 일반적으로 대학의 교육과정은 교과교육과정과 비교과교육과정으로 구분된다. 비교과교육과정은 교양과목, 전공과목과 같이 학점이 부여되는 교과교육과정과는 달리 학점이 부여되지 않으며 학생의 자기개발 노력을 지원하고자 정기적 또는 비정기적으로 제공되는 교육과정이라고 할 수 있다. 비교과교육과정을 위해 개설된 다양한 비교과 프로그램들을 통해 학생들은 교과교육과정에서 충분히 배양하지 못한 지식과 역량을 보완하거나 향상시킬 수 있다.
2. 운영 목적: 우리 대학은 지성적 교양인, 통섭적 지식인, 현장적 전문인, 창의적 사회인을 양성하기 위해 교과 교육과정과 상호보완적 관계에 있는 다양한 비교과프로그램을 제공하고 있다. 우리 대학의 비교과프로그램은 핵심역량 기반으로 운영하는 교과교육과정과 연계하여 CKU 6대 핵심역량(공동체역량, 공감적소통역량, 자기관리역량, 정보 활용 역량, 창의 융합 역량, 문제 해결 역량) 체계에 따라 개설하고 운영함으로써 교과교육과정에서 충분히 배양하지 못한 역량개발의 지원을 통해 재학생의 균형있는 역량강화를 목적으로 한다.
3. 핵심역량 정의

핵심역량		핵심역량의 정의 및 하위요소	
공동체 역량 (CC1)	개념	가톨릭 정신의 보편적 사랑으로 공동선에 기여하며, 타인을 배려하고 협력하는 역량	
	하위 요소	배려	• 타인을 존중하고 이해하며 배려하는 태도
		봉사	• 공동선의 구현을 위해 헌신하고 봉사하는 실천능력
		협력	• 공공의 가치와 목표 실현을 위해 연대하고 협력할 수 있는 능력
공감적 소통 역량 (CC2)	개념	지역과 사회의 다양한 구성원과 공감하고 소통하며, 글로벌 환경에서 종교, 인종, 문화, 관습의 다양성을 이해하고 수용하는 역량	
	하위 요소	의사소통	• 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기 능력을 갖추어, 텍스트를 올바로 이해하고, 자신의 생각과 감정을 정확하게 표현하고 전달할 수 있는 능력
		공감	• 타자의 다양성과 차이성을 이해하고, 상황과 맥락에 공감할 수 있는 능력
		글로컬	• 세계와 지역의 언어와 문화를 이해하고, 국제적 이슈에 책임 있게 대응할 수 있는 능력
자기 관리 역량 (CC3)	개념	주체적으로 비전을 수립하고, 자신의 역량을 계발 관리하며 지속적인 성장을 주도해가는 역량	
	하위 요소	자아성찰	• 변화하는 환경과 인간의 유기적 관계에 기반한 성숙한 자기이해를 바탕으로 역량을 관리하며 지속적으로 성장해 나가는 능력
		목표지향	• 자신의 비전을 수립하고 구체적 목표를 기획하여 동기화하고 실행하는 능력
		역량계발	• 변화하는 환경에 대처할 수 있는 학습전략을 기획하고 미래를 개척하는 능력

핵심역량		핵심역량의 정의 및 하위요소	
정보 활용 역량 (CC4)	개념	가치 있고 유용한 지식정보를 습득하여 실제 요구와 상황에 맞게 효율적으로 활용하는 역량	
	하위 요소	전문지식탐구	• 전문지식을 수집, 정리, 분류 및 체계화, 해석, 평가할 수 있는 능력
		디지털문해	• 디지털 도구와 기술을 활용하고 수집한 정보를 해석 및 평가할 수 있는 능력
		지식활용	• 수집한 정보를 목적에 맞게 적용하고 재조직할 수 있는 능력
창의 융합 역량 (CC5)	개념	서로 다른 학문의 정보와 지식을 종합하고 재구성하여 새로운 아이디어 및 지식정보를 창출하는 역량	
	하위 요소	조직화	• 다양한 학문의 지식과 정보를 이해하고 체계화하여 포용적으로 재구성할 수 있는 능력
		독창성	• 다양한 학문의 지식을 융합하는 과정에서 유연한 사고를 통하여 새로운 아이디어를 제시할 수 있는 능력
		종합	• 다양한 학문의 지식을 융합하여 새로운 지식을 창출할 수 있는 능력
문제 해결 역량 (CC6)	개념	당면한 문제와 그 원인을 정확하게 파악하고 해결방안을 제시할 뿐만 아니라, 문제의 원인을 규명하고 대안을 창출하여 실행하는 역량	
	하위 요소	분석	• 당면한 문제의 근본 원인을 정확하게 파악하고 문제를 새로운 관점에서 해명할 수 있는 능력
		판단	• 정확한 분석을 토대로 실행가능한 대안을 평가하여 최적의 방안을 수립할 수 있는 능력
		실행	• 문제해결을 위한 방안을 제시하고, 합리적이고 효율적으로 추진할 수 있는 능력

4. 우리대학 비교과 교육과정 개설 현황: T-VERUMI(바로가기)

5. 비교과 마일리지 장학금 제도

가. 제도 안내

1) 비교과 마일리지 장학금 제도는 비교과프로그램에 학생이 참여하여 활동한 내용을 마일리지 점수화하여 15점이 넘으면 누적된 점수를 1점에 1,000원으로 산정하여 장학금으로 지급하는 제도이다.(상한 금액 20만원 이내) 마일리지 점수는 회/건당 1~10점까지 다양하다.

2) 비교과프로그램은 학생이 수강신청하여 수업을 듣고 학점을 취득하는 정규교과 이외로 운영하는 교내 모든 프로그램으로 경진대회, 봉사활동, 특강, 각종 진단 검사, 클리닉, 상담프로그램, 캠프, 워크숍, 답사, 탐방, 동아리 활동, 튜터링, 멘토링 등이 있다.

3) 운영부서: 단과대학 및 학과(전공), 행정부서, 사업단 등

나. 마일리지 관리 및 장학금 지급 안내

1) 학생이 비교과 프로그램에 참여하면 운영부서에서 참여 학생 현황을 T-베루미에 입력하여 마일리지 점수를 부여한다.

2) 장학금은 본인의 학기 누적 마일리지 점수를 확인 후 15점 이상에 한하여 비교과통합지원센터로 신청하여야 한다.(온라인 신청)

3) 장학금 지급: 7월, 2월 중 학생이 신청 시 제공한 개인 계좌로 입금한다.

다. 문의처: 비교과통합지원센터(033-649-7201,7168)

라. 비교과 마일리지 점수 부여 기준

비교과프로그램 유형	부여 점수	점수부여기준(제한)
특강	1	시간당(상한10점)
검사	1	건당(상한10점)
클리닉	1	건당(상한10점)
상담	1	30분단(상한10점)
캠프/워크숍	10	1박2일(8시간 기준 수료시)
답사/탐방	10	1박2일(8시간 기준 수료시)
동아리 활동	10	한학기 수료시
튜터링/멘토링	10	한학기 수료시
학점을 인정하는 비교과 프로그램 (FESTA집중학기제)	1	건당(상한10점)
활동비를 지급하는 1회성 프로그램	1	건당(상한10점)
단과대학 프로그램	1	시간당(상한10점)
학과 프로그램	1	시간당(상한10점)
각종 경진대회참가	국제20/전국10 시 · 도5/교내3	회당
자격증	국가30/민간10/응시3	합격 여부(상한10점)
봉사활동	1	시간당(상한10점)

❒ 강의평가 ❑

1. 목적 및 의의: 학생들이 한 학기 동안 수강한 강의 전반에 대하여 강의평가를 실시하고, 담당교수가 그 결과를 분석 · 환류(feedback)함으로써 강의 개선에 활용하고, 교수 방법을 연구하는 분위기를 조성하며, 수혜자 위주의 교육을 하고 궁극적으로 교육의 질 향상과 우수 교원 양성에 기여코자 한다.
2. 대상: 재학생 전체(필수)
4. 시행 기간: 매 학기 정해진 기간
3. 시행 방법
   가. 학기당 2회 시행(중간 강의평가, 학기 말 강의평가)
   나. 종합정보시스템(바로가기)
      ※ 중간 강의평가: 종합정보시스템→수업관리→중간강의 평가 및 성적조회
      ※ 학기 말 강의평가: 종합정보시스템→수업관리→강의평가
      ※ 강의평가 유형이 입력된 강좌만 강의평가 가능
5. 유의사항
   가. 매 학년도 1, 2학기에 수강하는 모든 강좌에 대하여 강의평가를 함(논문연구세미나 선수과목 제외)
   나. 강의평가에 참여하지 않은 학생은 성적 확정시까지 성적 열람 제한
      ※ 미평가 시 강의평가 점수: 0점 (교수업적평가 점수: 0점)
   다. 휴학 및 졸업예정자도 강의평가는 필히 실시
   라. 주관부서: 교무처 학사운영팀

❒ 교육수요자 만족도 조사 ❑

1. 조사 목적
   가. 교육의 수요자인 재학생을 대상으로 교육 전반에 대한 만족도 수준 측정
   나. 조사결과 분석을 통하여 문제점 및 개선사항 도출, 교육품질 제고, 발전적 전략수립의 기초자료 생산
   다. 교육수요자의 만족도 수준을 직접적으로 측정함으로써 신뢰성 있는 진단자료 생산

라. 교육수요자 중심의 교육 서비스 및 커리큘럼 구성, 개선과제 발굴, 개선아이디어 탐색
마. 대학의 정책 결정을 위한 객관적 근거자료 확보
2. 조사 대상: 우리 대학교 학부 재학생
3. 조사 항목: 교육 및 수업, 학생 지원, 학생 활동, 교육 환경, 행정서비스, 대학이미지, 기타 건의사항
4. 시행 기간: 12월 말(연 1회 시행)
5. 참여 방법: 종합정보시스템(바로가기)/ 기말성적 조회와 연계
※ 종합정보시스템→ 수업관리→ 교육수요자 만족도 설문조사
6. 홍보 방법: 재학생 단체 홍보문자 발송, 홈페이지 팝업, T-베루미 팝업, T-LMS 팝업, 홈페이지 공지사항 등
7. 주무 부서: 미래혁신본부 성과관리센터

❒ 조기취업자의 학점 인정에 관한 지침 ❑

1. 관련
가. 「학칙」제48조(출석) 및「학칙 시행에 관한 규정」 제71조(출석성적) 제1항
나. 「조기취업자의 출석 및 학점인정에 관한 세칙」
2. 대상: 우리 대학교에서 최종학기 등록을 마친 재학생으로서 국내·외 산업체에 취업을 한 자
3. 신청시기: 개강일 또는 사유 발생일 다음날 각 교과목 담당교원에게 사실을 알린 후, 신청원 및 구비서류 준비하여 인정절차에 따라 신청
4. 인정내용 및 제한사항
가. 수업결손에 따른 결석은 공결로 인정한다.
나. 해당 학기 수강신청 한 교양 및 전공 교과목의 학점을 인정한다.
다. 해당 학기가 종료될 때까지 취업 상태가 유지하여야 하며 종강 전에 퇴직할 경우에는 즉시 수업에 복귀하여야 한다.
라. 온라인 강좌, 야간강좌, 집중 수업 등 취업 상태에서도 수업 참여가 가능한 교과목은 제외한다.
마. 학과(전공) 특성상 학과회의를 통하여 조기 취업자를 인정하지 않을 수 있다.
※ 의학과, 간호학과 제외
바. 사범대학과 비사범계 교직과정 이수자는 교육봉사 또는 응급처지및심폐소생술 교과목을 제외한 교직 교과목, 기본이수영역 교과목, 교과교육영역 교과목은 조기취업원으로 인정이 불가하다.(교직과정 이수를 포기하는 경우에는 가능)
5. 인정방법: 수강하는 교과목 담당 교원은 학점당 15시간 이상의 학습에 준하는 과제를 부여하여야 하며, 필요할 경우 중간고사, 기말고사, 또는 별도의 시험을 치를 수 있다.
6. 평가자료
가. 시험지(중간고사, 기말고사 또는 별도의 평가 등)
나. 수업 출석에 상응하는 과제물 등
다. 기타 출석을 하지 않았더라도 교과운영의 목표에 도달했음을 입증할 수 있는 근거자료
라. 평가자료 보관: 담당 교원은「학칙 시행에 관한 규정」제78조에 따라 평가 자료를 보관하여야 한다.
7. 인정절차
가. 출석 및 학점인정을 받고자 하는 조기취업자는 조기 취업자 출석 인정 신청원(서식)을 작성하여 구비서류(재직증명서, 보험관련 서류 등)를 첨부하여 지도교수의 서명을 받은 후 소속 단과대학 교학팀으로 제출한다.
※ [서식] 조기취업자 출석 및 학점인정 신청원(바로가기)
※ 해외취업자 구비서류: 취업비자 사본, 근로계약서 사본, 재직증명서(개강, 종강시 각각 제출)
나. 소속 단과대학교학팀은 소속 학과장과 단과대학장의 승인을 받은 후, 학생에게 신청원의 원본 대조를 필한 부본을 수강신청한 교과목 담당교원에게 제출토록 한다.
다. 교과목 담당교원은 신청원과 규정에 근거하여 성적을 평가하고 부여한다.

Ⅲ. 교육과정 편성 및 운영 원칙

교육과정 편성 및 운영 원칙

1. 학기 구분 및 수업일수
   가. 학기구분: 2학기제, 계절학기제
   나. 이수연한
      1) 수업연한: 4년(의학 6년, 건축학 5년)
      2) 재학연한: 의학과만 해당하며, 수업연한의 1.5배
   다. 수업일수: 정규수업 15주
2. 졸업 이수학점 구성

구분	사범	의과		트리니티융합			헬스케어융합	휴먼서비스
		의학 (6년제)	간호학	일반	건축학 (5년제)	의료경영 항공운항 항공정비	임상병리 치위생	
교양	32 이상	32 이상	32 이상	32 이상	32 이상	32 이상	32 이상	30 이상
주전공	58 이상	220 이상	99 이상	40 이상	105 이상	69 이상	69 이상	69 이상
소단위전공	9 이상 (1개 과정)	권장	권장	9 이상 (1개 과정)	권장	권장	권장	권장
일반선택	31 내외	4 내외	4 내외	49 내외	23 내외	29 내외	29 내외	31 내외
합계	130 이상	256 이상	135 이상	130 이상	160 이상	130 이상	130 이상	130 이상

   가. 사제동행세미나는 주전공 학점으로 이수한다.
   나. 트리니티융합대학(일반) 소속 학생이 주전공의 사제동행세미나 4학점과 기본과정 36학점 이상을 이수하여야 하며, 심화과정 18학점을 추가 이수하여 최대 58학점까지 이수할 수 있다. 다만, 심화과정은 필수가 아니다.
   다. 사범대학, 트리니티융합대학(일반) 소속 학생은 소단위전공 1개를 필수로 이수하여야 한다. 다만, 사범대학 소속 복수·부·연계전공 이수자와 교직 복수전공 이수자는 소단위전공 1개를 이수하지 않아도 된다.
   라. 트리니티융합대학(일반) 소속 학생이 복수·부·연계전공을 이수할 경우 전공 교육과정의 기본과정에서만 이수할 수 있으며, 소단위전공 1개를 필수로 이수하여야 한다.
   마. 복수전공(일반): 주전공36 복수전공36 이상 이수
      ※ 트리니티융합대학(일반): 주전공40(기본과정36 사제동행세미나4) 복수전공36 이상, 소단위전공 1개 필수
   바. 복수전공(교직): 주전공50 복수전공50 이상 이수(일반교과42 교과교육영역8)
   사. 부전공: 주전공69 부전공21 이상 이수
      ※ 트리니티융합대학(일반): 주전공40(기본과정36 사제동행세미나4) 부전공21 이상, 소단위전공 1개 필수 이수
   아. 국가기술자격 및 인증관련 학과는 별도의 교육과정을 따른다.(자세한 내용은 단과대학 교학팀 문의)
   자. 졸업에 필요한 잔여학점은 일반선택학점으로 이수
      1) 일반선택학점: 학생이 졸업을 위한 이수구분별 최소 학점을 이수하고, 총 학점(130학점 이상)까지 남은 학점을 의미한다.
      2) 대상 교과목 : 교양 교과목, 전공 교과목(다전공 포함), 교직 교과목
         ※ 성적표에 “일선”으로 표기되는 학점만을 의미하지 않음
         ※ 동일 교과목 중복 이수로 인한 학점은 졸업학점에서 인정하지 않음
3. 학점구성 : 1학점 15시간 이상(교양·교직 : 2학점, 전공 : 2~3학점 기준)
4. 학점당 시간
   가. 이론 교과목 : 학점당 1시간
   나. 실험·실습·실기 교과목 : 학점당 1~2시간

5. 교육과정 편성 및 개설

가. 교육과정 편성

1) 교양은 32학점 이상으로 편성한다. (인성 6, 기초 14, 융합 12)

2) 전공은 전공별 60학점 이상으로 편성한다. (기초+기본 39, 심화 21)

3) 소단위전공은 전공별 18학점 이상으로 편성한다.

나. 교육과정 개설

1) 교수구분별 책임시간 범위 내에서 개설한다.

2) 전공은 전공별 54학점 이내로 개설한다.(기초+기본 36, 심화 18)

3) 소단위전공은 전공별 9~18학점 이내로 개설한다.

4) 학생이 입학 시 정해진 교육과정 편성표의 학년, 학기별 교과목을 개설한다.

6. 강좌 개설 기준

가. 설강 기준

1) 교양: 20명 이상(인문역량 교양 교과목의 경우는 10명 이상)

2) 전공: 10명 이상

3) 개설한 교과목이 3회 연속 설강기준에 미달했을 때에는 그 과목을 폐강 및 폐지하고 다른 과목으로 변경

나. 분반 기준

1) 교양(이론) : 100명 이상(강의실 수용 규모 고려)

2) 교양(실험, 실습, 실기) : 50명 이상(실습실 수용 규모 고려)

3) 전공(이론) : 70명 이상(강의실 수용 규모 고려)

4) 전공(실험, 실습, 실기) : 25명 이상(실습실 수용 규모 고려)

다. 분반원칙

1) 강좌 분반 기준의 엄격한 적용

2) 전공과목의 경우 1개 교과목당 최대 2개 분반으로 운영(3분반 금지)

3) 과목별 분반 기준인원 미달 시 분반 금지(학사운영팀에서 직권 폐강/통합 진행)

4) 교원의 책임시간 부족을 방지하기 위한 임의 분반 금지

5) 교원별 2개 교과목 이상 강의 배정(동일 교과목을 2개 분반 초과 운영 금지)

예시) ‘000개론’ 001반, 002반까지 개설 가능(003반 개설 불가)

※ 다음에 해당하는 경우 분반 원칙과 상충하더라도 사유의 타당성을 고려하여 분반기준 적용 시 예외로 인정함 (상세한 사유가 기재된 분반 요청서 제출)

- 과목별 특성(예 : 예·체능 실기위주의 수업, 세부전공별 지도가 필요한 경우, 야간수업 등)
- 강의실·실습실의 수용인원규모 및 기자재 현황(예 : 조리실습, PC실습 등)
- 평가 기준 충족 등(예 : 공학인증평가, 간호인증평가 및 교원양성기관평가, 항공종사자 전문교육기관 지정고시 등)

7. 수강신청 학점 범위

구분	연간 최대 신청학점	학기당 기준/최대 신청학점
일반학과	36	18
간호학	39	19/20
의학	55	27/28
복수전공(교직)	40	20

8. 교육목적과 인재상 및 관련 교양 교과목

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

나. CKU교육목표

1) 가톨릭 가치관과 호연지기를 갖춘 사회적 지도자 양성

2) 국가와 세계발전에 기여하는 열정적 전문인 양성

3) 균형적 사고로 문제를 해결하는 창의적 인재 양성

다. VERUM 교양 교육 인재상 : 가톨릭정신을 바탕으로 미래사회를 선도하는 창의실용인재

라. VERUM 교양 교육 목표

1) 건학 이념 및 인성 함양

2) 기초학습 및 진로 능력 배양

3) 융합 및 사고 능력 배양

9. 교양 교육과정 영역 분류 및 학점구성

이수 구분	영역	2023학년도					
		대표역량	주제 또는 과목명	학점 및 시간		비고	이수 학년
				일반 단과대학	휴먼서비스대학		
교양	인성	공동체	VERUM인성	1	-		1학년
			봉사활동	1	-		전학년
			인간학	4			1학년
	기초	소통	논리적사고와글쓰기	4		택 1	1학년
			외국어				
			디지털소통	4			1학년
		자기관리	진로탐색Ⅰ, Ⅱ	6		택 3 (다만, 자율전공학부는 “진로탐색1,2” 필수 이수)	1학년
			창의성				
			창업				
			계열기초				
	융합	정보활용	정치와경제	4		택 2	전학년
			심리와건강				
			정보와기술				
		창의융합	인간과문학	4		택 2	
			역사와사회				
			철학과예술				
		문제해결	자연과환경	4		택 2	
			수리과과학				
			언어와문화				
합계				32	30		

10. 교양 교과 구성

가. 과목의 구성

1) 설립정신과 교육목적을 구현한다.

2) 주제별로 다양하게 구성한다.

3) 선택권(능력별 수강)을 보장한다.

4) 기초학문과의 균형을 추구한다.

5) 실용적이며, 미래지향적인 교육과정으로 구성한다.

6) 통합적 사고능력을 갖춘 성숙한 시민을 양성한다.

나. 교과목 이수 : 1학년, 2학년, 3학년, 4학년

다. 개설 교과목은 학과·전공 소속의 전체 전임교수가 공통적으로 담당할 수 있는 과목으로 한다.

라. 교양 교과목 책임교수제: 다수의 강좌가 개설되는 교양 교과목(인간학, 논리적사고와글쓰기, 외국어 등)에 대하여는 담당 교수 중 1인을 교과목 책임교수로 지정하여 동일 교과목 수업계획, 진행, 평가, 교수법 등 제반사항을 주관하도록 한다.

11. 전공 교과 구성

가. 전공 유형에 따른 교과편성 : 학과, 전공별 교육목표, 학문의 동향, 과목 간의 균형·연계성 및 졸업 후의 진로 등을 고려하여 구성한다.

나. 학년별 교과목 구성

1) 1학년 과정 : 모집단위의 기초적 성격이 되는 전공 교과목을 1, 2학기에 2~3과목씩 개설

2) 2학년 과정 : 학과(전공)의 전공기본 성격의 교과목 개설

3) 3, 4학년 과정 : 전문 교육과목 위주로 전공심화 개설

다. 교육과정 운영

1) 교과목을 편성할 때에는 반드시 교과목 개설 프로세스에 따라 편성 한다.

2) 1년 단위로 교육과정 운영에 대하여 자체평가 후 보고서를 제출한다.

3) 교과과정을 편성할 때 산업체의 의견을 수렴하여 현장실무 과목을 강화한다.

4) 수업방식을 현행 off-line강좌와 on-line강좌(사이버강좌)에 on/off-line 병행강좌를 운영할 수 있다. 다만, 병행강좌의 경우 교수재량에 따라 on-line 강좌 개설 회수를 결정할 수 있으나, 단, on-line 수업 부분은 수업설계 내용에 대한 평가를 수행함

5) 실무교육 강화를 위하여 교수별 교과목을 편성할 때 실험·실습 과목을 30% 이상 편성한다.

6) 수업방법을 이론중심 강의에서 각종 기자재 및 교육매체를 통한 실험·실습, 세미나 및 토론식 수업, 팀티칭 수업으로 전환하여 과목의 내실을 기한다.

7) 미래의 산업동향 분석을 통한 유망한 자격증 취득과 관련한 전공과목을 개설하여 사회적 요구를 수용한다.

8) 학제적 성격의 교과목을 편성하여 사회적 수요의 다양화에 대비하고, 복합적 자질을 함양한 인재를 양성한다.

9) 학내의 유사과목은 통합하여 편성·개설하며, 동일과목이 2강좌 이상 개설될 때에는 과목 책임교수를 두고 수업계획서 작성 등의 책임을 부여한다.

10) 전공 기본과목과 심화과목 편성비율(%)은 학과(전공)의 특성에 따라 편성하되 가능하면 균등하게 한다.

11) 학년별 학점편성은 학과(전공)의 재량으로 하되 최대 수강신청학점을 고려하여 편성한다.

12) 부전공 운영의 활성화: 부전공 교과목은 지정하지 않고 학과, 전공별로 개설된 교과목 중 21학점 이상을 이수하여야 한다.

라. 편성 학점

1) 일반전공 : 전공(학과)별 72학점 이상으로 편성하고, 타 전공에서 개설된 과목 중 인정 가능과목을 지정하여 인정할 수 있다.

2) 의과대학, 건축학부는 별도로 정함

마. 개설 학점

1) 전공별 개설 학점은 연간 72학점 이내로 한다. 단, 교육과정 개편으로 인한 교직관련 교과목 및 교육과정심의위원회에서 승인된 학과의 경우에는 추가 개설할 수 있다.

2) 교수 구분별 책임시간 범위 내에서 개설한다.

3) 책임시간은 교양, 전공 시간과 대학원 시간(총장 승인 시 3시간 이내)을 포함한다.

12. 모듈식 교육과정

가. 특징

1) 학문중심 교육과정을 진로중심 교육과정으로 변화

2) 전공 모듈별 지도교수제를 통한 진로지도 강화

3) 사회변화에 부응하는 교육과정

4) 학생 자율에 의한 다양한 융·복합 전공 교육과정 선택의 기회 확대

나. 교육과정 주요 내용

주요내용	개선
전공학점	• 트리니티융합대학(일반): 40~58/ 기본과정 40(필수) + 심화과정 18(선택)) • 사범대학: 58 • 이외 학과(전공) 구 교육과정 적용
다전공 (복수·부, 연계 등)	• 복수전공(연계전공 포함) 트리니티융합대학(일반): 주전공 40 + 복수전공 36(교직 복수전공: 주전공 50 + 복수전공 50) 이외 학과: 주전공 36 + 복수전공 36 • 부전공 트리니티융합대학(일반): 주전공 40 + 부전공 21 이와 학과: 주전공 69 + 부전공: 21
소단위전공	• 트리니티융`합대학(일반), 사범대학 1개 과정(9) 필수 이수 다만, 사범대학 복수전공자, 교직 복수전공ㅇ자 제외

다. 모듈식 교육과정 구성 체계 및 개설학점

1) 모듈구성

학년	모듈1	모듈2	모듈3	창의실용과정	
1	24이상	24이상	24이상	직업탐색(3) 창의성 교육(3)	
2				취·창업과 진로 관련 강좌 중 택 1(2)	
3				캡스톤디자인(3) 지역사회문제해결형 캡스톤 디자인(3) 외 6학점(학과별 개설)	현장실습, 지역사회봉사실습, 산업체 요구 개설교과 중 택 1(3)
4					
계	72 이상			23 이상	

※ 모듈식 교육과정 편성 예외 학과(전공) : 의학(예)과, 간호학과, 건축학전공(5년제)

2) 개설학점 : 72학점 이상. 단, 현장실습과 사제동행세미나는 책임시간 불인정

3) 학생이 이수 가능한 전공 학점 : 72학점 이상

4) 사제동행세미나(0.5, P/N), 현장실습(3) 및 지역사회봉사실습(3)은 책임시간 불인정

라. 창의실용과정

1) 취·창업과 진로 관련 강좌를 제외하고 학과 진로지도에 기반하여 각 강좌를 개설

※ 각 강좌 특성에 기반한 명칭 수정 가능: 예: 캡스톤디자인 → 캡스톤디자인메뉴관리론

2) 취 · 창업과 진로 관련 강좌는 2학년 1학기, 2학기에 편성

학년	강좌 명칭		강좌 내용 개발 기초 자료
1학년	진로탐색(3)		- 옴니버스 형식의 진로탐색 과목 - 다양한 진로에 대한 체험 및 탐색 과목 - 팀티칭, 모듈관련 정보제공, 취업, 진로, 특강형식 운영가능
	창의성 교육(3)		- 창의성에 대한 이론, 창의적 사고 기법, 실습 등으로 구성 예 : 창의적 사고법, 창의사고, Creative Thinking 등
2학년	취 · 창업과 진로 관련 강좌 중 택 1(2)	택 1 (2)	- 취업과 진로 교과목 의무 개설 요구 (대학창조일자리센터사업) - 취 · 창업 교과목 활성화 요구 (대학구조개혁평가) - 기존 교양교과에서 유지되던 교과 영역 전환
3~4 학년	캡스톤디자인(3)		- 졸업 작품, 졸업 전시, 종합설계교과 - 지역사회문제해결형 캡스톤 디자인 강좌와 연계 교육 가능
	지역사회문제해결형 캡스톤 디자인(3) 학과별 개설된 교과목(6)		- 졸업 작품, 졸업 전시, 종합설계교과 중 지역사회의 문제해결과 관련된 주제를 강조
	현장실습	택 1 (3)	- 전공에 따른 현장실습 강좌
	지역사회봉사실습		- 지역대학 정체성 확립 및 지역사회 봉사를 위한 현장실습 강좌
	산업체 요구 개설교과		- 취업을 위해 협력 산업체에서 특별히 요구하는 내용을 개설한 교과
23학점 이상			

13. 학습성과 기반(Outcome-based) 교육과정

가. 도입배경

1) 학습성과 기반 교육과정은 사회가 요구하는 대학교육의 방향과 우리 대학 졸업생들이 진출하는 진로에 맞는 인재를 양성하기 위하여 '무엇을' 가르칠 것인가, '어떻게' 가르칠 것인가를 다시 고민하기 위한 방법을 모색

2) 졸업생이 만족할 역량을 학습성과(outcome)로 정의하고 달성 여부를 판단하기 위한 수행준거를 정의하여 교과목을 설계

3) 보다 더 정량적인 측정이 가능한 형태의 교육과정

나. 기본개념

1) 전공교과가 가져야 할 전공기초 역량을 추가하고 전공별 학습성과를 설계

2) 학습성과 달성여부를 평가할 수 있는 평가 준거 설정 후 학습 성과 달성에 필요한 교양, 전공, 비교과 과목을 포함하여 교육과정 설계

3) 각 과목 운영결과를 포트폴리오로 남겨, 역량 목표 달성률을 평가

4) 각 운영과정은 만족도를 통해 프로세스 수행의 충실성을 평가

5) 성과 달성도 및 다양한 성과지표를 평가하여 개선영역(역량, 교육과정)을 식별하고 교육 프로그램 재설계

다. 교육과정 설계 기본 개념도

라. 학과별 교육목표 정의

1) 각 학과(전공)은 교육목표나 학교의 교육이념을 실천하기 위해, 또한 학생, 교수, 산업체 수요자 등 구성원의 요구에 보다 더 잘 부응하기 위해 교육프로그램의 장·단기 발전계획을 세운다.

2) 교육목표란 "학생이 무엇을 할 줄 아는가"를 직접 평가하고자 하는 역량을 뜻한다.

■ CC1 - CC6 : 핵심역량(VERUM교양역량)

역량	핵심역량	하위요소	정 의
CC1	공동체역량	배려 봉사 협력	가톨릭 정신의 보편적 사랑으로 공동선에 기여하며, 타인을 배려하고 협력하는 역량
CC2	공감적소통역량	의사소통 공감 글로컬	지역과 사회의 다양한 구성원과 공감하고 소통하며, 글로벌 환경에서 종교, 인종, 문화, 관습의 다양성을 이해하고 수용하는 역량
CC3	자기관리역량	자아성찰 목표지향 역량계발	주체적으로 비전을 수립하고, 자신의 역량을 계발 관리하며 지속적인 성장을 주도해가는 역량
CC4	정보활용역량	전문지식탐구 디지털문해 지식활용	가치 있고 유용한 지식정보를 습득하여 실제 요구와 상황에 맞게 효율적으로 활용하는 역량
CC5	창의융합역량	조직화 독창성 종합	서로 다른 학문의 정보와 지식을 종합하고 재구성하여 새로운 아이디어 및 지식정보를 창출하는 역량
CC6	문제해결역량	분석 판단 실행	당면한 문제와 그 원인을 정확하게 파악하고 해결방안을 제시할 뿐만 아니라, 문제의 원인을 규명하고 대안을 창출하여 실행하는 역량

■ MC1 - MC8 : 전공능력(예시)

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1(공감적의사소통 능력)	국어교육 상황에서 학습자의 정서를 고려하여 효과적으로 의사소통하는 능력	과정평가(과제/발표/토론)/팀별프로젝트
MC2(내용전문성개발 능력)	국어과의 교과내용지식, 교수내용지식, 교육과정지식, 학습자에 대한 이해 등 국어교사가 갖추어야 할 교과 전문성을 꾸준히 계발하는 능력	시험/과제/보고서
MC3(교육과정재구성 능력)	국어교육 환경의 변화에 대응하여 국어교육의 내용과 방법을 재구성하고(mapping) 활용(using)하는 능력	모의수업/과제
MC4(학습성과평가 능력)	국어교육 상황에서 학습자의 학습결과뿐 아니라 학습과정을 확인하고 분석하여, 국어과 교육과정 재구성 및 교수·학습방법 개선에 환류할 수 있는 능력	모의수업/ 토론
MC5(실제적문제해결 능력)	국어생활 및 국어문화와 관련된 제반 문제를 발견하고 탐색하여 실제 학습과제(authentic task)를 창의적으로 해결할 수 있는 능력	시험/프로젝트/과제
MC6(학습생태계조성·관리 능력)	국어교육과 관련하여 학교현장과 지역사회와의 네트워크를 통해 학습공동체를 구축하고 건강한 학습생태계를 유지·발전시킬 수 있는 능력	과제/팀별프로젝트/포트폴리오
MC7(학습자원활용 능력)	기술의 발전에 따라 활용가능한 국어 교수학습 자원을 탐색하고 효과적인 학습 자원을 선정할 수 있는 능력	과제/발표/토론/포트폴리오
MC8(윤리 능력)	국어교육과 교직에 대한 확고한 신념과 긍지, 책무성, 정직성, 봉사의식, 언어사용 민감성, 공동체 의식 등을 통해 지속적으로 성장하는 자기반성 능력	과정평가(과제/발표/토론)/수업참여도

■ 교과목 프로파일 예시

과목 프로파일					
과목명	사제동행세미나1~4	영문과목명	Seminar with Teachers and Disciples	모듈명	
교과목 개요 및 특성	사제동행세미나는 의예과 학년 학생들과 교수 간 매칭에 따라 배정된 학생들의 적응, 수업관련 학사 안내, 대학생활 안내, 진로지도와 탐색 등이 진행되는 교과이다.				
교과 목표	의예과 학생들의 학교생활, 학업, 진로 등 전반에 걸친 지도를 통해 의과대학 교육목표에 맞는 의학도로서 성장을 목표로 한다.				
교과 내용	지도교수와 매칭된 신입생들의 학교 적응 및 학업, 진로탐색 및 다양한 인문학적 활동을 위한 개별 및 집단 상담과 활동으로 구성된다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
자기평가와 개발능력 (MC6)	50%	삶에 대한 문제 의식을 기반한 자신의 역량 파악 및 그를 바탕으로 한 자기주도 평생 학습 및 성찰			지도 교수 개별 면담 /비교과 프로그램이수
가톨릭 정신 실천 능력 (MC7)	50%	공동체 소명의식과 그리스도의 삶의 방식을 실천 할 수 있는 공감 능력			지도 교수 개별 면담 /비교과 프로그램이수

마. 교과목과 학습성과의 상관관계

1) 교과목과 학습성과의 상관관계는 교육목표와 학습성과가 적절하게 연계되어 있음을 보임으로써 교육목표 달성 여부를 논리적으로 기술한다.
2) 학습성과는 학생이 개별 교과목의 수강을 통해 배양할 수 있는 역량을 뜻한다.
3) 각 교과목을 통해 배양할 수 있는 역량의 수행준거에 따라 교과목과 학습성과의 상관관계에 가중치를 주어 제시한다.
4) 전공과목이라도 교과목 내용에 따라서 핵심역량을 포함할 수 있다.
5) 단과대학/학부 공통역량이 정의되어 있는 경우, 교과목 내용에 따라 공통역량을 포함할 수 있다.

이수 구분	과목명	CC1	CC2	CC3	CC4	CC5	CC6	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전공 필수	과목 1	VERUM교양역량						20	20	20		40		100
	과목 2							25	25					100
	과목 3							20	20				30	100
전공 선택	과목 4									20	20	20		100
	과목 5										25	25	25	100
	과목 6									50			25	100
	과목 7									50	50			100
	과목 8												100	100
역량총합								65	65	140	95	85	180	800

6) 한 셀(과목i, 역량k)에는 하나의 과목i를 통해 배양할 수 있는 역량k가 갖는 과목i 내에서의 비중(가중치)을 의미한다. 가중치합은 과목i가 다루는 모든 역량 가중치의 합으로 100이 되어야 한다.

7) 역량총합은 역량k를 다루는 모든 과목에서 정의한 비중 합이다.
8) 개설 72학점 역량합계는 역량k를 다루는 개설학점 72학점에 포함된 과목이 정의한 비중 합임.
9) 예를 들어 과목 1의 경우, 해당 과목을 통하여 4가지 역량(MC1, MC2, MC3, MC5)을 배양할 수 있음을 의미하며 과목 1에서의 각각의 역량에 대한 가중치는 20%, 20%, 20%, 40%으로 제시한다.

바. 성적평가 방식

1) 성적평가는 교과목별 역량 정의에 따른 학습성과 평가로 운영한다.(교과목별 설정한 역량지표 80% + 출석 20%)
2) 해당 과목의 수행결과물(시험, 레포트, 발표, 토론 등)에 대한 평가점수를 기반으로 각 학습성과별 달성률을 파악할 수 있다.
3) 성적평가 시 제시된 각 역량을 기준으로 달성된 점수를 부여한다.
4) 예를 들어, 과목i의 성적은 해당 과목을 통하여 배양할 수 있는 모든 k개의 역량에 대하여 역량별 획득한 점수에 역량별 제시된 가중치를 곱하여 더한 것으로 산출한다.

과목명	CC1	CC2	CC3	CC4	CC5	CC6	MC1	MC2	MC3	MC4	MC6	MC7	MC8	성적
교양과목 1	40%		40%		20%									88 B+
	100		80		80									
교양과목 2		50%		25%	25%									95 A+
		100		90	90									
교양과목 3	20%			40%	40%									70 C-
	70			70	70									
전공과목 1								20%	20%	20%		20%	20%	84 B-
								80	80	90		90	80	
전공과목 2									25%	25%	25%	25%		100 A+
									100	100	100	100		
전공과목 3								50%			25%		25%	90 A-
								80			100		100	
전공과목 4								50%	50%					80 B-
								90	70					
전공과목 5											100%			80 B-
											80			
역량총합	60	50	40	65	85	0	0	120	95	190	150	190	180	1225

사. 졸업사정에서의 역량 평가

1) 학과/전공의 교육목표 및 학습성과(학과/전공에서 정의한 전공능력)는 졸업생의 성취도를 측정하기 위해 설정하는 것이며, 각 학과/전공의 교육과정을 마쳤을 경우 졸업생이 필수적으로 갖추어야 할 기본역량이다.
2) 학습성과 최소 달성목표는 졸업기준에 해당하는 역량 값으로, 역량총합을 기준으로 최소 달성률을 1~100%로 정한다.
3) 졸업에 필요한 학습성과 최소 달성목표는 학과에서 지정한다.
4) 포트폴리오 실적을 누적하여 연차별 역량 누적도를 확인할 수 있다.

학습성과	CC1	CC2	CC3	CC4	CC5	CC6	MC1	MC2	MC3	MC4	MC6	MC7	MC8
역량총합													
최소달성목표(%)													

Ⅳ. 교양 교육과정

교양 교유과정

▣ VERUM교양교육의 목표와 VERUM교양역량

◆ VERUM교양교육 목표 : 가톨릭적 가치관과 따뜻한 인간애로 국가와 사회의 발전에 이바지하는 진실인 양성

◆ VERUM교양역량 : 도덕적역량, 학문기초능력, 인문적사유능력, 융·복합적 사고능력 균형적사고능력

▣ VERUM교양역량: CC1-CC6

역량	VERUM교양역량	하위역량	정 의
CC1	공동체 역량	배려 봉사 협력	가톨릭 정신의 보편적 사랑으로 공동선에 기여하며, 타인을 배려하고 협력하는 역량
CC2	공감적 소통 역량	의사소통 공감 글로컬	지역과 사회의 다양한 구성원과 공감하고 소통하며, 글로벌 환경에서 종교, 인종, 문화, 관습의 다양성을 이해하고 수용하는 역량
CC3	자기관리 역량	자아성찰 목표지향 역량계발	주체적으로 비전을 수립하고, 자신의 역량을 계발 관리하며 지속적인 성장을 주도해가는 역량
CC4	정보활용 역량	전문지식탐구 디지털문해 지식활용	가치 있고 유용한 지식정보를 습득하여 실제 요구와 상황에 맞게 효율적으로 활용하는 역량
CC5	창의융합 역량	조직화 독창성 종합	서로 다른 학문의 정보와 지식을 종합하고 재구성하여 새로운 아이디어 및 지식정보를 창출하는 역량
CC6	문제해결 역량	분석 판단 실행	당면한 문제와 그 원인을 정확하게 파악하고 해결방안을 제시할 뿐만 아니라, 문제의 원인을 규명하고 대안을 창출하여 실행하는 역량

▣ 교양 교육과정 이수표

이수 구분	영역	2023학년도					
		대표역량	주제 또는 과목명	학점 및 시간		비고	이수 학년
				일반 단과대학	휴먼서비스대학		
교양	인성	공동체	VERUM인성	1	-	P/N	1학년
			봉사활동	1	-	P/N	전학년
			인간학	4		택 2	1학년
	기초	소통	논리적사고와글쓰기	4		택 2	1학년
			외국어				
			디지털소통	4		택 2	1학년
		자기관리	진로탐색Ⅰ, Ⅱ	6		택 3 (다만, 자율전공학부는 “진로탐색1,2”필수 이수)	1학년
			창의성				
			창업				
			계열기초				
	융합	정보활용	정치와경제	4		택 2	전학년
			심리와건강				
			정보와기술				
		창의융합	인간과문학	4		택 2	
			역사와사회				
			철학과예술				
		문제해결	자연과환경	4		택 2	
			수리과과학				
			언어와문화				
합계				32	30		

▣ 교양 교과목 개요

영역	영역별 정의	대표역량	대표역량별 정의	주제	주제별 정의
인성	건학 이념 및 건전한 시민의식을 바탕으로 타인을 이해하고 배려하는 실천적 능력을 함양하도록 구성	공동체	가톨릭 정신의 보편적 사랑으로 공동선에 기여하기 위하여 인간과 공동체적 삶에 대한 이해를 넓히고, 배려, 봉사, 협력의 가치를 실천적으로 수행할 수 있는 능력을 기르는 교과목	VERUM인성	자기와 이웃, 환경과 생태에 대한 사랑과 이해를 바탕으로 세상과 연대하며 진실하게 살아가도록 돕기 위해 이론과 실천의 장을 제공하는 교과목
				봉사활동	배려, 봉사, 협력의 가치를 내면화하고, 도움이 필요한 곳에 신체적, 정신적 지원을 함으로써 사회공동체의 일원임을 경험할 수 있는 교과목
				인간학	건학이념인 가톨릭 정신에 입각하여 제반 학문을 원용하고 이를 바탕으로 인간에 대한 이해를 심화·확장할 수 있는 지식 함양 교과목으로 구성
기초	전공학습의 수월성을 확보하기 위해 보편적인 학습능력과 진로 진출 능력을 배양하도록 구성	소통	말하기, 듣기, 읽기, 쓰기 능력을 갖추어 타인의 메시지를 올바로 이해하고, 자신의 생각을 정확하게 표현하고 전달할 수 있는 능력을 기르는 교과목	논리적 사고와 글쓰기	자신의 생각을 논리적인 한 편의 글로 구성하는 학습과정을 통해 논리적, 비판적 사고 능력을 기르고, 학문공동체의 보편적 문제와 가치를 이해할 수 있도록 통합적 사고력을 키우는 교과목
				외국어	영어, 중국어, 일본어 각 외국어의 기초 문법 및 회화 능력을 갖추어 실생활에 적용할 수 있도록 하는 학습과정으로 구성
				디지털소통	4차산업혁명시대에 필요한 디지털 기술을 활용하여 창의적으로 문제해결할 수 있도록 미디어 리터러시, 데이터 리터러시, AI 리터러시 및 디지털 시민성을 배양하는 교과목
		자기관리	성숙한 자기이해를 바탕으로 변화하는 환경에 대처하여 비전을 수립하고 관리하며 지속적인 성장을 주도해가는 능력을 기르는 교과목	진로탐색	성격과 가치관 등 자기이해를 바탕으로 다양한 전공 분야를 파악하여 자신에게 적합한 학문과 진출 경로를 탐색하는 교과목으로 구성
				창의성	각 학문 영역 및 진출 분야에서 환경대응, 신기술 적용, 협업, 융합, 가치창출 등이 가능하도록 창의적 사고와 태도를 배양하는 교과목으로 구성
				창업	창업마인드 및 기업가정신 등 창업에 대한 이해와 역량을 강화하여 미래사회의 변화에 능동적이고 창의적으로 대처할 수 있는 자질을 배양하는 교과목으로 구성
				계열기초	각 학문 계열에서 필요로 하는 상위기초 지식으로, 포괄적인 관점에서 전공 분야의 이해를 높일 수 있는 교과목으로 구성
융합		정보활용	인간과 사회현상을 다양한 관점에서 통합적으로 이해하기 위하여 가치있는 정보를 수집하고, 전문지식을 탐구하며, 디지털 도구와 기술을 활용할 수 있는 능력을 기르는 교과목	정치와경제	정치와 경제의 영역에서 사회현상을 분석·진단·해석하며, 체제와 체계, 제도, 법, 정책 등에 대한 이해를 도모하고, 4차 산업혁명의 시대에 대응하는 정치경제관 및 국제이슈에 대한 이해를 형성하는 교과목으로 구성
				심리와건강	인간의 정체성과 삶의 방식이 다양함을 이해하고, 그 안에서 발생할 수 있는 인간의 다양한 문제들을 심리와 건강 그리고 사회현상과의 관계 맥락에서 조망하여 사회구성원으로서 개인이 건강한 사람으로 살아가는데 도움을 줄 수 있는 교과목으로 구성

영역	영역별 정의	대표역량	대표역량별 정의	주제	주제별 정의
융합	인간, 자연, 사회 현상을 다양한 관점에서 통합적으로 바라보며 융합하는 능력을 배양하도록 구성	정보 활용		정보와기술	디지털정보를 포함한 정보의 수집, 분석, 해석, 평가 및 활용의 능력뿐만 아니라 실생활에 접목할 수 있는 컴퓨팅적 사고능력과 컴퓨터활용능력, 빅데이터를 활용한 지식발견능력 등을 배양하는 교과목으로 구성
		창의 융합	인간과 세계에 대한 근본적 이해와 포괄적 사유를 바탕으로 다양한 학문의 지식을 융합하고 새로운 사고와 지식을 창출할 수 있는 능력을 기르는 교과목	인간과문학	고전과 현대를 아우르는 문학텍스트를 통해 인간의 사고와 행동에 대한 주체적 반성, 생산적 비판의식을 고양하고, 미적 감각을 키우는 것은 물론 포괄적으로 사유하는 경험을 제공하는 교과목으로 구성
				역사와사회	역사에 대한 기본지식의 습득, 역사를 바라보는 관점과 방법의 이해, 그리고 역사적 사실에 대한 입체적이고 맥락적인 이해를 통하여 역사적 안목을 키우며 창의적 관점에서 세계와 미래를 조망할 수 있도록 하는 교과목으로 구성
				철학과예술	인간이 자기 자신과 세계를 이해하고 살아가는 방식을 메타인지적 관점에서 통찰하고, 그것을 진, 선, 미 영역에서 구체화하는 교과목으로 구성
		문제 해결	과학적 사고와 문화적 사고의 기본 원리를 이해하고 적용하여 당면한 문제를 해명하고 그 원인을 파악하여 대한을 제시하고 추진할 수 있는 능력을 기르는 교과목	자연과환경	물질과학의 핵심 개념과 원리를 이해하여 인간과 환경의 상호작용을 탐구할 수 있도록 하는 교과목으로 구성
				수리와과학	과학적, 논리적 사고의 기본 유형들을 학습하여 실제 현상에 적용할 수 있는 분석적 판단능력과 종합적 응용능력을 함양할 수 있는 교과목으로 구성
				언어와문화	언어가 사회구조와 문화적 가치변동을 담아낸다는 것을 이해하고, 텍스트와 기술력을 통해 다양한 형태의 사회적 상상력을 배양할 수 있는 교과목으로 구성

▣ 인성영역 공동체 역량 교과목 현황

주제	교과목명
VERUM인성	VERUM인성 (2023학년도 입학생부터 수강 가능) VERUM캠프 1 (2023학년도 이전 입학생 수강) VERUM캠프 2 (2023학년도 이전 입학생 수강)
봉사활동	봉사활동 (2023학년도 입학생부터 수강 가능) 봉사와실천 1 (2023학년도 이전 입학생 수강) 봉사와실천 2 (2023학년도 이전 입학생 수강)
인간학	인간:삶의진실 인간:인간적인너무나인간적인 인간:우리자신을 넘어 인간:지혜와사랑

▣ 기초영역 개설 교과목

◆ 소통역량

주제	교과목	
외국어	Comic strip을활용한네컷영어 관용어(idioms)학습을통한영어어휘력향상 실용영어문법(쉬운문장으로찾아가는살아있는영문법) 실용중국어회화 I 실용중국어회화 II 일본어회화중급 일본어회화초급 미디어로배우는일본어 초급자를위한팝송잉글리쉬	Remedial English Conversation(의예과 전용) 실용영어 I 실용영어 II 실용영어 III(2학기 개설) 일본어 I 일본어 II 일본어 III 초급영어회화 영자신문을활용한초급자를위한영어독해연습 영어면접인터뷰연습
논리적사고와글쓰기	논리적사고와글쓰기	
디지털소통	AI디자인챌린지:미래의E콘텐츠 AI와함께영어탐색:어휘,대화,그리고그너머 AI활용을위한파이썬기초 데이터리터러시 디지털소통과윤리 디지털인문학의이해 로컬자원을활용한디지털소통역량강화	문화역량으로서의디지털리터러시 생성형AI와디지털리터러시 스마트시대를위한인공지능 이러닝과에듀테크 인공지능활용과윤리교육 인터페이스:인간X인공지능 챗GPT와파이썬기반의데이터분석프로그래밍

◆ 자기관리역량

<table>
<tr><th>주제</th><th colspan="4">교과목명</th></tr>
<tr><td rowspan="3">진로탐색</td><td colspan="2">1학기</td><td colspan="2">2학기</td></tr>
<tr><td colspan="2">진로탐색 I</td><td colspan="2">진로탐색 II</td></tr>
<tr><td colspan="2">꿈은모르겠고취업은하고싶어(진로탐색과취업준비)</td><td colspan="2">나뭐해먹고살지(진로탐색과취업준비설계)</td></tr>
<tr><td>창의성</td><td colspan="2">몰입은어떻게상상력이되는가
창의성과스토리텔링
창의적발상과문제해결</td><td colspan="2">창의는흐른다
창의성깨우기
창의적아이디어발상과문제해결방안</td></tr>
<tr><td>창업</td><td colspan="2">기업가정신의역사
성공을위한기업가정신(교내사이버)
성인학습자를위한톺아보는창업(휴먼 전용)
스타트업과기업문화의이해 I (1학기 개설)
스타트업콘텐츠마케팅과트렌드
영상으로보는창업이야기
알면쓸모있는창업정보
Startup을위한창의적문제해결</td><td colspan="2">ETTAACTION(Capstondesign)(2학기 개설)
나만의스타트업아이디어찾기
비즈니스모델스케치(2학기 개설)
성공하는스타트업이야기(2학기 개설)
손에잡히는비즈니스플랜(교내사이버)
스타트업과기업문화의이해 II (2학기 개설)
스타트업콘텐츠디자인
창업전산회계및세무
영상으로보는창업이야기</td></tr>
<tr><td rowspan="13">계열기초</td><td>단과대학</td><td>학과(전공)</td><td>1학기</td><td>2학기</td></tr>
<tr><td rowspan="2">의과대학</td><td>의예</td><td>일반화학/기초생명과학</td><td>-</td></tr>
<tr><td>간호</td><td>일반화학/간호와생명과학</td><td>-</td></tr>
<tr><td>헬스케어
융합대학</td><td>치위생/
임상병리</td><td>인체생명과학 I</td><td>인체생명과학 II</td></tr>
<tr><td rowspan="7">사범대학</td><td>국어교육</td><td>문학의이해</td><td>삶과화법과교육</td></tr>
<tr><td>지리교육</td><td>여행,감수성과상상력</td><td>인간과환경</td></tr>
<tr><td>영어교육</td><td>Academic English: Reading & Writing 1</td><td>Academic English: Reading & Writing 2</td></tr>
<tr><td>역사교육</td><td>동아시아문화의이해</td><td>서양문화의이해</td></tr>
<tr><td>수학교육</td><td>수리융합적사고와문제해결</td><td>ICT와교육</td></tr>
<tr><td>컴퓨터교육</td><td>웹프로그래밍기초</td><td>디지털시민교육</td></tr>
<tr><td>체육교육</td><td>인문학적건강관리</td><td>재미있는스포츠통계</td></tr>
<tr><td colspan="2">휴먼서비스대학</td><td>알기쉬운재활의이해</td><td>전생애인간발달과건강증진</td></tr>
</table>

▣ 융합영역 개설 교과목

◆ 정보활용역량

주제	교과목		
정치와경제	100세시대를대비한재테크전략 근.현대사회개혁과개혁가들 대학생을위한실용금융 사회문제이해하기(휴먼 전용) 실학과한국사회 협상의기술 알기쉬운보건의료법규 문화예술기획과전략	경제학으로세상보기 만화의경제학 사회이슈와경제 인권과법 환경과경제 디지털세상,광고와브랜드읽기 전쟁사와무기체계론 만화와미디어속법률산책	국가경제의이해 다큐로읽는한국고.중세사탐구 미디어정치의이해(계명대 사이버) 생활법률 여성과법률 회계정보의생성과활용 미디어정치의이해 국가안보론
심리와건강	개인심리학의이해 교양골프 교양스쿼시 긍정의멘탈트레이닝 발달심리학 성인및노인심리학-일과결혼그리고가족 심리학101 유튜브영상을활용한대학생인성교육 인간관계의이해 잘실패하는법(CU12공유대학 강좌) 한국인의문화와역사그리고다문화 (휴먼 전용)	건강관리를위한스포츠테이핑 교양배구 교양테니스 담바고이야기:기호품의문화적이해 (교내사이버) 사회심리학-편견에서자유함을위하여 소통을위한상담의기술 운동과다이어트 음치탈출(내마음의노래만들기) 인간심리의여행 평생건강론(휴먼 전용) 현대사회와범죄	공감과인간관계 교양배드민턴 긍정심리학-행복한삶을위하여 모두의건강을위한식생활 성과결혼그리고가족 스포츠워킹 응급처치와안전 인간의가치와권리(교내사이버) 풋살 호신술 홈트레이닝과건강 인간의가치와권리
정보와기술	AI기반교육(사범대학 전용) 데이터분석과머신러닝 메타버스와일상생활 새로운미디어환경의광고윤리와규제 인공지능의이해와활용 직무소개와탐색 창의적사고와코딩 커뮤니케이션과미디어 컴퓨팅사고와코딩	K컬쳐와콘텐츠산업 디지털음성분석과컴퓨팅적데이터처리 메타버스트랜스포메이션 스포츠텔링과영상분석 인터넷과지식재산권법(특허청 사이버) 진로설계와탐색 취창업과진로 컴퓨터개론:오피스활용기초 현대사회와디자인	SNS로톡하고빅데이터로놀아보자 (KCU사이버) 디지털프레젠테이션 미래산업과인문융합적사고 에듀테크의활용과교육콘텐츠제작 (사범대학 전용) 자동차탐구생활(KCU사이버) 창의적문제해결프로그램의이해와설계 (사범대학 전용) 컴퓨터기초실습(휴먼 전용)

◆ 창의융합역량

주제	교과목		
인간과문학	시대를앞서가는문학자윌리엄셰익스피어의지혜 공상과학소설(SF)속의욕망하는인간들여다보기 현대소설로성찰하는한국사회와문화 현대문학으로읽는인문학키워드12(교내사이버) 일본문학으로읽는로컬리티와토포필리아 시대를노래하는시인과그들의삶 무대위에서세상읽기 지적대화를위한인문고전산책 (CU12공유대학 강좌) 우리고전속사랑엿보기 의학적상상력과인문학 로봇경찰을부탁해(교내 사이버)	세계의명시 여성의예술세계 판타지문학의안과밖 판소리속음식문화로살펴본한국,한국인 실위에선인간_영미단편소설읽기 (교내사이버) 인간탐구 서학,인문학으로엿보기 동화읽기와삶읽기 웹소설의세계,드라마의세계 삶을바꾸는구비전승의지혜-설화의재발견 (교내사이버)	근현대소설로읽는한국도시백년사 (CU12공유대학 강좌) 시를읽다소설을읽다나를읽다 (CU12공유대학 강좌) 문화텍스트의상징읽기 김승욱소설로배우는단편소설의모든 것 (국어교육과수강금지) 문학과역사로보는교육 영화속재미있는음식이야기 영화감독마스터클라스 문학으로의여행(휴먼 전용)
역사와사회	일제강점기한민족의삶과기억 인문학으로배우는중국사회와문화 서울600년의시간여행 세계사키워드로읽다 풍속으로읽는역사이야기 박물관 · 미술관과함께하는역사여행 인문으로이해하는일본과한일관계 올림픽인문학	한국사회의이해(휴먼 전용) 달콤한식음료이야기 사건의재구성,장면의무대화 서양미술의역사 [불]순한생각들 범죄와사건으로읽는고전문학	동아시아역사속라이벌과사회변화 일본을움직인역사인물과사건 고대문명의이해(CU12공유대학 강좌) 역사는어떻게드라마가되엇나 스크린속중국의시간여행 영화로보는자연주의사회사업 역사속인물들의사랑이야기 대중문화읽기
철학과예술	현대사회와 삶의 의미 미디어로 만나는 현대사화와 윤리 문제들 예술작품을 통해 인생과 세상보기 미디어로 만나는 문화와 예술의 기원 Art&HomoLudens 영화예술의 이해 도예문화체험 마음에평안을주는가톨릭교회의음악 나의삶속의색(교내사이버) 77가지의클래식음악상식	인간을이야기하다-문화콘텐츠와스토리텔링 현대철학산책현대미술과인간(교내사이버) 사랑의인문학 미술문화체험 영화로읽는인간과삶(휴먼전용, 교내사이버) 성경과미술 창의와상상의디자인 철학의근본문제들 현대의인식문제 영화와문학으로철학하기	전통문화예술의이해 장구가락과춤문화예술트렌드의이해 뮤지컬스토리 창의적드로잉클래스 미술의이해와감상 현대심리학의이해와마음수련:내마음,분석과치료

◆ 문제해결역량

주제	교과목		
자연과환경	기후변화와지속가능한환경 (사범대학 전용) 생활속화학물질과건강(KCU사이버) 자연생태와지구환경(교내사이버) 인간과자연	기후위기와인류세의철학 인류역사와별 자연친화적교통환경 통합생태론(CU12공유대학 강좌) 역사,자연을만나다	생활속의화학 인체기행(휴먼 전용) 호모테크니쿠스-기술과학이만드는인간과세계
수리와과학	현대물리의이해 인간과과학 물리학의이해 통계학의이해와활용	4차산업혁명의이해 4차산업혁명과대응전략 현대문명속수학의이해 강력형사X-File(생활속사건이해)	
언어와문화	아웃사이더,시대를앞서간사람들 소리로탐험하는언어의세계 영화를통한일본의로컬리티와문화이해 내가몰랐던12가지언어이야기 이미지메이킹과글로벌매너 소통하기 세상을움직이는커뮤니케이션	소통을위한스토리텔링 이해의커뮤니케이션 전통문화유산콘텐츠기획및제작 패션심리와스타일링 영상콘텐츠와문화콘텐츠관광 문화예술경영 전통놀이와사회 우리말사용설명서-한국어에대한올바른이해	음식역사와세계식문화기행 문화속숨겨진언어와비밀 문화연구와창의융합교육 한국힙합의랩탐구 문화연구와창의융합교육 영미언어와문화의이해 자기표현을위한화술과스피치 음식으로세계여행 예술과문화공동체

▣ 인성영역 교과목 소개

◆ 공동체역량

① VERUM인성

과 목 명	과 목 소 개			
VERUM인성	교과목 개요 및 특성			
	[VERUM인성]은 인간의 존엄성과 가치를 올바르게 이해하고 자신과 타인을 존중할 줄 아는 인성 능력을 함양하는 내용으로 구성된다. 자신의 내면을 바르고 건전하게 가꾸고 '타인', '공동체', '자연'과 더불어 살아가는데 필요한 인간다운 성품과 역량을 기를 수 있는 내용으로 강의가 이루어진다. 아울러 예(禮), 효(孝), 정직, 책임, 배려, 소통, 협동 등의 덕목을 기를 수 있는 내용과 주제도 함께 다룸으로써 핵심역량이 목표하는 바를 이루고자 한다.			
	교 과 목 표			
	하느님께서 창조하신 자연 안에서 호연지기를 키우고, 전문 지식을 함양하여 국가와 세계 발전에 기여하며, 따뜻한 인간애로 세계인들과 더불어 살아가는 균형 잡힌 인재를 양성한다는 가톨릭관동대학교의 설립 정신과 '진실 VERUM'이라는 교훈을 구현하기 위해 우선 인간을 인간답게 만들어줄 수 있는 인성 교육 관련 강의를 통해 학생들이 자신에 대해 알고 자기를 존중하며, 다른 사람들의 존엄성을 깨닫고 더불어 살아갈 줄 아는 참 인성인이 되도록 도와주는 것이 VERUM 인성 교과목의 목적이라 할 수 있다.			
	교 과 내 용			
	자기와 이웃, 환경과 생태에 대한 사랑과 이해를 바탕으로 세상과 연대하며 진실하게 살아가도록 돕기 위해 이론과 실천의 장을 제공하는 교과목			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC1.공동체역량	60%	공동체 역량을 배양하기 위한 비교과 프로그램을 제공하여 학생들의 참여를 유도한다.	과제물
	CC2.공감적소통역량	40%	동영상 강의를 기반으로 자신과 타인, 환경과 생태를 사랑하는 방법을 배우고, 세상과 연대하는 방법을 터득한다.	출석률

② 봉사활동

과 목 명	과 목 소 개			
봉사활동	배려, 봉사, 협력의 가치를 내면화하고, 도움이 필요한 곳에 신체적, 정신적 지원을 함으로써 사회 공동체의 일원임을 경험할 수 있는 교과목이다.			
	교과목 개요 및 특성			
	21세기 사회봉사의 의미와 필요성의 이해 · 사회봉사의 가치의 이해와 내면화 · 사회봉사활동을 기획 및 실천할 수 있다.			
	교 과 목 표			
	사회봉사활동을 통해 공동체 일원으로서 타인과 함께 살아가는 것의 소중함을 깨닫게하고 자발적이고 지속적인 봉사를 통한 학생의 인성 강화와 봉사자의 잠재력을 키울 수 있는 봉사 개발 및 실천을 목적으로 함.			
	교 과 내 용			
	21세기 사회봉사의 의미와 필요성의 이해 · 사회봉사의 가치의 이해와 내면화 · 사회봉사활동을 기획 및 실천할 수 있다.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC1.공동체역량	60%	봉사활동을 통해 더불어 살아가는 줄 아는 건전한 시민의식과 타인을 이해하고 배려하는 능력을 배양한다.	출석률 과제물
	CC6.문제해결역량	40%	기아, 환경오염 등 내가 사는 세계의 모든 현상은 나와 우리 모두의 선택의 결과임을 이해하고, 다양한 봉사활동을 통해 사회적 책임과 문제의식, 실천력의 향상을 기대할 수 있다.	출석률 과제물

③ 인간학

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">인간:삶의진실
(Human : Truth in life)</td><td colspan="4">『인간 : 삶의 진실』은 여러 인문과학의 통찰들을 원용하여 인간본질을 이해하며, 신적이고 초월적인 존재와의 관계를 통해서 인간이 누구인지를 규명하고자 한다. 특히 그리스도교 사상 안에서 인간 정체성의 뿌리를 발견하며 인간을 이루고 있는 고유한 요소가 무엇인지를 찾는다. 『인간 : 삶의 진실』은 본 대학의 설립정신 구현 과목으로써, 오늘날 젊은이들이 전체적인 인간 존재의 이해와 함께 자신을 넘어서 다른 새로운 내용을 찾아나서는 초월적 존재임을 확고히 하며, 올바른 가치관으로 현 시대를 조명할 수 있도록 돕는데 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">[인간:삶의진실]은 인성영역이 추구하는 건학이념 및 건전한 시민의식을 바탕으로 타인을 이해하고 배려하는 실천적 능력을 함양하는 내용으로 구성될 수 있도록 ‘공동체’라는 핵심역량을 배양하고자 한다. 본 강의의 교과 내용은 인간의 삶에서 중요한 위치를 차지하는 본질 요소들을 통하여 인간의 삶이 공동체 안에서 이루어지는 협력과 배려 그리고 이해의 중요성을 깨달을 수 있도록 핵심역량의 하위요소로서 “배려”와 “협력”이라는 역량을 중심으로 강의가 이루어진다. 아울러 ‘공감적 소통능력’ 역량의 하위요소인 “공감” 역량을 기를 수 있는 내용과 주제도 함께 다룸으로써 핵심역량이 목표하는 바를 이루고자 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">[인간:삶의진실] 강의는 여러 인문과학의 통찰들을 원용하여 인간본질을 이해하며, 신적이고 초월적인 존재와의 관계를 통해서 인간이 누구인지를 규명하고자 한다. 특히 그리스도교 사상 안에서 인간 정체성의 뿌리를 발견하며 인간을 이루고 있는 고유한 요소가 무엇인지를 찾는다. 『인간 : 삶의 진실』은 본 대학의 설립정신 구현 과목으로써, 오늘날 젊은이들이 전체적인 인간 존재의 이해와 함께 자신을 넘어서 다른 새로운 내용을 찾아나서는 초월적 존재임을 확고히 하며, 올바른 가치관으로 현 시대를 조명할 수 있도록 돕는데 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">[인간 : 삶의 진실]은 오늘날 젊은이들이 전체적인 인간 존재의 이해와 함께 올바른 가치관으로 현 시대를 조명할 수 있도록 인간 삶의 여러 요소 가운데 세계와 인간의 관계, 인간 실존의 의미, 개별 인간의 육체와 영혼 그리고 성(性), 인간의 공동생활과 체험 그리고 자유, 사랑, 고통 그리고 죽음과 희망, 마지막으로 용서와 화해라는 주제를 조명해본다</td></tr>
<tr><td colspan="4"><table>
<tr><th>VERUM교양역량</th><th>가중치</th><th>수행준거</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>CC1.공동체역량</td><td>60%</td><td>인간 실존과 자아의 의미를 깨닫고, 세계와 사회 안에서 더불어 살아갈 줄 아는 건강한 인간성을 바탕으로 타인을 배려하고 협력하는 능력을 익힐 수 있다.</td><td>필기시험</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>40%</td><td>인문적 이해, 표현, 해석 능력을 통해 타자의 다양성과 차이성을 이해하고, 상황과 맥락에 공감할 수 있는 능력을 배양할 수 있다.</td><td>과제</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="9">인간:우리 자신을 넘어
(Human : Beyond Ourselves)</td><td colspan="4">그리스도적 가치를 기반으로 이주민 200만 시대라는 미처 예견하지 못한 인구학적, 경제적, 사회적 변화를 어떻게 이해하고, 가속화되어 가는 전 지구적 이주현상에 국제적이면서 동시에 그리스도적인 관점을 제시함으로써 본교의 설립정신인 세계적 시각을 지닌 균형 있는 인재 양성에 도움이 되고자 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">현 우리 나라 이주관련 다양한 이슈들을 통해 현상 자체를 분석하고, 그 다음 그리스도교적 관점으로 재조명한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">인구구조의 변화로 다양한 현상을 겪고 있는 대한민국은 특별히 경제적 그리고 사회적 차원에서 이주민들과 공존할 수밖에 없는 현실을 마주하였다. 이주민 200만 시대를 살아가는 그리스도적 가치를 기반으로 학생들에게 이주 현상과 이주민을 관점을 제시함으로서 본교의 설립 정신을 함양하고자 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">이주의 개념을 사회학과 신학(가톨릭적 관점)안에서 해석한다. 이주노동자, 미등록노동자, 북한이탈주민, 난민, 결혼이주여성, 디아스포라, 환대라는 주제를 통해 이주의 복합적 문제와 현상을 사회학과 신학 안에서 재조명한다.
본 교과목에서 학생들에게 경제 제일주의적 가치관에서 인간중심적 가치관을 고민하는 계기를 마련한다. 학생들에게 이주와 난민현상을 ‘경제성’과 ‘력’을 넘어 인간중심으로 고민하게 하는 가톨릭적 관점을 함양하게 한다. 이는 이주민과 난민에게 인간애를 실천하여 글로벌 공동체로서 서로 공존과 상생의 삶을 살아가게 하는 토대가 된다.</td></tr>
<tr><td colspan="4"><table>
<tr><th>VERUM교양역량</th><th>가중치</th><th>수행준거</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>CC1.공동체역량</td><td>60%</td><td>사회의 이주관련 다양한 이슈를 인간중심적 관점으로 그려낼 수 있다.</td><td>필기시험</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>40%</td><td>그리스도교적 관점에서 타인과의 공존과 수용에 대한 이해의 정도를 평가한다.</td><td>과제</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="10">인간:인간적인 너무나 인간적인
(Human : Being Human, All Too Human)</td><td colspan="4">과 목 소 개</td></tr>
<tr><td colspan="4">가톨릭 관동대학교 설립정신에 따른 인성함양 교육으로써 학생의 긍정적 자아형성, 자아탐색 그리고 자아발견을 통해 건강한 정체성 발견과 형성에 도움을 준다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본교 설립정신구현을 위한 교양필수 교과목의 인간학 강의 중 심리학적 인간에 대한 내용을 포함한다. 학생들의 인성함양을 목적으로 자기에 대한 심리학적 이해를 돕고 논리적 생각을 제공한다. 마인드셋, 그릿, 논리적 생각, 대학생 발달, 성격 심리에 대한 강의는 학생들의 자기-이해와 자기-정체성을 탐색하고 발견하여 복잡한 현대사회에서 주체적인 인생을 살도록 돕는다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">가톨릭 관동대학교 설립정신에 따른 인성함양 교육으로써 학생의 긍정적 자아형성, 자아탐색 그리고 자아발견을 통해 건강한 정체성 발견과 형성에 도움을 준다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">인간으로써 세상을 바라보는 시야를 형성, 논리적 생각의 방법을 통해 올바른 사고 능력을 형성, 발달 개념을 이해하여 자신의 성숙을 지향, 개인의 성격 탐색을 통해 자신의 가치관과 적절한 목표를 발견에 도움을 준다.
인간에 대한 이해를 위한 지식을 함양해 자신과 타인을 배려하는 공동체의 덕목을 발달시킨다.
대학이라는 환경과 사회적 변화에 적응하는 자기관리와 자아성찰을 통한 정신적 성숙을 지향한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4"><table>
<tr><th>VERUM교양역량</th><th>가중치</th><th>수행준거</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>CC1.공동체역량</td><td>60%</td><td>인간학 교과목 특징에 따라 인성 교육 차원에서 공동체 역량 함양</td><td>과제</td></tr>
<tr><td>CC3.자기관리역량</td><td>40%</td><td>자신의 성격을 파악을 통해 자기 정체성을 탐색하고 발견</td><td>과제</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="10">인간:지혜와사랑
(Human : Wisdom and love)</td><td colspan="4">과 목 소 개</td></tr>
<tr><td colspan="4">가톨릭 관동대학교 설립정신 구현을 위한 교양필수 과목으로써 철학적 사고 능력과 공동체성 그리고 사회 문제 인식 능력을 길러 학생들의 인성 함양을 목적으로 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">‘철학(Filosofia)’이라는 학문의 어원은 ‘지혜(σοφ?α)에 대한 사랑(φιλε?ν)‘이라고 이야기한다. 이 학문이 추구하는 지혜에 대한 사랑에 관한 질문은 우리에게 매우 추상적으로 받아들여진다. 철학의 학문적 범주는 그만큼 광범위하다. 광의적 의미에서는 세계와 신, 존재 그 자체에 대한 물음에서부터 인간과 언어의 세부적인 질문과 논리학적인 측면의 물음들을 포함하기도 한다. 수많은 철학적 논쟁들에서의 모든 주제를 짧은 담론을 통해 이야기하는 것은 불가능하다. 그렇다면 우리에게 필요한 것은 어떤 것에 대해 어떻게 물어야 하는지를 확인하고 가야 할 필요가 있다. 그 물음은 지금 이런 철학적인 질문들을 던지는 주체로서의 인간 그 자체에 대한 질문이 필요하다. 인간은 가장 신비한 존재자이다. 다른 존재자와 달리 존재자로서 자신의 존재에 대한 물음을 던지는 유일한 존재자로서 특별한 위상을 차지하고 있다. 우리가 연구하고자 하는 ’철학적 인간학‘이라는 주제는 바로 그 신비한 인간 그 자체에 대한 질문이고, 그 질문을 통해 우리가 어떻게 살아가야 하는지에 대한 답을 찾고자 한다. 철학적 인간학에서의 여러 주제들을 다루며, 어떤 것이 참되고, 근본적인 물음인가를 파악하고, 본래적인 의미에서 보다 인간적인 삶을 살아갈 수 있도록 길을 떠나는 여정을 함께 하고자 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">인간: 지혜와 사랑 과목은 지혜를 사랑하는 학문이라 불리는 철학과 철학적 인간학에 대해 설명하고, 인간의 기본적인 권리인 인권, 도덕적 가치와 실천, 생명의 소중함, 자연에 대한 태도,
언어와 소통, 평화와 관용, 노동의 의미, 나와 자아실현 그리고 행복을 주제로 여러 철학자의 이론을 살펴보고 이를 일상생활에 어떻게 적용할지 생각해봄으로써 인간답게 산다는 것의 의미에 대해 성찰하는 것을 목표로 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">인간: 지혜와 사랑은 철학을 기반으로 인간에 대해 이해하는 것을 목표로 하여 철학과 철학적 인간학에 관해 알아보고, 인권, 가치와 실천, 생명, 자연, 언어, 평화, 관용, 노동, 자아, 행복 등의 주제를 철학의 관점에서 살펴보며, 수강생들이 이를 일상생활에 적용하여 사람답게 살아갈 수 있도록 돕는다.
인간: 지혜와 사랑은 인성영역이 추구하는 건학이념 및 건전한 시민의식을 바탕으로 타인을 이해하고 배려하는 실천적 능력을 함양하는 내용으로 구성될 수 있도록 ‘공동체 역량’을 배양하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 강의의 교과 내용은 사회적 동물로서의 인간에 대해 성찰할 수 있도록 구성하여 배려, 봉사, 협력을 통해 공동체 역량을 기르고, 의사소통 능력과 공감 능력을 배양하여 공감적 소통 역량을 발전시키도록 돕는다.</td></tr>
<tr><td colspan="4"><table>
<tr><th>VERUM교양역량</th><th>가중치</th><th>수행준거</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>CC1.공동체역량</td><td>60%</td><td>사회적 동물로서 인간의 개념에 대해 이해하고, 인간 공동체를 넘어 생태 공동체를 이루며 살아가는 인간에 관해 성찰함으로써 공동체 역량을 기른다.</td><td>필기시험</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>40%</td><td>인간답게 살기 위한 기초요소인 언어와 소통을 바탕으로 의사소통 능력과 공감 능력을 배양한다.</td><td>과제물</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

▣ 기초영역 개설 교과목

◆ 소통역량

① 외국어

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개.</th></tr>
<tr><td rowspan="8">실용영어1
(College English I)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과는 학생들이 각자 자신의 수준에 맞는 단계에서 사전 온라인 동영상 학습과 오프라인 수업을 병행하는 블렌디드 러닝(Blended Learning)의 방식으로 진행되며, 학생들에게 영어의 말하기, 듣기, 쓰기, 읽기 및 문법에 대한 균형 잡힌 학습을 제공함으로써 학생들이 효과적이고 효율적으로 자신의 역량을 강화할 수 있도록 한다
수업은 사전 온라인 동영상 학습과 오프라인 수업을 병행하는 블렌디드 러닝(Blended Learning)의 방식으로 진행되며, 수준별로 요구되는 내용에 맞게 조별 활동 및 토의 등을 통해 진행된다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">자신의 수준에 맞는 영어 어휘와 문법, 표현, 의사소통 전략 등을 학습하여 상대방의 의사를 정확하게 이해하고, 영어로 된 다양한 글을 읽고 올바르게 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>60%</td><td>영어 어휘 및 문법, 일상생활에서 사용되는 회화 표현과 전략 등의 습득을 통해 상대방의 의사를 정확히 이해하고 자신의 생각을 표현할 수 있다.</td><td>시험
퀴즈
과제</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>40%</td><td>다양한 주제의 글을 읽고 이해함으로써 사회현상에 대한 올바른 이해와 사고능력을 갖춤으로써 당면한 사회문제를 해명하고 그 대안을 제시할 수 있다.</td><td>시험
퀴즈
과제</td></tr>
<tr><td rowspan="8">실용영어2
(College English II)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과는 학생들이 각자 자신의 수준에 맞는 단계에서 사전 온라인 동영상 학습과 오프라인 수업을 병행하는 블렌디드 러닝(Blended Learning)의 방식으로 진행되며, 학생들에게 영어의 말하기, 듣기, 쓰기, 읽기 및 문법에 대한 균형 잡힌 학습을 제공함으로써 학생들이 효과적이고 효율적으로 자신의 역량을 강화할 수 있도록 한다.
수업은 사전 온라인 동영상 학습과 오프라인 수업을 병행하는 블렌디드 러닝(Blended Learning)의 방식으로 진행되며, 수준별로 요구되는 내용에 맞게 조별 활동 및 토의 등을 통해 진행된다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">자신의 수준에 맞는 영어 어휘와 문법, 표현, 의사소통 전략 등을 학습하여 상대방의 의사를 정확하게 이해하고, 영어로 된 다양한 글을 읽고 올바르게 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과는 중급 하 수준의 영어학습자를 위한 것으로, 수준별 어휘와 문법 학습을 바탕으로 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기에 대한 균형 잡힌 학습을 제공함으로써 학생들이 효과적이고 효율적으로 자신의 역량을 강화할 수 있도록 한다. 학습자들은 본 교과에서 영어의 어휘와 문법, 자주 사용되는 표현 등의 학습을 통하여 21세기 글로벌사회에서 국제공용어로서의 영어에 대한 의사소통능력을 키우고, 영어로 된 글을 비판적으로 읽음으로써 사회현상을 올바르게 이해하고 당면한 사회문제를 해결할 역량을 키울 수 있다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>60%</td><td>영어 어휘 및 문법, 일상생활에서 사용되는 회화 표현과 전략 등의 습득을 통해 상대방의 의사를 정확히 이해하고 자신의 생각을 표현할 수 있다.</td><td>시험
퀴즈
과제</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>40%</td><td>다양한 주제의 글을 읽고 이해함으로써 사회현상에 대한 올바른 이해와 사고능력을 갖춤으로써 당면한 사회문제를 해명하고 그 대안을 제시할 수 있다.</td><td>시험
퀴즈
과제</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="8">실용영어3
(College English Ⅲ)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">수업은 사전 온라인 동영상 학습과 오프라인 수업을 병행하는 블렌디드 러닝(Blended Learning)의 방식으로 진행되며, 수준별로 요구되는 내용에 맞게 조별 활동 및 토의 등을 통해 진행된다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">자신의 수준에 맞는 영어 어휘와 문법, 표현, 의사소통 전략 등을 학습하여 상대방의 의사를 정확하게 이해하고, 영어로 된 다양한 글을 읽고 올바르게 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과는 중급 상 수준의 영어학습자를 위한 것으로, 수준별 어휘와 문법 학습을 바탕으로 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기에 대한 균형 잡힌 학습을 제공함으로써 학생들이 효과적이고 효율적으로 자신의 역량을 강화할 수 있도록 한다. 학습자들은 본 교과에서 영어의 어휘와 문법, 자주 사용되는 표현 등의 학습을 통하여 21세기 글로벌사회에서 국제공용어로서의 영어에 대한 의사소통능력을 키우고, 영어로 된 글을 비판적으로 읽음으로써 사회현상을 올바르게 이해하고 당면한 사회문제를 해결할 역량을 키울 수 있다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>60%</td><td>영어 어휘 및 문법, 일상생활에서 사용되는 회화 표현과 전략 등의 습득을 통해 상대방의 의사를 정확히 이해하고 자신의 생각을 표현할 수 있다.</td><td>시험
퀴즈
과제</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>40%</td><td>다양한 주제의 글을 읽고 이해함으로써 사회현상에 대한 올바른 이해와 사고능력을 갖춤으로써 당면한 사회문제를 해명하고 그 대안을 제시할 수 있다.</td><td>시험
퀴즈
과제</td></tr>
<tr><td rowspan="8">일본어1
(College Japanese Ⅰ)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 처음 시작하는 일본어 입문 과정으로 듣고 말하고 읽고 쓰는 언어의 4가지 기능의 육성을 목표로 합니다. 초급 수준에서 필요한 인사말과 자기소개를 비롯하여 기본적인 일본어 인사표현을 배우고 익혀서 최소한의 생활 회화를 할 수 있도록 배우고 익힙니다. 아울러, 일본 문화에 대해서도 배우고 익혀서 일본을 좀 더 이해할 수 있는 계기를 마련하고자 합니다. 이번 학기에 학습하게 될 구체적인 교과 내용은 다음과 같습니다.(1)일본어 문자를 습득하여 발음할 수 있다. (2)자기소개를 할 수 있다. (3)명사와 형용사의 활용과 용법을 이해하고 응용하여 최소한의 의사표현을 할 수 있다. (4)일상생활과 관련된 일본 영상 콘텐츠를 통해 일본 문화도 더불어 이해할 수 있다. 수업 운영은 기본적으로 강의와 질의응답식으로 수업을 진행합니다만, 수업 전후 예습과 복습을 위해 플립드 러닝(거꾸로 수업) 또는 블랜디드 러닝 수업 운영을 병행합니다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 처음 시작하는 일본어 입문 과정으로 듣고 말하고 읽고 쓰는 언어의 4가지 기능의 육성을 목표로 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">(1)일본어 문자를 습득하여 발음할 수 있다.
(2)자기소개를 할 수 있다.
(3)명사와 형용사의 활용과 용법을 이해하고 응용하여 최소한의 의사표현을 할 수 있다.
(4)일상생활과 관련한 일본 영상 콘텐츠를 통해 일본 문화도 더불어 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>60%</td><td>일본어 발음과 문자를 습득하여 읽고 쓸 수 있다(문자와 발음).
간단한 인사정도와 자기소개를 말할 수 있다(회화능력).
명사와 형용사의 활용 규칙을 이해할 수 있다(문법능력).</td><td>필기시험
퀴즈</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>40%</td><td>기본 어휘를 습득하여 최소한의 말을 할 수 있다(어휘력).
간단한 정도의 문장을 만들 수 있다(작문 능력).
간단한 문장을 통해서 일본 문화를 이해할 수 있다(독해력).</td><td>필기시험
과제</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개.</th></tr>
<tr><td rowspan="8">일본어2
(College JapaneseⅡ)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 일본어 입문과정(대학일본어Ⅰ)을 마친 수강생을 대상으로 기초적인 문법 및 문형, 한자(100자정도), 어휘(700자정도)를 배우고 익혀서 일상생활에서 쓰는 최소한의 의사 표현을 일본어로 구사할 수 있게 되는 것을 목표로 합니다. 구체적인 학습 내용은 다음과 같습니다. (1) 자기 가족과 타인 가족을 소개할 수 있다. (2) 수사와 조수사 등을 학습하여 간단한 숫자 세기와 전화번호를 듣고 말할 수 있다. (3) い형용사, な형용사와 동사의 활용과 용법을 이해하고 응용하여 간단한 의사 표현을 말할 수 있다. (4) 일상생활과 관련된 일본 영상 콘텐츠를 통해 일본 문화도 더불어 이해할 수 있다. 수업 운영은 기본적으로 강의와 질의응답식 수업을 진행합니다만, 수업 전후 예습과 복습을 위해 플립드 러닝(거꾸로 수업) 또는 블랜디드 러닝 수업 운영을 병행합니다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 일본어 입문과정(대학일본어1)을 마친 수강생을 대상으로 기초적인 문법 및 문형, 한자(100자정도), 어휘(700자정도)을 배우고 익혀서 실생활에서의 최소한의 의사 표현을 할 수 있게 되는 것을 목표로 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">(1) 자기 가족과 타인 가족을 소개할 수 있다.
(2) 수사와 조수사 등을 학습하여 간단한 숫자 세기와 전화번호를 듣고 말할 수 있다.
(3) い형용사, な형용사와 동사의 활용과 용법을 이해하고 응용하여 최소한의 의사 표현을 말할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4"><table>
<tr><th>VERUM교양역량</th><th>가중치</th><th>수행준거</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>60%</td><td>)い형용사, な형용사, 동사의 활용과 용법을 이해하고 표현할 수 있다. (문법)
수사와 조수사의 활용, 가족소개 등 간단한 생활회화를 할 수 있다. (회화능력)</td><td>퀴즈
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>40%</td><td>기본 어휘를 습득하여 최소한의 키워드로 단문을 만들 수 있다. (어휘력)
간단한 정도의 문장을 만들 수 있다. (작문력)
한 문장에서 얻어낸 정보와 지식을 통해서 일본 문화를 이해할 수 있다. (독해력)</td><td>과제
필기시험</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="8">일본어3
(College JapaneseⅢ)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 강좌는 대학일본어Ⅱ를 수강한 학생을 대상으로 하며, 초급에서 중급으로 가는 초급 레벨의 일본어 습득을 목표로 한다. 이 수업에서는 기초 일본어 실력을 다지고, 중급 레벨의 일본어 습득을 대비한 학습 내용으로 구성하여 수업을 진행한다. 본 강좌의 구체적인 수업목표는 다음과 같다. 1. 초급 레벨(JLPT N4 정도)의 기본 문법과 문형을 익힌다. 2. 일상생활에 필요한 일본어 능력을 배양한다. 3. 일본어 정보 검색 능력을 기르고, 일상 속 문화콘텐츠를 통해 일본어와 문화에 대한 이해를 돕는다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">1. 기본 문법과 표현 문형(동사의 ます형 활용, て형 활용, 부정표현, 희망표현, 의뢰표현 등), 어휘(약 700자), 한자(약 100자) 등을 학습하여 일상생활에서 쓰이는 일본어로 최소한의 의사 표현을 할 수 있다. 2. 일상생활에서 자주 사용되는 짧은 일본어 문장을 읽고 이해할 수 있다. 3. 다양한 일본 문화를 소개하여 일본어와 일본 문화와의 관계를 깊이 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">1. 기본 문법과 표현 문형을 배우고 익혀서 일상에서 최소한의 의사를 일본어로 말할 수 있다. 2. 다양한 정보와 지식 활용을 통해서 일본어와 일본 문화와의 관계를 보다 깊이 이해할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4"><table>
<tr><th>VERUM교양역량</th><th>가중치</th><th>수행준거</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>60%</td><td>기본 어휘와 문법을 배우고 익혀서 일본어적인 표현을 이해할 수 있다.
문법과 어휘를 통해서 단문을 만들 수 있다.</td><td>필기시험
퀴즈</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>40%</td><td>습득한 지식을 응용하여 기본적인 문장을 읽고 그 내용을 파악할 수 있다.
일본 사회와 문화에 대해 이해할 수 있다.</td><td>필기시험
과제</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개.</th></tr>
<tr><td rowspan="8">미디어로배우는일본어
(The art of negotiation)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 일본에서 발신하는 다양한 매체를 접하고 해석함으로써 일본어와 일본 사회에 대한 이해를 목적으로 합니다. 최근 일본에서 이슈가 되는 주제를 선정하고, 그와 관련된 자료를 보고, 듣고, 읽고 해석하는 방식으로 수업을 진행합니다. 수업 자료는 교수자가 사전에 LMS를 통해 제공하며, 수강생은 미리 자료를 검토한 후 수업에 참여합니다. 추가 정보는 필요에 따라 검색을 통해 습득할 수 있습니다. 본 수업을 통해 일본 관련 정보에 대한 습득법 및 해석법이 향상될 것으로 기대합니다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">일본에서 생산하고 발신하는 다양한 미디어의 성격에 대해 파악할 수 있다.
현대 미디어에서 사용하는 일본어 어휘를 익힐 수 있다.
기초지식을 넘어 일본어 구성에 대해 구체적으로 이해할 수 있다.
문법적 지식을 토대로 일본어 독해와 청취 능력을 배양할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">일본의 신문, 잡지와 같은 문서매체, 그리고 TV프로그램, 유튜브와 같은 영상 매체를 통해 고급수준의 일본어를 습득하며, 더불어 현대 일본사회가 안고 있는 정치, 경제, 사회, 문화 등 대내외적인 현상과 사항들에 대한 안목을 넓혀 나간다.
수업은 주로 교수자가 제공하는 최근 이슈 관련 자료를 읽고 해석하는 방식을 취한다. 하반기 이후에는 수강자들이 직접 확보해 온 텍스트를 수업 자료로 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>80%</td><td>일본어로 된 온라인 정보를 해독할 수 있다. 읽기와 듣기 등 일본어 해석 능력을 향상 시킬 수 있다.</td><td>퀴즈
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>20%</td><td>다양한 미디어를 통해 타문화를 이해할 수 있다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
<tr><td rowspan="8">실용중국어회화1
(College Chinese I)</td><td colspan="4">이 과목은 중국어를 처음 시작하는 학생들을 대상으로 하며 중국어 입문 단계의 회화 수업으로 중국어를 배우고 싶은 학생들 누구나에게 열려 있는 수업입니다. 중국어 발음을 시작으로 중국어 초급 단계의 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 수업을 진행하며 중국 문화에 대해 조금씩 이해하는 시간도 갖도록 합니다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">니하오~안녕하세요! 21세기 국제화 시대 우리 학생들에게 중국어는 영어와 더불어 이미 필수 외국어로 자리매김하고 있습니다. 중국어는 같은 한자 문화권인 우리 한국인이 배우기에 장점이 많은 언어이고 독특한 발음과 언어 체계를 갖고 있어 재미있고 매력적인 언어입니다.
이 과목은 중국어 초급입문 과정으로 중국어의 발음 학습을 시작으로 초급 수준의 읽기, 듣기, 말하기, 쓰기 영역의 균형적이고 효율적인 학습을 통해 중국어 회화 능력을 배양함으로써 의사소통 능력을 키우도록 합니다. 또한 중국이라는 타 국가의 언어와 문화를 학습하고 이해하며 공감함으로써 글로컬 역량을 키웁니다. 또한 중국어를 배우며 중국 문화를 이해함으로써 인문학적 해석과 성찰 능력을 키우며 문제해결 역량도 보완할 수 있습니다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">이 과목은 중국어를 처음 시작하는 학생들을 대상으로 하며 중국어 입문 단계의 회화 수업으로 중국어를 배우고 싶은 학생들 누구나 에게 열려 있는 수업입니다. 중국어 발음을 시작으로 중국어 초급 단계의 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 수업을 진행하며 중국 문화에 대해 조금씩 이해하는 시간도 갖도록 합니다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">강의 시작 후 약 한 달간 중국어 발음(한어병음)에 대한 학습을 집중적으로 진행한 후 교재 진도를 진행합니다. 중국어의 기본 동사와 기본 서술어 문형, 지시대명사를 학습하며 인사말, 통성명& 가족 소개& 직업 소개하기 등의 표현을 구사할 수 있습니다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>70%</td><td>1) 중국어 단어와 표현을 익히며 자기 소개가 가능한 기본 회화 능력을 배양한다.
2) 중국어를 학습하며 한자와 한글에 차이점에 대해 잘 이해할 수 있다.
3) 중국어를 학습하며 한국과 중국 양국의 관계와 문화적 특징에 대해 이해할 수 있다.</td><td>회화실연</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>30%</td><td>중국어 어휘를 학습하며 한자를 익히고 중국어 텍스트 해석을 통해 문해 분석과 판단 능력을 키울 수 있다.</td><td>필기시험</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개.</th></tr>
<tr><td rowspan="9">실용중국어회화2
(College Chinese Ⅱ)</td><td colspan="4">이 수업은 대학 중국어I을 수강했거나 중국어 발음을 공부한 경험이 있는 수강생을 대상으로 중국어의 읽기, 쓰기, 듣기, 말하기를 학습하며 기초 중국어 능력을 배양시켜 초급 수준의 회화 능력을 배양하도록 합니다. 또한 중국 노래나 중국 영상 자료 소개를 통해 중국의 문화와 사회를 이해하는 시간도 함께 갖도록 합니다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">니하오~안녕하세요! 21세기 국제화 시대 우리 학생들에게 중국어는 영어와 더불어 이미 필수 외국어로 자리매김하고 있습니다. 중국어는 같은 한자 문화권인 우리 한국인이 배우기에 장점이 많은 언어이고 독특한 발음과 언어 체계를 갖고 있어 재미있고 매력적인 언어입니다.
이 과목은 중국어 한어병음(중국어 발음기호)을 읽고 표기할 수 있고 이전에 최소 중국어 학습 경험이 반년 이상인 학생들을 대상으로 합니다. 중국어의 읽기, 듣기, 말하기, 쓰기 영역의 균형적이고 효율적인 학습을 통해 기본적인 생활 의사소통이 가능한 중국어 회화 능력을 배양하도록 합니다. 또한 중국이라는 타 국가의 언어와 문화를 학습하고 이해하며 공감함으로써 글로컬 역량을 키웁니다. 또한 중국어를 배우며 중국 문화를 이해함으로써 인문학적 해석과 성찰 능력을 키우며 문제해결 역량도 보완할 수 있습니다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">이 과목은 중국어 한어병음(발음)을 읽고 표기할 수 있고 이전에 최소 중국어 학습 경험이 반 년 이상인 학생들을 대상으로 합니다. 날짜와 요일, 나이, 시간, 금액 표현, 계획, 음식 주문하기 등의 일상 회화 표현을 학습하며 명사술어문, 방위사, 조동사의 문법 기능을 습득합니다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">이 과목은 한어병음을 학습한 경험이 있는 학생들을 대상으로 보다 유창한 초급 회화 능력을 배양하는 것을 목표로 하며 기본 형용사와 동사 외에 조동사와 명사술어문, 방위사의 초급 회화에 필요한 기본 문법 표현을 습득하도록 합니다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>70%</td><td>1) 중국어 단어와 표현을 익히며 중국인과 대화할 수 있는 초급 수준의 회화 능력을 배양한다.
2) 중국어를 학습하며 한자와 한글에 차이점에 대해 잘 이해할 수 있다.
3) 중국어를 학습하며 한국과 중국 양국의 관계와 문화적 특징에 대해 이해할 수 있다.</td><td>회화실연</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>30%</td><td>중국어 어휘를 학습하며 한자를 익히고 중국어 텍스트 해석을 통해 문해 분석과 판단 능력을 키울 수 있다.</td><td>필기시험</td></tr>
<tr><td rowspan="8">영자신문을활용한
초급자를위한영어독해
(Practice of English Reading Competence for English beginners through English News articles)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">플립러닝, 학습자 중심 수업(개별 학습), 협동학습(짝 학습, 조별 학습)</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 영자신문을 활용하여 대학생들의 초급수준의 영어 독해 능력 향상에 목표를 두고 있다. 영자신문이 실제적 자료로 학습자들에게 읽는 즐거움을 주고, 재미로 인해 읽는 속도 향상과 이해 능력도 향상시킬 수 있다는 선행연구들이 있기에 독해 능력 향상에 유용한 도구라고 판단하여 활용하였다. 영어 독해능력 뿐만 아니라 전공 지식 확장과 취업에 필요한 시사상식에도 긍정적으로 영향을 미칠 것이라 기대한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 초급자를 대상으로 영어 독해 향상을 목적으로 영자신문을 활용하고자 한다. 영자신문하면 어렵다는 인식이 있지만 교수자의 역량에 따라 취사선택을 잘 한다면 효과적인 매체가 될 수 있을 것이라 확신한다. 영자신문은 언어학습과 더불어, 영어권 국가의 문화를 가까이 접할 수 있게 하고, 나라마다 언어적, 문화적 차이를 이해하는데 유용한 자료이면서 동시에 교과서에 내재된 한계성을 극복하고 더불어 목표 언어의 문화적 이해를 높이는 효율적인 학습 자료이다(신영순, 2003). 배경 지식 속에서 이해되는 신문 기사를 공부할 때는 독해 영역 학습에 도움이 되어 성적 향상의 효과도 기대해 볼 수 있으리라 생각되었다. 무엇보다 재미있는 주제는 흥미를 촉진시키고 읽는 속도는 물론 이해 능력까지 확보시켜 줄 수 있을 것이라 판단된다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>60%</td><td>영자신문을 읽고 이해하는 능력을 향상시킴으로써 의사소통 능력 전반에 향상을 가져올 수 있는데 이를 플립러닝 방식의 선행학습을 통해 필기시험을 통해 실현하고자 한다.</td><td>Flipped-Learning Quiz</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>40%</td><td>영자신문 읽기와 토론을 통해 다양한 학문 지식을 접하고 이를 재구성할 수 있는 능력을 함양한다.</td><td>과제, 토론</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개.</th></tr>
<tr><td rowspan="9">Remedial English Conversation</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">Teaching methods utilized in this class include mini presentations, questions and answers trivia, various online apps such as Quizziz, Padlet and Kahoot. Students are given individual and team time to prepare answers to the given tasks with every other week having a different theme/subject.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">The objective of this class is to utilize student's vocabulary and expressions base for everyday life situations while building their speaking confidence. As this class is attended by medical students with a variety of english language levels it is set at a basic level. This class is also an opportunity for the medical students to get to know each other and form connections. Since this class is conversation based the students spend a great amount of time asking and answering questions of each other which helps them form supportive bonds within their major.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">The classes works on a two week format. In the first week a subject/topic will be introduced including related vocabulary and expressions. A team-based activity will be assigned in class to encourages the students to explore the new language.
In the second week the previous topic/subject will further be exlored and practiced by using the questions that were assignmed as homework in partner speaking sessions. In terms of testing both the midterm and final exam are team-based speaking tests with an individual report submitted.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>60%</td><td>영어 단어 및 문장 표현 방식 습득을 통해 자신의 생각을 전달하며 외국인과 대화할 수 있다.</td><td>대화실연
구술시험</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>40%</td><td>다양한 매체를 효과적으로 활용하여 외국 생활에 필요한 정보를 취득할 수 있다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
<tr><td rowspan="9">관용어(idioms)학습을 통한 영어어휘력 향상 (Improving English vocabulary through idioms learning)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 EFL 학습자들이 문자적 의미와 실제 의미의 차이로 인해 어려워하는 관용어 학습을 통해 영어 어휘력 향상을 제공하기 위해 개설되었다. 관용어는 개별적 어휘를 이해하더라도 사회적 문화적 맥락 없이 해석이 불가능하기에 영어학습자들에게 도전이 된다. 일상 영어에 흥미와 다양성, 그리고 유머를 더해주는 관용어를 적절한 문맥과 상황에서 활용할 줄 알게 하는 것이 본 교과의 목적이며, 이는 효과적인 의사소통 능력에 도움을 줄 수 있을 것이다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">EFL 학습자로 영어 어휘 학습을 경험하면서 어려워하는 부분 중 하나는 관용어구일 것이다. 본 교과는 영어 학습에서 큰 장벽으로 여겨지는 관용어구를 reading(리딩), listening(리스닝), speaking(스피킹), writing(라이팅) 등의 텍스트를 통해 이해시키고, 실제 의사소통 상황에서 표현할 수 있도록 돕는 데 목적이 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과는 대학생 수준에서 반드시 필요한 필수 영어 관용어구를 다양한 텍스트들, 예를 들어, news article, YouTube, TOEIC, TED 등을 통해 익히고, 실제 의사소통에서 사용 가능할 수 있도록 설계하였다. 관용어는 두 개 이상의 단어가 결합한 어구로 전혀 새로운 뜻이 되어 EFL 학습자들이 바로 이해하기 어렵다. 관용어의 예는 ‘look after’가 된다. 각 단어는 보다, 후에라는 뜻이지만 실제 의미는 ‘돌보다’이다. 쉽게 우리말에서도 찾자면 “가방 끈이 짧다.”라는 말이 있는데 많이 못 배웠다는 내포된 의미를 학습하지 않고는 외국인은 알 수 없는 것이다. 이러한 교육은 영어 어휘 능력뿐 아니라 흥미와 문화교육 이해에도 도움을 줄 수 있을 것이다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>60%</td><td>영어 관용어를 다양한 텍스트를 활용해 습득하고, 실제 의사소통 능력을 발휘할 수 있는 상황을 만들어 연습하게 한다.</td><td>선행학습
팀활동</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>40%</td><td>관용어구를 통해 어휘 능력뿐 아니라 사회 문화 및 사유 능력을 기르게 한다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개.</th></tr>
<tr><td rowspan="7">초급자를위한팝송잉글리쉬
(pop songs English for beginners)</td><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">주제별 영어텍스트의 어휘와 문법, 표현, 독해전략 등을 학습하여 다양한 텍스트를 올바르게 이해함으로써 영어 독해력과 의사소통능력을 키우고, 영어로 된 글을 비판적으로 읽음으로써 사회현상을 올바르게 이해하고 당면한 사회문제를 해결할 역량을 키울 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과에서는 주제별 영어 텍스트의 어휘와 문법 학습을 바탕으로 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기에 대한 균형 잡힌 학습을 제공함으로써 학생들이 효과적이고 효율적으로 자신의 의사소통역량을 강화할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>60%</td><td>영어 어휘 및 문법, 독해전략 등의 습득을 통해 영어텍스트를 이해하여 자신의 생각을 표현할 수 있다.</td><td>시험
발표
퀴즈</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>40%</td><td>다양한 주제의 글을 읽고 이해함으로써 사회현상에 대한 올바른 이해와 사고능력을 갖춤으로써 당면한 사회문제를 해명하고 그 대안을 제시할 수 있다.</td><td>시험
발표
퀴즈</td></tr>
<tr><td rowspan="11">실용영어문법
(쉬운문장으로 찾아가는 살아있는 영문법)
(Practical English Grammar)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목의 학습활동은 학생들이 관심과 자신감을 바탕으로 스스로 참여하는 기쁨과 보람을 갖도록 도울 것이며 본 교과목을 통해 좀 더 적극적이며 효율적인 방법으로 학생들의 영어 구사 능력의 기초를 세워나갈 수 있다. 이는 자신의 생각과 감정을 언어로 표현할 수 있는 힘과 지식을 갖출 수 있도록 하며 나아가 언어를 통해 노출되는 문화와 역사, 국제적인 여러 이슈 등에 대해서도 사회인으로서 갖춰야 할 능력을 향상시키도록 돕는다.
수업은 오프라인 수업과 필요에 따라 요구되는 내용을 보충 자료 영상으로 온라인에 업로드시켜 학생들이 참여할 수 있도록 병행하는 블렌디드 러닝(Blended Learning)의 방식으로 진행되며, 학습 내용과 필요에 따라 학생들이 자유롭게 이끌어나가는 조별 활동 및 토의 등을 진행한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">학습 필요와 학습자 의지에 따라 선택된 해당 교과목을 통해 학생들이 쉽게 접근할 수 있는 영어문장들을 통해 영어의 문법을 찾아 살펴보고 그에 대한 표현을 익혀 의사소통 전략 등을 익혀 영어로 표현되는 내용을 이해하고 또 스스로 활용할 수 있도록 학습하고 독려한다.
1. 어떤 사람으로 길러낼 것인가? 본 교과목을 통해 학생으로서 갖춰야 할 성실함을 오프라인 출석 및 온라인 출석이나 과제 등을 통해 학생들의 자율적인 학습 능력이 향상될 수 있도록 한다.
2. 교과목을 통한 ‘지식’은 역량 획득을 돕는 수단으로써 할 수 있는 능력을 길러준다.
3. 배운 내용을 기본으로 문장을 말하고 그를 활용하여 일상적인 의사소통에 활용할 수 있는 기초를 확립하고 무엇보다 본 교과목을 통해 관심을 함양하고 자신감을 갖도록 한다.
4. 강의 시간에 노출된 각 종류의 정보를 좀 더 확장 사용하기 위해 스스로 여러 방법을 통해 자료를 검색하고 수집하며 분석하여 효과적으로 활용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 초급 중 수준의 영어학습자를 위한 것으로 교재의 문장들을 통해 문장에서 발견되는 여러 문법을 중심으로 어휘나 표현 등을 익혀 문장을 이해하도록 돕는다. 또한 여러 문장으로 구성된 교재의 내용을 함께 살펴보고 여러 문장 속에서 핵심 기초 문법을 발견하여 학습 내용을 확인하고 활용하도록 한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>60%</td><td>영어 문장을 통한 문법 학습이 의사소통을 위한 기초를 확립하고 이를 바탕으로 어휘와 표현 등의 적극적인 학습활동을 통해 자신의 생각과 감정 등을 표현하고 상대방을 이해할 수 있는 소통의 능력을 함양할 수 있다.</td><td>시험
퀴즈
토론</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>40%</td><td>다양한 문장들을 통해 그 내용과 주제를 이해하고 그런 활동을 통해 학습자에게 주어진 문제를 알고 그에 대한 원인을 찾아 해결할 수 있는 적극적인 마음과 실행능력을 갖출 수 있다.</td><td>과제
토론</td></tr>
</table>

과 목 명	과 목 소 개.			
영어면접인터뷰연습 (Practicing Job Interview In English)	교과목 개요 및 특성			
	본 교과에서 영어 인터뷰 질문과 답변에 나타난 표현들을 플립러닝을 통해 학습하고, 학습한 내용을 조 토론을 하며 기본적인 영어 역량을 향상시킬 것이다. 또한 이러한 영어 능력을 바탕으로 관련 유튜브 영상 시청과 녹음 과제 활동을 하며 영어 말하기 역량을 키울 수 있다.			
	교 과 목 표			
	본 교과목의 목표는 글로벌 시대 다국적 기업이 필요로 하는 영어 역량을 갖춘 인재 영입에 대비하여 영어인터뷰 연습을 통한 영어 의사소통 능력을 향상시키는 데 주안점을 둔다.			
	교 과 내 용			
	250개의 실전 Job interview 질문에 답해 보면서 영어 말하기 연습을 하고, 인터뷰에서 자주 활용되는 관련 영어 표현들을 익힌다. 또한 기업에서 요구하는 인재상에 대비하는 전략들을 배울 것이다.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC2.공감적소통역량	60%	영어 말하기 연습	시험 퀴즈 과제
	CC6.문제해결역량	40%	짝, 그룹 상호작용 연습	시험 퀴즈 과제
초급영어회화 (Beginner English Conversation)	교과목 개요 및 특성			
	Teaching methods utilized in this class include mini presentations, questions and answers trivia, various online apps such as Quizziz, Padlet and Kahoot. Students are given individual and team time to prepare answers to the given tasks with every other week having a different theme/subject.			
	교 과 목 표			
	The objective of this class is to utilize student's vocabulary and expressions base for everyday life situations while building their speaking confidence. This goal is accessed by providing weekly speaking tasks in group situations.			
	교 과 내 용			
	The classes works on a two week format. In the first week a subject/topic will be introduced including related vocabulary and expressions. A team-based activity will be assigned in class to encourages the students to explore the new language. In the second week the previous topic/subject will further be exlored and practiced by using the questions that were assignmed as homework in partner speaking sessions. In terms of testing both the midterm and final exam are team-based speaking tests with an individual report submitted.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC2.공감적소통역량	60%	영어 단어 및 문장 표현 방식 습득을 통해 자신의 생각을 전달하며 외국인과 대화할 수 있다.	대화실연 구술시험
	CC4.정보활용역량	40%	다양한 매체를 효과적으로 활용하여 외국 생활에 필요한 정보를 취득할 수 있다.	과제 필기시험

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개.</th></tr>
<tr><td rowspan="8">일본어회화초급
(Basic Japanese Conversation)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 초급 수준의 일본어 문자, 기초 문법 습득과 함께 일본 여행 상식 및 일본문화에 대한 이해를 목적으로 합니다. 효과적인 역량 배양을 위해 주요 문법은 자체 제작한 동영상을 통해 수강생이 수시로 예습과 복습을 할 수 있도록 제공하며, 이후 수업 중에는 주어진 문장을 암기하고 그룹을 나누어 대화 연습을 진행하는 등 반복 연습을 통해 배운 문장을 적용할 수 있도록 훈련합니다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">1. 문자, 단어, 어휘 등 기초적인 일본어 구성에 대해 이해할 수 있다.
2. 명사와 형용사의 활용을 이해하고 사용할 수 있다.
3. 기초 문법을 토대로 간단한 의사소통이 가능하도록 듣기와 말하기 능력을 배양할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목을 통해 일본어와 함께 일본 여행 상식 및 일본문화에 대한 지식을 습득함. 체계적인 문법 학습과 더불어 반복적인 말하기 연습으로 핵심 문장을 익혀 나감. 히라가타와 가타카나 읽기를 시작으로 자기소개하기, 명사, 형용사를 사용한 문장 만들기, 물건 사기, 주문하기, 위치 찾기, 시간과 날짜 표현하기 등 일상생활에서 사용할 수 있는 표현력을 배양함.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>70%</td><td>일본어 단어 및 문장 표현 방식 습득을 통해 자신의 생각을 전달하며 일본인과 대화할 수 있다.</td><td>구술시험</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>30%</td><td>교재와 기타 매체를 효과적으로 활용하여 일본문화에 대한 지식 및 일본 생활에 필요한 정보를 취득할 수 있다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
<tr><td rowspan="8">일본어회화중급
(Intermediate Japanese Conversation)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 초급-중급 수준에 적합한 문법 습득과 함께 일본 여행 상식 및 일본문화에 대한 이해를 목적으로 합니다. 효과적인 역량 배양을 위해 주요 문법은 자체 제작한 동영상을 통해 수강생이 수시로 예습과 복습을 할 수 있도록 제공하며, 이후 수업 중에는 주어진 문장을 암기하고 그룹을 나누어 대화 연습을 진행하는 등 반복 연습을 통해 배운 문장을 적용할 수 있도록 훈련합니다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">1. 기초지식을 넘어 일본어 구성에 대해 구체적으로 이해할 수 있다.
2. 문법적 지식을 토대로 의사소통이 가능하도록 듣기와 말하기 능력을 배양할 수 있다.
3. 동사 활용을 이해하고 일상생활에 직접 사용할 수 있는 능력을 배양할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목에서는 중급 수준의 일본어와 함께 일본 여행 상식 및 일본문화에 대한 지식을 습득함. 동사 활용 등 문법 학습과 더불어 반복적인 말하기 연습으로 핵심 문장을 익혀 나감. 명사, 형용사의 다양한 조합과 동사의 문형을 풍부하게 활용하여 자신의 일정, 취향, 경험, 생각, 감정 등을 자유롭게 표현할 수 있도록 말하기 능력을 배양함.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>70%</td><td>정확한 문법을 사용하여 자신의 의사를 표현하거나 대화할 수 있다. 동사의 다양한 활용 표현을 구사할 수 있다.</td><td>구술시험</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>30%</td><td>교재와 기타 매체를 효과적으로 활용하여 일본문화에 대한 지식 및 일본 생활에 필요한 정보를 취득할 수 있다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
</table>

② 논리적 사고와 글쓰기

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개.</th></tr>
<tr><td rowspan="9">논리적사고와글쓰기
(Logical thinking and writing)</td><td colspan="4">과 목 소 개</td></tr>
<tr><td colspan="4">자신의 생각을 논리적으로 표현할 수 있도록 훈련하여 한 편의 글을 구성하고 완성할 수 있도록 한다. 이 과정을 통해 학술적 사고의 기본 능력, 인접학문과의 통섭(consilience), 융·복합(convergence)적으로 확장되는 사고능력, 다양한 구성원들과 소통할 수 있는 힘을 키운다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">자신의 생각을 논리적인 글로 구성하는 학습과정을 통해 논리적, 비판적 사고능력을 기르고, 학문공동체의 보편적 문제와 가치를 이해할 수 있도록 통합적 사고력을 키우는 교과목</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4"><논리적 사고와 글쓰기>는 다양한 구성원과 원활하게 소통하고, 세계의 다양성을 이해하고 수용할 수 있는 인재로 성장하는 데 필요한 기초능력을 기르기 위해 개설된 교과목이다. 학습자는 이 수업을 통해 읽기와 쓰기의 기능적 역량을 갖추는 것은 물론, 언어는 우리의 삶, 의식, 가치관의 형성에 근간을 이룬다는 생각을 내면화하게 된다.
이 교과목은 학습자가 자신의 생각을 구체적이고 정확하게 표현하고 전달할 수 있도록 하기 위해, 의도한 메시지를 논리적으로 구성하고, 내용을 생성하는 수행활동 중심으로 운영된다. 그 학습과정을 통해 논리적, 비판적 사고 능력을 키우고, 학술적 사고의 기본 능력, 사회?문화현상을 이해하는 안목, 다양한 지식과 정보를 재구성하고 종합할 수 있는 창의적이고 융합적인 사고능력을 키우게 된다. 궁극적으로 학문공동체의 보편적 문제와 가치를 이해할 수 있는 통합적 사고력을 신장시키는 것으로 수렴되는 <논리적 사고와 글쓰기> 교과목표는 이 시대가 요구하는, 소통능력을 갖추고 창의융합적 역량을 발휘할 수 있는 인재로 성장하는 데 토대를 다지는 역할을 하게 된다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4"><논리적 사고와 글쓰기> 교과목은 학습자가 읽기, 쓰기를 수행하면서 교과목표를 달성할 수 있도록 구성되었다. 논리적인 글을 완성하기 위해 필요한 문제의식 설정 단계부터 글을 구성하고 내용을 생성하는 일련의 과정에는 다양한 영역의 읽기자료 섭렵, 각종 지식, 정보를 활용하여 종합적으로 판단하고 사유하는 능력이 요구된다. 이 과정을 실제 글쓰기를 통해 충실하게 경험하게 함으로써 현재 대학생들에게는 요구되는 논리적, 비판적 사고능력, 창의적으로 세상을 바라보는 안목, 융복합적으로 다른 학문 영역의 정보와 지식을 종합하고 재구성하여 새로운 지식정보와 가치를 창출하는 역량을 키울 수 있도록 설계했다.
글을 쓰는 단계별로 학습자는 수행해야 할 과제를 완료하면서 과정을 이수하게 된다. 각 단계별 과제를 수행하는 데는 다양한 자료 읽기, 발표와 토론을 통한 동료 피드백, 교수자 피드백을 통한 코칭 등이 뒤따르며, 이 과정이 종합되어 학습성과물을 만들 수 있는 과정형 모델을 따르고 있다.
학습자들이 적극적으로 참여하는 과정으로 교과목을 운영하기 위해서 중간고사 이전까지는 글을 쓰는 과정을 단계별로 익히고 수행하는 것을 공통 내용으로 한다. 중간고사 이후부터 담당 분반별로 학습자의 수준과 필요사항을 고려하여 글쓰기 영역이 세계와 소통하는 한 방법이라는 것을 알 수 있도록 다양한 매체와 텍스트를 유연하게 활용할 수 있도록 한다. 즉 주차별, 차시별 수업목표가 같더라도 분반별로 수업자료(읽기자료, 시각자료 등)나 접근방식, 수업운영방식을 차별화하여 학습자들의 흥미와 사회적 요구에도 부합할 수 있는 교과목으로 정체성을 만들어 나간다. 예를 들어 인문사회계열 트랙의 학습자들도 생명공학이나 로봇공학 전공영역에서 무엇을 고민하고 있는지를 생각할 수 있는 계기를 제공하여 사고의 확장을 꾀할 수 있도록 하고, 이공계열 트랙의 학생들도 생명공학이나 로봇공학, 혹은 의학에 왜 윤리와 법 혹은 미학의 영역이 만들어져야 하는지를 생각할 수 있는 통섭적 경험의 장이 되도록 교과내용을 구성했다.</td></tr>
<tr><td colspan="4"><table>
<tr><th>VERUM교양역량</th><th>가중치</th><th>수행준거</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>60%</td><td>①세계(대상)에 대한 다양한 관점을 이해하고, 텍스트의 메시지를 파악할 수 있다.
②글의 구성 원리와 논리적 흐름을 이해할 수 있다.
③한국어의 문장 구조와 규범문법을 안다
④다양한 주제의 텍스트 읽기와 분석을 통해 사유를 확장하고, 세계에 대한 관심의 폭을 넓힌다.</td><td>미니과제
온라인시험
필기시험
발표</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>40%</td><td>①세계와 인간에 대한 문제의식을 다양한 학문의 지식과 정보로 재해석할 수 있고, 이것을 해명하고 객관화하는 의견을 체계적으로 조직할 수 있다.
② 다양한 영역, 학문의 지식을 융합하여 새로운 아이디어 및 의견을 제시할 수 있고, 한 편의 글로 종합하는 데 독창적으로 활용할 수 있다.</td><td>글쓰기과제
(포트폴리오)</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

③ 디지털소통

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">AI디자인챌린지:미래의E콘텐츠
(AI Design Challenge: Future E-Contents)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">이 교과목은 AI를 활용한 E-Contents 제작을 통해 학생들이 디지털 디자인 이해와 AI 활용 능력을 향상시키며, 주체적 학습과 협업 능력을 강조한다. 또한, 실제 AI 모델을 활용하여 학생들이 미래에 필요한 디지털 시민성과 윤리적 선택을 강화하는 특성을 갖추게 된다</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">이 교과의 학습목표는 학생들이 디지털 디자인과 AI 활용 능력을 강화하여 자기주도적 학습과 창의 성을 키우며, 효과적인 팀워크와 디지털 시민성을 발전시키는 것이다. 학생들은 디지털 디자인 원칙 과 AI를 실전적으로 활용하면서, 프로젝트 기반 학습을 통해 자기주도적 능력과 협업 능력을 함께 강 화하게 된다. 또한, 디지털 시민으로서의 역할과 윤리적 사용 습관을 함양하여 미래의 디지털 시대에 대비할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">이 교과목은 학생들이 E-Contents를 만들어가며 AI를 활용하여 디지털 디자인 이해와 기술을 향상시키게 된다. 팀 프로젝트와 피드백을 통한 수정 과정을 포트폴리오로 제작하며 이를 통해 소통 및 협업 능력과 디지털 시민성을 강화하는 한편, AI를 활용한 E-Contents 제작을 통해 디지털 디자인과 올바른 AI 활용 능력인 정보 활용 역량을 키우게 된다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>cc2.공감적소통역량</td><td>60%</td><td>E-Contents를 팀 프로젝트로 진행하면서 피드백과 수정 과정을 포트폴리오로 완성하며 이를 통해 협업 능력과 디지털 시민성을 함양할 수 있다</td><td>팀 프로젝트, 포트폴리오, 동료평가</td></tr>
<tr><td>cc4.정보활용역량</td><td>40%</td><td>AI를 활용한 E-Contents를 만들어 봄으로써 디지털 디자인 이해와 올바른 AI 활용 능력을 키울 수 있다.</td><td>E-Contents 제작 및 발표</td></tr>
<tr><td rowspan="9">AI와함께영어탐색:어휘,대화,그리고그너머
(Navigating English with AI: Vocabulary, and Beyond)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">프로그래밍 언어에 대해 알지 못하는 학생들도 No-Code 방식의 실습 Tool을 활용하여 인공지능 모델이 어떻게 작동하는지 체험해 보면서 인공지능 분야에 대해 전반적으로 이해하고 이를 활용할 수 있도록 한다. 인공지능에 대한 필수 지식을 습득하고 인공지능을 실제 삶에서 적절하게 활용할 수 있는 역량을 기르기 위해 다양한 프로그램을 사용해 본다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">학생들의 자기주도적 학습 역량을 향상시키고 삶을 개선시키기 위해, 인공지능의 기본 원리와 개념을 이해하고 이를 활용하여 외국어를 학습할 뿐 아니라 창의적으로 자신을 표현할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">인공지능에 대한 필수 지식을 습득하고 인공지능을 실제 삶에서 적절하게 활용할 수 있는 역량을 기르기 위해 다양한 프로그램을 사용해 본다. chatgpt를 외국어 학습에 이용할 뿐 아니라 다양한 인공지능 미술학습 프로그램을 통해 자신을 자유롭게 표현할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>cc2.공감적소통역량</td><td>40%</td><td>인공지능을 활용하여 외국어로 간단한 대화를 나눌 수 있다. 인공지능을 활용하여 외국어로 된 글을 이해할 수 있다. 인공지능 미술학습 프로그램을 이용하여 자신의 생각을 그림으로 표현할 수 있다.</td><td></td></tr>
<tr><td>cc4.정보활용역량</td><td>60%</td><td>- 실제 삶 속에서 사용하는 인공지능의 원리에 대해 설명할 수 있다.
- 인공지능을 이용하여 특정 주제에 대한 정보를 수집하고 이를 목적에 따라 분류하며 선택적으로 수용, 정리할 수 있다.
- 인공지능을 활용하여 외국어로 된 글과 관련된 학습 자료를 만들 수 있다.</td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="8">AI활용을위한파이썬기초
(Python basics for utilizing AI)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">이 교과목은 비전공자를 대상으로 한 데이터 과학 및 머신러닝의 기초를 학습하는 과목으로, 파 이썬 언어를 중심으로 실무적인 데이터 분석 및 머신러닝 실습을 강조합니다. 학생들은 프로그래밍 경험이 부족한 상태에서도 쉽게 접근할 수 있는 컨텐츠와 프로젝트를 통해 데이터 기술에 친숙해 지고 실무에서 활용할 수 있는 능력을 키웁니다</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">1. 실무 중심 학습 업무에서 실제로 활용 가능한 데이터 기술을 강조하며, 학생들은 이를 바탕으로 실무 프로젝트를 수행. 2. 파이썬 기반 강화 비전공자를 고려하여 파이썬 언어를 중심으로 기초를 학습하며, 간결하면서도 강력한 프로그래밍 환경을 제공. 3. 머신러닝과 데이터 과학의 입문 데이터 과학과 머신러닝의 핵심 개념을 소개하고, 실제 데이터에 대한 문제를 해결하는 방법을 학습. 4. 프로젝트 중심 학습 주차별 프로젝트를 통해 실제 데이터에 대한 문제를 해결하고, 창의적인 문제 해결 능력 학습 5. 실무 경험 제공 산업현장에서 즉각적으로 활용 가능한 실무 경험을 제공하여, 학생들이 실력을 신속하게 향상시킬 수 있 도록 지원</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">1. 파이썬 프로그래밍 기초 학습 변수, 조건문, 반복문 등의 기초적인 파이썬 프로그래밍을 학습하여 데이터 분석에 필요한 프로그래밍 스 킬을 강화. 2. 데이터 전처리와 시각화 실제 데이터를 다루고, 결측치 처리, 특징 공학 등을 통해 데이터를 전처리하고, Matplotlib 및 Seaborn을 활용한 시각화 기술을 습득. 3. 머신러닝 기초와 모델 최적화 간단한 머신러닝 모델 학습 및 하이퍼 파라미터 튜닝과 교차 검증을 통해 모델을 최적화하는 방법 학습. 4. 딥러닝 기초 이해와 모델 학습 신경망의 기본 개념을 이해하고, TensorFlow 또는 PyTorch를 활용하여 간단한 딥러닝 모델 구현 및 학습. 5. 딥러닝을 활용한 이미지 처리 프로젝트 이미지 데이터를 다루고, 간단한 딥러닝 모델을 활용하여 이미지 처리 프로젝트를 수행. 6. 텍스트 데이터에 대한 딥러닝 응용 텍스트 데이터를 다루고, 간단한 딥러닝 모델을 활용하여 텍스트 분류에 대한 프로젝트를 수행. 7. 프로젝트 발표와 협업 경험 프로젝트를 통해 학습한 내용을 발표하고, 팀 협업과 소통 능력 강화.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>cc1.공동체역량</td><td>10%</td><td>- 창작한 결과물의 윤리적, 사회적, 기능적, 기술적 가치를 평가한다</td><td>프로젝트
발표</td></tr>
<tr><td>cc4.정보활용역량</td><td>35%</td><td>- 데이터 분석언어(R, 파이썬, 패키지)을 활용 할 수 있다.
- 데이터로부터 컴퓨터가 학습 절차를 이해하고, 단계별 필요한 역할을 수행할 수 있다.
- 자료를 입력하고 필요한 처리를 수행한 후 결과를 출력하는 간단한 프로그램을 설계한 다.</td><td>이론
실습
시험</td></tr>
<tr><td>cc6.문제해결역량</td><td>55%</td><td>- 딥러닝을 적용해야 하는 문제를 이해하고, 문제 해결에 적용할 딥러닝 기술을 선택할 수 있다.
-협력하여 문제해결 방안을 설계하고 구현한다
-인공지능 구현에 필요한 알고리즘 기술을 선택하고 구현할 수 있다.</td><td>이론
실습
시험</td></tr>
<tr><td rowspan="8">데이터리터러시
(Data Literacy)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 데이터의 특성을 이해하고 다양한 형태의 데이터 수집, 분석, 활용할 수 있는 능력을 함양할 수 있게 된다. 본 교과목은 데이터 처리, 분석을 위해 코딩 경험이 없어도 사용 가능한 다양한 플랫폼을 사용한다. 코딩에 대한 부담감 없이 데이터를 수집, 분석, 표현, 해석하는 방법을 학습한다. 단순한 이론이나 기능 사용법으로 끝나는 것이 아니라 자신의 필요에 맞게 실제 공공데이터를 수집하고 분석하여 실습해보며 실무 능력 확보한다</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">데이터의 개념과 중요성을 이해하고, 데이터가 어떻게 수집되고 활용되는지에 대한 기초 지식을 습득하여 의사결정에 필요한 데이터를 수집할 수 있다. 데이터분석도구의 기본 사용법을 익혀 데이터를 전처리하고 분석하는데 사용할 수 있다. 다양한 도구를 활용하여 데이터를 시각화하고 이를 해석할 수 있다. 데이터를 기반으로 한 문제를 탐색하고 분석하여 해결책을 제시할 수 있다. 데이터 분석의 과정에서 데이터의 정확성과 개인정보 보호에 대한 책임을 이해하여 윤리적인 데이터 사용 능력을 갖출 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">- 의사결정과 데이터의 이해, 데이터 수집
- 데이터 분석 도구를 통한 데이터 전처리, 데이터 분석과 의미 도출
- 데이터에 맞는 시각화와 해석
- 윤리적인 데이터 사용
- 실제 데이터를 기반으로 한 프로젝트</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>cc1.공동체역량</td><td>5%</td><td>데이터의 정확성과 개인정보 보호에 대한 책임을 이해하여 윤리적인 데이터 사용을 할 수 있다.</td><td>시험</td></tr>
<tr><td>cc2.공감적소통역량</td><td>55%</td><td>자신의 필요에 맞는 데이터를 수집하고 처리 분석하여 해결책과 인사이트를 도출 하고 이를 논리적으로 전달할 수 있다.</td><td>시험
프로젝트
과제</td></tr>
<tr><td>cc4.정보활용역량</td><td>40%</td><td>다양한 데이터를 수집하고 이를 전처리하고 활용하여 분석 및 시각화할 수 있다.</td><td>시험
과제</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">디지털소통과윤리
(Digital communication and ethics)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 창의적 아이디어 사고기법 훈련을 통해 사고기법 훈련을 통해 개인의 창의성을 계발하는 과정에서 자기관리역량과 문제해결역량을, 공동체의 일원으로 협업하여 공공의 가치를 창출하는 과정에서 디지털 시민성과 윤리 교육의 중요성을 강조하고, 디지털 AI환경에서 데이터 및 AI 리터러시의 기본 원리를 어떻게 학생들에게 전달할 것인지에 대한 방향을 설정하고자 함.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">- 새로운 AI시대에 필요한 디지털 윤리와 인공지능의 중요성을 강조하며, 실제 사회생활에 도움이 될 수 있는 방향성을 유도하고자 함.
- 디지털시대에 있어서 윤리적 의사결정, 비판적 사고, 그리고 기술적 지식을 어떻게 통합할 것인지에 대한 비전을 제시하고자 함.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목에서는 디지털 윤리, 데이터 리터러시, AI 리터러시, 그리고 이들 주제를 통합하는 방법론이 포함됨.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>cc4.정보활용역량</td><td>55%</td><td>전문적인 지식탐구, 디지털 지식 및 정보의 활용 측면에서, 새로운 미디어 환경에서의 디지털윤리와 규제 분야에 관한 관련 학습과 지식을 연마할 수 있다.</td><td>필기시험</td></tr>
<tr><td>cc5.창의융합역량</td><td>10%</td><td>최근까지 접하고 있는 다양한 미디어환경에서 디지털 윤리와 규제분야에 관한 종합적 이해와 사회, 문화, 경제, 정치 등과의 상관성을 학습하도록 유도한다.</td><td>개인과제</td></tr>
<tr><td>cc6.문제해결역량</td><td>35%</td><td>현재 사회에서 적용되고 있는 다양한 미디어환경의 디지털윤리와 규제 분야에 관한 이해(분석, 판단, 실행), 실제 사례 현상을 통한 실습 문제에 대한 해결책과 분석을 이끌어 준다.</td><td>팀별과제</td></tr>
<tr><td rowspan="9">디지털인문학의이해
(Understanding Of Digital Humanities)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">- 인문지식과 그 지식을 디지털 환경에서 다루는 방법을 학습함으로써 인문학에 대한 관심과 활용 능력을 증진 시키는 ‘디지털 인문학’의 입문 수업으로 디지털적인 방법으로 인문지식의 데이터를 ‘읽고 또한 자신의 인문학 적 탐구의 과정과 결과를 디지털적인 방법으로 ‘쓸’ 수 있는 능력을 기르는 교과목이다. - 디지털 인문학의 기본적인 이해를 바탕으로 정보 기술을 인문학 연구와 인문 교육의 도구로 쓸 수 있는 능력, 즉 ‘디지털 리터러시(Digital Literacy)’를 함양할 수 있다.
- 디지털 언어를 읽고 쓰는 능력을 배양하여 디지털 환경을 이해하고 디지털화된 세계와 소통할 수 있으며, 인문 지식 정보를 데이터화하고 디지털 환경에서 재현하는 방식을 통해 인문학과 과학 지식을 융합하고 새로운 디지 털 인문학의 사고와 지식을 창출할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">디지털 인문학은 디지털 리터러시의 기초 위에서 전통적인 인문학의 유산을 충실히 수용하고 그것을 디지털 환경에서 재현하는 노력을 기울이는 것이다. 이 교과목은 이러한 과정과 노력을 거쳐 변화된 환경, 혁신적인 연구 방법의 토대 위에서 디지털 문명의 새로운 과제에 대응하는 ‘새로운 인문학’으로 나아가기 위해 디지털 언어로서 읽고 쓸 수 있는 디지털 리터러시 함양을 목표로 한다. 또한 디지털 환경에서 특정 주제의 인문지식을 탐구하고, 그 과정에서 얻은 정보와 지식을 새로운 디지털 콘 텐츠로 제작할 수 있는 능력을 기른다. 이 교과목은 학생들이 디지털 인문학의 기본적인 이해를 바탕으로 방법론을 숙지하여, 새로운 인문학 연구를 수행할 수 있는 토대를 마련하거나, 디지털 인문학에 기반한 콘텐츠 창조 능력을 강화하는 것을 목적으로 한다</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">- 문학 텍스트와 관계성이 있는 지식 정보를 중심으로 인문지식 데이터를 수집하고, 그 탐구의 과정과 결과를 시맨틱 네트워크 그래프를 활용하여 디지털 데이터로 편찬한다. - 위키 소프트웨어, 네트워크 그래프를 사용하여 데이터 편찬 실무를 실습하고, 이 과정에서 소프트웨어의 사 용법과 이것을 사용하여 ‘지식의 문맥’을 표현하는 방법을 습득한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>cc2.공감적소통역량</td><td>20%</td><td>디지털 언어를 읽고 쓰는 능력을 배양하여 디지털 환경을 이해하고 디지털화된 세계와 소통할 수 있다.</td><td>실습과제
필기시험</td></tr>
<tr><td>cc4.정보활용역량</td><td>60%</td><td>디지털 매체를 효과적으로 활용하여 디지털 리터러시(Digital Literacy)를 함양할 수 있다.</td><td>실습과제
필기시험</td></tr>
<tr><td>cc5창의융합역량</td><td>20%</td><td>인문지식 정보를 데이터화하고 디지털 환경에서 재현하는 방식을 통해 인문학과 과학 지식을 융합하고 새로운 디지털 인문학의 사고와 지식을 창출할 수 있다.</td><td>실습과제
필기시험</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="8">로컬자원을활용한디지털소통역량강화
(Empowering Digital Communication using Local Resources)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과는 학습자가 우리 대학 소재의 로컬자원들에 대한 탐색을 기반으로 학습자가 선택한 로컬자원 정보를 수집, 가공을 통해 디지털 소통 공간에 이를 전시하고 방문자들에게 설명할 수 있는 크리에이터 역량을 학습하고자 함. 이에 따른 다양한 디지털 소통 채널과 방법들에 대한 기술과 활용 경험을 실습을 통해 배울 수 있음</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과 목표는 디지털 미디어를 활용하여 우리 대학 소재 로컬자원들의 다양한 정보를 학습자들이 수집, 가공하고, 목적에 맞게 효과적으로 디지털 소통역량을 강화하는 방법을 학습하고 시연하는데 있음. 즉, 학습자가 선택한 로컬자원에 대한 정보를 메타버스 및 VR 공간에서 전시하고 소통하는 경험을 확보하고자 함</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 우리 대학 교양교육목표와 핵심역량, 지역문화산업 메카인 중장기 발전방향과 맥을 같이 하고 있음. 우리 대학의 로컬자원은 강릉 기준 유네스코에 등재된 지역문화소재 134건과 유네스코 창의도시 미식분야 지정에 따른 음식들을 보유하고 있음. 이러한 로컬자원들과 관련하여 4차 산업혁명시대 메타버스, VR, 디지털 소통 플랫폼 기술들을 활용하여 디지털 소통 역량을 강화하고자 함</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>cc2.공감적소통역량</td><td>55%</td><td>나는 메타버스, VR 등 디지털 소통 매체들에서 선택한 로컬자원을 전시하고 소통 소재를 통해 디지털 소통역량을 강화할 수 있다.</td><td>프로젝트 보고서</td></tr>
<tr><td>cc4.정보활용역량</td><td>45%</td><td>나는 우리 대학 소재 유네스코 등재문화재 혹은 유네스코 창의도시 미식분야 관련 음식들을 탐색하고 정보를 수집, 가공할 수 있다.</td><td>과제</td></tr>
<tr><td rowspan="8">문화역량으로서의디지털리터러시
(Digital Literacy as Cultural Competency)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 문화 역량이라는 핵심 요소를 기반으로 디지털 미디어의 매체적 특성과 그 안에서 생산・유통・소비되는 디지털 콘텐츠에 대한 비판적 안목과 창의적 실천력을 기르는 데 그 특성이 있다. 당연한 말이지만 디지털 리터러시에서 핵심이 되는 것은 디지털이 아니라 리터러시다. 그럼에도 컴퓨팅 시스템과 소프트웨어 활용, 코딩이라는 테크놀로지가 디지털 리터러시의 모든 것인 양 착각 하는 것은 문제가 아닐 수 없다. 젊은 세대에게 이러한 디지털 기기나 서비스를 이용하는 능력은 이미 디폴트 값으로 형성되어 있기 때문이다</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 우리 일상을 지배하고 있는 디지털 기술의 본질을 성찰하고 새로운 야만으로 치닫고 있는 디지털 사회에 길항할 수 있는 디지털 문화 역량을 함양하는 데 목적이 있다. 디지털 리터러시는 이미 디지털 세상에서 살아가는 ‘기본 능력’이 되었을 뿐만 아니라 끊임없이 새로운 디지털 기술이 등장하고 있는 상황에서 볼 때 ‘평생학습’의 영역이기도 하다. 이러한 맥락에서 이전 시대의 문자 리터러시와 매체의 인식과 메시지 해석을 목적으로 하는 미디어 리터러시의 연장선상에서 디지털 테크놀로지와 콘텐츠에 대한 이해와 활용은 물론 디지털 시민성의 구축을 위한 의식과 태도를 함의하고 있는 디지털 리터러시는 필수불가결한 시대적 과제라 할 수 있다</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">디지털 기술이 근대사회의 수목형의 권위주의를 대체하고 새로운 읽기와 쓰기를 통해 모든 사람들이 자유롭게 소통하고 서로를 이해할 수 있는 문화적 민주주의의 장을 열 것이라는 장밋빛 청사진이 무색하게, 세계는 서로 낚고 낚이는 거대한 알고리즘으로 뒤덮여 있으며 그 안에서 진실은 사라지고 온갖 가짜 뉴스와 상업적 포퓰리즘이 활개를 치는 디지털 야만으로 치닫고 있다. 이러한 시대에 코딩이나 SW 활용에 국한된 리터러시는 진정한 디지털 리터러시라고 할 수 없다. 따라서 디지털 시대의 이면에 대한 자각을 바탕으로 불신과 맹목의 디지털 감옥에서 그 너머를 사유할 수 있는 방법을 깨닫은 것이 무엇보다 중요하다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>cc4.정보활용역량</td><td>51%</td><td>디지털 사회에서 요구하는 지식・기술・태도를 통합적으로 수행하기 위해 디지털 테크놀로지와 콘텐츠의 본질을 이해하고 이에 대한 비판적・창의적 역량을 함양한다</td><td></td></tr>
<tr><td>cc6.문제해결역량</td><td>49%</td><td>소통과 협업의 과정을 통해 사회적 공익의 차원에서 디지털 사회의 문제를 해결하고 사회적 실천으로서 새로운 콘텐츠를 창작해낼 수 있는 역량을 함양한다</td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="10">생성형AI와디지털리터러시
(Generative AI and Digital Literacy)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 학업에 필요한 다양한 디지털/인공지능 도구를 자유자재로 활용할 줄 아는 역량과 더불어 안전하고 윤리적인 사용을 위한 태도를 함양한다. 다양하고 정교한 디지털도구들에 익숙해지고, 각 디지털/인공지능 도구들의 원리를 이해하며, 이를 적합하게 활용하기 위해 필요한 내용을 실습한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">디지털리터러시와 인공지능 리터러시에 대해 이해할 수 있다. 디지털 시민으로서 디지털 기술 역량을 갖추고, 필요한 정보를 디지털 방식으로 생성 · 수집 · 적절성을 판단하고, 이를 바탕으로 다양한 디지털 정보(글, 영상, 그래픽, 데이터 등)를 제작할 수 있다. 디지털 기술과 도구의 활용에 있어서 도덕적 가치관과 윤리를 갖고 결과에 대해 책임질 수 있는 올바른 가치관을 함양할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">- 발표자료 제작을 위한 디지털 툴 사용
- 협업을 위한 디지털 도구 사용 - 생성형 AI의 이해와 프롬프트 엔지니어링
- 생성형 AI를 이용한 학습 글쓰기
- 생성형 AI를 이용한 콘텐츠 생성 디지털 윤리와 학습윤리</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>cc1.공동체역량</td><td>5%</td><td>저작권과 개인정보 보호에 대한 책임을 이해하여 학습윤리에 의거하여 디지털도구들을 활용 할 수 있다.</td><td>시험</td></tr>
<tr><td>cc2.공감적소통역량</td><td>55%</td><td>디지털협업툴과 다양한 디지털도구를사용하여 팀원과 협업하여 의도하는 결과물을 생성하여 활용 할 수 있다.</td><td>프로젝트
과제</td></tr>
<tr><td>cc4.정보활용역량</td><td>40%</td><td>디지털리터러시의 개념과 필요성을 이해하고, 생성형AI와 다양한 디지털 도구를 사용할 수 있다.</td><td>시험
과제</td></tr>
<tr><td rowspan="10">스마트시대를위한인공지능
(Introduction to Artificial Intelligence)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 인공지능의 전반적인 개념과 인공지능의 지식습득 과정을 상세히 설명하고 파 이썬 프로그래밍을 통해 구현해 본다. 또한, 딥러닝 소프트웨어로 인공지능(시각, 언어, 등) 모델 구성 및 결과해설 역량을 배양한다. 인공지능의 주요 분야인 전문가 시스템, 추론 및 기계학습, 지식표현 및 언어지능(자연어처리), 시각지능(컴퓨터비전), 청각지능, 복합지능, 생 성형 AI, 지능형 에이전트, 인간-기계 협업 등의 기술요소를 이해함으로 디지털 및 AI 리터 러시 역량을 배양한다. 이를 통해 교육 목표를 달성하고 AI 기반으로 현실세계의 다양한 문제해결능력, 창의적 사고와 분석적 사고능력, 통합적 사고능력을 배양한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목을 수강 후 다음이 가능할 것을 기대한다. 첫째, 인공지능의 지식의 표현, 추론, 학습 등의 전반적인 개념을 이해할 수 있다. 둘째, 인공지능 기술과 서비스, 개발 트렌드, 진화방향, 모델과 알고리즘, 학습용 데이터셋 구축, 지능형 에이전트, AI 협업 등을 설명할 수 있다. 셋째, 파이썬 프로그래밍으로 컴퓨터가 학습하는 과정을 구현할 수 있다. 넷째, 딥러닝 소프트웨어로 인공지능(시각, 언어 등) 모델 구성 및 결과를 해석할 수 있다. 다섯째, 인공지능 기반 현실세계의 다양한 문제 해결방안을 제시할 수 있다. 인공지능은 그의 모든 산업에서 다양하게 활용되고 있으며, 본 교과목은 수강생들이 AI 기술 기 반 현실세계의 다양한 문제해결능력, 창의적 사고와 분석적 사고능력, 통합적 사고능력 배양을 목표로 한다</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">○ 인공지능의 전반적인 개념의 이해 - 온디바이스 AI, 인공지능 기술과 서비스의 이해, 추론 및 기계학습, 언어지능(자연어처리), 시각 지능(컴 퓨터비전), 지능형 에이전트, 인간과 AI 협업지능, 범용 인공지능, AI 개발 트렌드와 진화 방향, AI모델과 알고리즘의 관계, AI 학습용 데이터셋 구축, 인공신경망 기초 알고리즘, 학습 및 추론 과정, 모델 평가 및 결과해석, 생성형 AI 등의 개념 ○ 딥러닝 소프트웨어 구현 - 신경망 학습 및 추론 구현을 통해 AI 서비스 구현 - 파이썬 및 텐서플로를 이용한 딥러닝 모델 및 결과해석, 시각화 구현 - 컴퓨터비전으로 분류 모델, 얼굴 인식 구현 - 챗GPT의 핵심 알고리즘인 트랜스포머(Transformer) 구현 - 자연어, 영상, 시계열 데이터 다루기 - 생성 적대 신경망(GAN) 모델 구축 및 새로운 영상 창작 구현</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>cc4.정보활용역량</td><td>20%</td><td>인공지능의 전반적인 개념을 이해하고 정형, 비정형(자연어, 영상 등) 데이터를 프로그래밍(파이썬 등) 언어로 컴퓨터가 이해하는 형태로 변환, 증강 등을 수행할 수 있다.</td><td>시험,퀴즈</td></tr>
<tr><td>cc5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>데이터로부터 컴퓨터가 학습 및 추론과정을 이해하고 분류 모델, 사물인식, 자연어처리, 생성 적대 신경망(GAN) 등의 기술을 복잡한 문제에 적용할 수 있다.</td><td>시험
보고서
퀴즈
발표</td></tr>
<tr><td>cc6.문제해결역량</td><td>20%</td><td>현실 세계의 문제를 식별하고 인공지능 핵심 알고리즘을 활용해 문제해결에 필요한 AI 모델을 개발할 수 있다.</td><td>시험
발표</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="10">이러닝과에듀테크
(E-Learning & EduTech)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목에서는 이러닝이란 무엇인가라는 개념부터 이러닝의 구성요소와 서비스 운영방법을 학습하게 됩니다. 또한, 온라인 학습에서의 학습심리 및 학습동기를 분석하고, 개발을 위한 스토리보드를 작성해보고, 에듀테크 기술을 접목한 교수학습방법을 적용하여 설계를 합니다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">- 전 계열 학생들의 디지털 역량 강화를 위해 이러닝 서비스의 사례를 분석하며 웹기반 디지털 기술의 발전 흐름을 알아보고, 에듀테크 기술 현황을 설명할 수 있다.
- 게더타운&코스페이시스를 활용한 메타버스를 설명 할 수 있다.
- 에듀테크 전략이 포함된 교육용 콘텐츠 스토리보드를 제작할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">- 이러닝서비스 운영 단계별 프로세스 및 관련 인적자원
- 서비스운영자의 역할, 콘텐츠 설계/개발관리, 메타버스 서비스 등
- 콘텐츠 제작에 필요한 요소를 스토리보드로 기술, 멀티미디어 소스를 개발</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>cc3.자기관리역량</td><td>20%</td><td>교육용 콘텐츠의 유형을 알고, 각각의 특장점을 분석/융합하여 새로운 교수설계기법을 구성할 수 있다.</td><td>과제
시험</td></tr>
<tr><td>cc4.정보활용역량</td><td>60%</td><td>콘텐츠 제작 프로세스를 알고, 각 컨텐츠들의 연계방법 및 개발 원리를 이해하여, 이러닝 스토리보드를 제작할 수 있다.</td><td>과제
시험</td></tr>
<tr><td>cc5.창의융합역량</td><td>20%</td><td>게더타운&코스페이시스 등을 활용한 학습메타버스를 제작하여 활용할 수 있다.</td><td>과제
시험</td></tr>
<tr><td rowspan="10">인공지능활용과윤리교육
(AI Utilization and Ethics Education)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 학업에 필요한 다양한 생성형인공지능 도구를 자유자재로 활용할 줄 아는 역량과 더불어 안전하고 윤리적인 사용을 위한 태도를 함양한다. 다양하고 정교한 생성형인공지능도구들에 익숙해지고, 각 생성형 인공지능 도구들의 원리를 이해하며, 이를 적합하게 활용하기 위해 필요한 내용을 실습한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">인공지능의 개념과 주요 특징을 이해하고 사회 변화의 특성에 따른 인공지능의 가치를 이해할 수 있다.
생성형 인공지능의 원리를 이해하고, 문제해결의 목적에 맞는 생성형 인공지능 기술을 이용하여 결과를 산출할 수 있다.
인공지능 기술과 도구의 활용에 있어서 도덕적 가치관과 윤리를 갖고 결과에 대해 책임질 수 있는 올바른 가치관을 함양할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 디지털로 읽기, 쓰기 능력을 갖추어, 정보를 올바로 이해하고, 자신의 생각과 감정을 인공지능 도구를 이용하여 정확하게 표현하고 전달할 수 있는 방법을 습득함으로써 공감적소통역량을 향상시키고, 정보의 다양한 소스를 식별하고 해석하며 인공지능 도구를 활용하는 과정을 통해 정보활용역량을 배양하도록 한다. 또한 저작권과 개인정보 보호에 대한 책임을 이해하여 학습윤리에 의거하여 생성형 인공지능 기술을을 활용해봄으로써 도덕적 가치관과 윤리에 대해 이해하고 이와 관련된 올바른 가치관 함양을 통해 공동체역량(협력)을 배양할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>cc1.공동체역량</td><td>10%</td><td>저작권과 개인정보 보호에 대한 책임을 이해하여 학습윤리에 의거하여 생성형 AI 기술을 활용할 수 있다.</td><td>과제</td></tr>
<tr><td>cc2.공감적소통역량</td><td>55%</td><td>디지털로 읽기, 쓰기 능력을 갖추어, 정보를 올바로 이해하고, 자신의 생각과 감정을 생성형 AI기술을 이요하여 정확하게 표현하고 전달할 수 있다.</td><td>과제</td></tr>
<tr><td>cc4정보활용역량</td><td>35%</td><td>인공지능의 개념과 필요성을 이해하고, 생성형 AI 도구를 사용할 수 있다.</td><td>과제
시험</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="8">인터페이스:인간X인공지능
(Interface: Human X AI)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 인간의 고유영역이라고 오랫동안 상정되어 온 ‘소통’의 영역에 인공지능을 새로운 주체로 호명하며, 이들 이형주체 간의 소통의 문제를 살펴보고자 한다. 욕망과 선의, 언어와 감정, 창의성과 감성, 상호작용 및 신뢰, 그리고 윤리 등의 키워드를 중심으로 인공지능 구현에 대한 인간의 욕망과 더불어 인공지능과 인간 간 소통의 문제, 인공지능과 윤리(적 문제), 미래사회에서의 인간의 가치 등을 논하게 될 본 교과목은 예술가, 철학가, 문학가, 과학자, 정치가, 경제학자 등에 의하여 생성된 인공지능에 대한 담론을 학습하고, 이들 담론의 (부)적절성 및 (무)유효성 등을 논의할 것이다</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">1. 인간이란 무엇이며 인간은 왜, 그리고 어떻게 소통하는지 이해할 수 있다.
2. 인공지능의 기본개념을 이해하고 이 이해를 인공지능 활용에 적용할 수 있다.
3. 인공지능과 더불어 제기되는 윤리 문제를 이해하고 이를 윤리적으로 관리하고 사용할 수 있다.
4. 인공지능의 알고리즘의 문제를 이해하고 이를 비판적으로 활용할 수 있다.
5. 인공지능과의 상호작용을 통하여 타자와의 신뢰 구축을 이해하고 이를 실천할 수 있다.
6. 인공지능과의 상호작용을 통하여 인간(의) 가치를 이해하고 실천할 수 있다.
7. 인공지능을 지속적으로 개선·학습하여 학교, 직장, 사회 등 다양한 환경에 성공적으로 적응하고 대응할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">2024년 교과과정개편과 더불어 CKU소통영역(글쓰기 및 외국어)에 새롭게 합류된 디지털소통역량은 인공지능시대가 이미 도래한 현재임을 확인하는 동시에, 이 새로운 현재의 오래된 주체인 인간의 역할을 다시금 논의의 장으로 끌어들이고 있는 바, 본 교과는 인간과 인공지능이라는 두 개의 축 사이를 오가며 인간은 인간의 새로운 파트너인 인공지능과 어떻게 소통하며 공존하고, 새로운 미래를 구축할 수 있을 것인지 논의하고자 한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>cc2.공감적소통역량</td><td>60%</td><td>1. 이해 및 분석: 주어진 주제에 대한 국내외 담론을 이해하고 다각적 차원에서 문제를 분석할 수 있다.
2. 의사소통: 인공지능과의 원활한 소통을 위하여 정확하고 구체적인 질문/프롬포트를 구현할 수 있다.
3. 글로컬: ChatGPT 혹은 번역기 등의 외국어 학습도구를 사용하여 인공지능으로부터 도출해낼 수 있는 가능성 및 잠재력을 확장/확대할 수 있다.</td><td>퀴즈
필기시험
실전시나리오 기반 평가</td></tr>
<tr><td>cc4.정보활용역량</td><td>40%</td><td>1. 지식활용: 편향성, 공정성, 안정성 등을 고려하여 인공지능을 활용 및 운영할 수 있다.
2. 디지털문해: 온라인 교육 자료와 도구를 효과적으로 활용하여 학습경험을 향상시킬 수 있다.</td><td>프로젝트
기반 평가</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="8">챗GPT와파이썬기반의 데이터분석프로그래밍 (ChatGPT and Python-Based Data Analysis Programing)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 데이터 과학의 기초부터 심화까지 다루는 종합적인 커리큘럼을 제공하는 과정이다. 이 교과목은 파이썬 프로그래밍, 데이터 분석, 인공지능 기술, 챗GPT 활용에 중점을둔다. 챗GPT, 파이썬 데이터 분석에 필수적인 라이브러리, 데이터 수집, 정제, 탐색적 데이터 분석(EDA), 기술통계, 데이터 시각화, 시계열 데이터 분석, 지도학습, 비지도학습, 모델 평가 및 해석, 영상 데이터 기반 이진 분류 모델을 이용한 새로운 영상를 예측 미니 프로젝트 등을 구현해 봄으로써 자연스럽게 데이터 리터러시 역량을 배양한다. 이 교과목은 데이터 과학 기술에 대한 심도 있는 이해를 제공하며, 학생들이 현대 데이터 중심의 사회에서 필요한 기술적 역량과 문제 해결 능력을 갖출 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">첫째, 데이터의 이해, 데이터 수집 및 전처리, 분석 프로세스, 시각화, 테스트 및 검증 등의 데이터 기술 전반적인 개념을 이해할 수 있다.
둘째, 챗GPT, 파이썬 기반 데이터 수집, 전처리, 분석, 결과해석 및 시각화를 수행할 수 있다.
셋째, 지도학습 및 비지도학습 알고리즘을 실제 데이터 문제에 적용할 수 있다.
넷째, 시계열, 영상 데이터 기반 문제해결을 위해 딥러닝 프로그래밍을 구현할 수 있다.
다섯째, 데이터 기반 현실세계의 다양한 문제 해결방안을 제시할 수 있다.
이 교과목을 통해 학생들은 데이터 과학과 인공지능 분야에서 필요한 기술적 능력과 문제 해결 능력을 갖추게 되며, 이는 학생들이 다양한 분야에서 데이터 기반의 의사결정 과정에 기여할 수 있는 기반을 마련해 줄 것이다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">데이터 과학의 전반적인 개념을 이해하고 정형, 비정형 데이터를 프로그래밍(파이썬 등) 언어로 컴퓨터가 이해하는 형태로 전처리 등을 통해 정보활용역량 강화를 위한 토대를 마련한다. 데이터의 이해, 탐색적 분석, 상관 분석, 빅데이터 분석, 시계열 분석, 지도학습 및 비지도학습, 모델 평가 및 해석, 이진 분류 모델 등의 기술과 다양한 분야의 데이터를 융합하여 창의융합역량을 강화한다. 현실 세계의 문제를 식별하고 문제 해결에 필요한 데이터 수집 및 가공, 데이터 분석, 분석결과 해석을 통해 의사결정 과정에 적용해 봄으로써 문제해결역량을 강화한다</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>cc4.정보활용역량</td><td>60%</td><td>데이터 과학의 전반적인 개념을 이해하고 정형, 비정형 데이터를 프로그래밍(파이썬 등) 언어로 컴퓨터가 이해하는 형태로 전처리 등을 수행할 수 있다.</td><td>시험
보고서
퀴즈
발표</td></tr>
<tr><td>cc5.창의융합역량</td><td>20%</td><td>데이터의 이해, 탐색적 분석, 상관 분석, 빅데이터 분석, 시계역 분석, 지도학습 및 비지도학습, 모델 평가 및 해석, 이진 분류 모델 등의 기술을 복잡한 문제에 적용할 수 있다.</td><td>시험
퀴즈</td></tr>
<tr><td>cc6.문제해결역량</td><td>20%</td><td>현실 세계의 문제를 식별하고 문제 해결에 필요한 데이터 수집 및 가공 데이터 분석, 분석결과 해석을 통해 의사결정 과정에 적용할 수 있다.</td><td>시험
발표</td></tr>
</table>

◆ 자기관리역량

① 진로탐색

과 목 명	과 목 소 개			
진로탐색1 (Career Exploration and Awareness 1)	교과목 개요 및 특성			
	본 교과목은 자신의 관심 분야에 따른 진로 탐색을 돕기 위해 진로 및 직업 관련 영상과 진로상담 등을 제공하며, 개인과 직무 간 합리적 연관성을 검토하여 구체적인 진로 계획을 세울 수 있도록 직업포트폴리오 작성 특강 및 프로그램을 운영하여 자신의 진로 계획을 완성할 수 있도록 하였다.			
	교 과 목 표			
	자신의 관심 분야에 따른 진로 탐색을 기반으로, 개인과 직무 간 합리적 연관성을 검토하여 구체적인 진로 계획을 세우는 것을 목표로 한다. ‘진로탐색’ 교과목의 궁극적 목표는 학생이 현명한 진로 선택을 통해 생산적 사회구성원이자 행복한 개인으로서의 삶을 살아가도록 하는 것에 있다.			
	교 과 내 용			
	성공적인 진로 선택을 위해서는 자기 이해와 진로에 대한 올바른 정보수집이 필요하다. 이에 따라 본 강좌에서는 자신의 강점과 가치관을 파악하여 자기를 분석한다. 또한, 다수의 진로특강, 미래직진프로그램 영상 시청 및 진로상담사와의 진로상담을 통해 전공과 진로에 대한 정보를 수집하여 미래의 자신에게 적합한 진로를 계획하기 위하여 진로 포트폴리오를 완성할 수 있도록 하였다.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC3.자기관리역량	51%	자기 이해를 통해 자아를 발견하고 자신이 지니고 있는 가능성을 계발할 수 있다.	포트폴리오
	CC4.정보활용역량	49%	자신에 대한 정보와 전공 및 직무에 대한 정보를 바탕으로 자신의 진로를 계획할 수 있다.	포트폴리오
꿈은모르겠고취업은하고싶어(진로탐색과취업준비) (Career design and successful employment)	교과목 개요 및 특성			
	내가 하고 싶은 것과 할 수 있는 일을 찾는 자기이해부터 시작하여 역량을 반영한 직무선택과 유망업종 분석, 자신의 가치관을 반영한 기업선택까지 진로부터 추업까지 준비할 수 있는 수업입니다. 나 뭐 해먹고 살지에 대한 답을 찾는 과정으로 16년 간 현장에서의 사례를 토대로 최선의 솔루션을 제공합니다.			
	교 과 목 표			
	1. 자기이해를 토대로 하고 싶은 것과 할 수 있는 일을 구분하여 목표를 설정하고 자신에게 적합한 최선의 직업을 선택할 수 있다 2. 자신의 전용성 소질을 탐색하고 전공, 역량을 반영한 직무, 업종, 기업을 선택할 수 있다. 3. 구직과 학습에 대한 동기를 부여하고 직장인이 아닌 직업인으로서의 성장을 가능하게 한다.			
	교 과 내 용			
	내가 하고 싶은 것과 할 수 있는 일을 찾는 자기이해부터 시작하여 역량을 반영한 직무선택과 유망업종 분석, 자신의 가치관을 반영한 기업선택까지 진로부터 추업까지 준비할 수 있는 수업입니다. 나 뭐 해먹고 살지에 대한 답을 찾는 과정으로 16년 간 현장에서의 사례를 토대로 최선의 솔루션을 제공합니다.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	cc3.자기관리역량	60%	본 강의를 수강함으로써 진로 및 취업 정보를 취득하고활용할 수 있다.	과제
	cc6.문제해결역량	40%	희망진로 및 필요역량에 대해 자기분석을 통해 스스로 진로설계에 대한 수정 및 보완을 수행할 수 있다.	과제
나뭐해먹고살지(진로탐색과취업설계)	교과목 개요 및 특성			
	왜 취업을 해야 한느가에 대한 물음을 시작으로 학업과 취업에 대한 셀프리더십을 강화하여 동기를 부여하고 자신의 전공을 중심으로 적성과 흥미, 성격과 가치관을 반영하여 적합한 직업을 목표로 설정할 수 있도록 한다.			
	교 과 목 표			
	1. 생활사 분석과 성찰을 통해 삶의 목표와 강점을 탐색하고 학업과 구직에 대한 동기를 부여한다. 2. 자신의 진로성숙도를 분석하여 부족한 부분을 채우기 위한 구체적 전략을 수립한다. 3. 변화는 직업세계를 인식하고 주요 산업과 직무에서 요구하는 역량을 갖출 수 있다.			
	교 과 내 용			
	왜 취업을 해야 하는가에 대한 물음을 시작으로 학업과 취업에 대한 셀프리더십을 강화하여 동기를 부여하고 자신의 전공을 중심으로 적성과 흥미, 성격과 가치관을 반영하여 적합한 직업을 목표로 설정할 수 있도록 한다.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	cc3.자기관리역량	60%	본 강의를 수강함으로써 자신에게 적합한 직업을 선택하여 필요한 역량을 갖추기 위한 세부계획을 수립할 수 있다.	과제
	cc3.문제해결역량	40%	희망 진로 및 필요역량에 대해 자기분석을 통해 스스로 진로설계에 대한 수정 및 보완을 수행할 수 있다.	과제

② 창의성

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="11">창의적발상과
문제해결
(Creative thinking and problem solving)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 창의적 사고기법 훈련을 통해 문제해결력을 신장시키는 것을 목적으로 합니다. 사고기법 훈련을 통해 개인의 창의성을 계발하는 과정에서 자기관리역량과 문제해결역량을, 공동체의 일원으로 협업하여 공공의 가치를 창출하는 과정에서 공동체역량과 공감적소통역량을 배양할 수 있도록 있도록 합니다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">팀 활동을 통한 프로젝트 수행 과정에서 공동체의 가치와 의사소통의 중요성을 경험하고, 창의적 사고기법 습득 및 문제해결 과정에서 문제 인식과 문제해결을 위한 논리적인 아이디어 도출방법 등을 탐구·훈련하는 것을 목표로 합니다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">창의적 사고기법을 바탕으로 문제정의, 아이디어의 창출-다듬기-평가-실행에 이르는 문제해결 과정을 훈련하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC1.공동체역량</td><td>15%</td><td>팀 구성과 임무 분담을 통해 프로젝트를 성공적으로 수행할 수 있다.</td><td>토론
발표</td></tr>
<tr><td>CC2. 공감적소통역량</td><td>15%</td><td>팀 내에서의 의사소통을 통해 문제를 파악하고 해결방안을 도출할 수 있다.</td><td>토론
발표</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>51%</td><td>창의적 사고기법의 개념을 이해하고 설명할 수 있으며 적용할 수 있다.</td><td>필기시험
과제
(보고서)</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>19%</td><td>문제를 파악하고 협력을 통한 집단적 창의성을 발휘하여 문제해결 방법을 제안할 수 있다.</td><td>토론
발표</td></tr>
<tr><td rowspan="11">창의적 아이디어발상
과
문제해결방안
(Creative idea thinking and problem solving plan)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 창의적 아이디어 사고기법 훈련을 통해 문제해결력을 신장시키는 것을 목적으로 한다. 사고기법 훈련을 통해 개인의 창의성을 계발하는 과정에서 자기관리역량과 문제해결역량을, 공동체의 일원으로 협업하여 공공의 가치를 창출하는 과정에서 공동체역량과 공감적소통역량을 배양할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 팀 활동을 통한 프로젝트 수행 과정에서 공동체의 가치와 의사소통의 중요성을 경험하고, 창의적 아이디어 사고기법 습득 및 문제해결 과정에서 문제 인식과 문제해결을 위한 논리적인 아이디어 도출방안 등을 탐구·훈련하는 것을 목표로 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 창의적 아이디어 사고기법을 바탕으로 문제정의, 아이디어의 창출-다듬기-평가-실행에 이르는 문제해결 과정을 훈련하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC1.공동체역량</td><td>15%</td><td>팀 구성과 임무 분담을 통해 프로젝트를 성공적으로 수행할 수 있다.</td><td>토론
발표</td></tr>
<tr><td>CC2. 공감적소통역량</td><td>15%</td><td>팀 내에서의 의사소통을 통해 문제를 파악하고 해결방안을 도출할 수 있다.</td><td>토론
발표</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>51%</td><td>창의적 사고기법의 개념을 이해하고 설명할 수 있으며 적용할 수 있다.</td><td>필기시험
과제(보고서)</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>19%</td><td>문제를 파악하고 협력을 통한 집단적 창의성을 발휘하여 문제해결 방법을 제안할 수 있다.</td><td>토론
발표</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="11">창의성깨우기
(Creative thinking rouse)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">팀 활동을 통한 프로젝트 수행 과정에서 공동체의 가치와 의사소통의 중요성을 경험하고, 창의적 사고 기법 습득 및 문제해결 과정에서 문제 인식과 문제해결을 위한 논리적인 아이디어 도출방법 등을 탐구하고 훈련하는 것을 목표로 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">창의적 사고 기법을 바탕으로 문제를 정의하고, 아이디어의 창출-다듬기-평가-실행에 이르는 문제 해결 과정을 훈련하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">사고기법 훈련을 통해 개인의 창의성을 계발하는 과정에서 자기관리역량의 배양, 공동체의 일원으로서 협업과 융합하는 과정에서 공동체역량과 공감적 소통역량의 배양, 집단의 창의성 발현으로 공공의 가치를 창출하는 과정에서 문제해결역량을 배양할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC1.공동체역량</td><td>15%</td><td>팀 구성과 임무 분담을 통해 프로젝트를 성공적으로 수행할 수 있다.</td><td>토론
발표</td></tr>
<tr><td>CC2. 공감적소통역량</td><td>15%</td><td>팀 내에서의 의사소통을 통해 문제를 파악하고 해결 방안을 도출할 수 있다.</td><td>토론
발표</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>51%</td><td>창의적 사고기법의 개념을 이해하고 설명할 수 있으며 적용할 수 있다.</td><td>필기시험
과제(보고서)</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>19%</td><td>문제를 파악하고 협력을 통한 집단적 창의성을 발휘하여 문제해결 방법을 제안할 수 있다.</td><td>토론
발표</td></tr>
<tr><td rowspan="11">창의성과 스토리텔링
(Creative thinking and storytelling)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 창의적 사고기법 훈련을 통해 문제해결 역량을 길러주는 것을 목적으로 하고 있다. 창의적 사고 기법 훈련을 통해 개인 (또는 팀)의 창의성을 이해하고 실현하는 과정을 겪게 되며, 이를 통한 소통과 상호작용 능력, 문제해결역량, 공동체 의식을 배양할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">팀 활동을 통한 프로젝트 수행 과정에서 공동체의 가치와 의사소통의 중요성을 경험하고, 창의적 사고 기법 습득 및 문제해결을 도출하며, 이를 위한 스토리텔링 기법을 통하여 구성원간의 상호 아이디어 창출과 설득력을 갖게 된다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">창의적 사고기법과 스토리텔링 능력을 바탕으로 문제정의, 아이디어의 창출-다듬기-평가-실행에 이르는 문제해결 과정을 훈련하는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC1.공동체역량</td><td>15%</td><td>팀 구성과 임무 분담을 통해 프로젝트를 성공적으로 수행할 수 있다.</td><td>토론
발표</td></tr>
<tr><td>CC2. 공감적소통역량</td><td>15%</td><td>팀 내에서의 의사소통을 통해 문제를 파악하고 해결 방안을 도출할 수 있다.</td><td>토론
발표</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>51%</td><td>창의적 사고기법의 개념을 이해하고 설명할 수 있으며 적용할 수 있다.</td><td>필기시험
과제(보고서)</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>19%</td><td>문제를 파악하고 협력을 통한 집단적 창의성을 발휘하여 문제해결 방법을 제안할 수 있다.</td><td>토론
발표</td></tr>
</table>

③ 창업

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">기업가정신의 역사
(The History of Entrepreneurship)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">기업정신 개념의 탄생 배경과 기업가 정신의 현대적 의미 조망</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">기업가정신의 역사적 발흥, 개념의 진화 및 실용적 의미를 검토한다. 기업가정신의 주창자인 슘페터 및 그에게 영향을 끼친 다양한 시대적, 사상적 배경 그리고 기업가정신의 발전에 기여한 이후의 이론 및 현대의 새로운 연구들을 포괄한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">기업가정신 개념의 탄생 배경과 기업가정신의 현대적 의미 조망</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC3.자기관리역량</td><td>60%</td><td>기업가정신이 자연스럽게 체득되어, 주도적인 세계관을 함양한다</td><td>필기시험
출석</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>40%</td><td>다양한 학문방법과 역사적 사실을 종합적으로 이해할 수 있다.</td><td>발표
과제</td></tr>
<tr><td rowspan="9">나만의 스타트업 아이디어 찾기
(Finding your own Startup Idea)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">창의적 사고의 중요성을 강조하고 학생들 개개인의 좋아하는 일, 잘하는 일, 그리고 가치 있는 일과 관련된 주변의 사소한 문제점을 논하는 것으로 시작하여 그 문제해결 방안을 스타트업 아이템까지 발전시킬 수 있도록 다양한 아이디어 발굴 기법을 익히고 활용한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">학생들의 관심사로부터 시장의 니즈를 파악하고 이를 해결하기 위한 아이디어를 발굴하여 나만의 스타트업 아이템으로까지 발전시키며 스타트업을 위한 사고와 활동이 미래 설계에 많은 도움이 된다는 것을 인식 시키는 것이 이 교과목의 학습 목표이다. 또한 창업에 관심있는 학생을 발굴하여 지속적으로 창업 활동을 할 수 있도록 지원한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">창의적 사고의 중요성을 강조하고 학생들 개개인의 좋아하는 일, 잘하는 일, 그리고 가치 있는 일과 관련된 주변의 사소한 문제점을 논하는 것으로 시작하여 그 문제해결 방안을 스타트업 아이템까지 발전시킬 수 있도록 다양한 아이디어 발굴 기법을 익히고 활용한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC3.자기관리역량</td><td>60%</td><td>좋아하는 일을 잘할 수 있도록 자기 관리 방안에 대해 생각해보고 이를 통해 관심사를 도출하고 해당 시장의 니즈를 파악한다</td><td>과제
토론
발표</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>40%</td><td>시장의 니즈를 파악하고 이를 바탕으로문제점을 도출하여 이를 해결하기 위한 방안을 스타트업 아이디어로 발전시킨다.</td><td>과제
토론
발표</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">성인학습자를 위한
톺아보는 창업
(The in-depth analysis of the Start up for the all life)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 학부과정 중 교양(창업)영역의 교과목으로 휴먼서비스대학 소속학생을 대상으로 개설된 과목임. 본 교과목의 학습방법은 사이버강좌이며, 비대면(동영상,실시간,화상 등)으로 진행됨
사이버 강좌로 개설되는 수업으로 각 차시별 주제에 대한 강의 영상을 보면서 해당 교육 내용을 이해함</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">■ 본 교과는 창업을 기존의 회사를 차려 돈은 번다는 좁은 의미에서 벗어나 보다 확장된 의미에서 새롭게 창업을 정의함으로써 창업에 대한 이해를 보다 폭넓고 깊이 있게 이해하는 것을 목표로 함
■ 이를 통해 창업에 대한 새로운 정의를 학습하고 해당 정의에 대한 충분한 이해를 통해 진정한 의미에서 장사와 창업을 구분함으로써 보다 확장된 관점에서 창업의 의미를 다시금 새겨볼 수 있도록 함</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">■ 본 교과는 일반적으로 표현되는 企業家精神과 이에 대한 영어표현인 entrepreneurship을 기반으로 동양의 사상에서, 그리고 우리나라의 근본 사상인 “홍익인간”과의 연계성을 찾는 과정에 대해 학습함으로써 창업의 새로운 정의인“사람에게서 시작하여 사람에게로 되돌아오는 선순환 과정”이라는 새로운 정의를 이해하게 됨
■ 이를 위해 첫째, “사람에게서”는 창업의 시작이라 할 수 있는 창업아이템의 발굴과정에 대한 이해를 돕고, 둘째, “시작하여”를 통해 실질적인 창업의 과정에 대해 이해하도록 하며, 셋째, “사람에게로”를 통해 기업의 사회적 책무를 이해하도록 함넷째, “되돌아오는”을 통해 기업의 지속적인 성장을 위해 어떻게 해야 하는가를 확인하고다섯째, “선순환”을 통해 기업이 지켜야 할 사회적 규범과 윤리에 대한 이해를 통해여섯째, “과정”을 통해 기업의 활동에 대한 이해를 돕는 내용으로 진행하고자 함</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC3.자기관리역량</td><td>80%</td><td>창업은 창업아이템의 발굴에서부터 제품 생산과 판매 그리고 A/S뿐만 아니라 조직의 결성과 운영을 포함하여 자금 조달에 이르기까지 기존 기업의 경영보다 넓은 영역을 소화하는 과정으로 창업과정 뿐만 아니라 기존 기업의 영역에서도 충분히 활용할 수 있는 의사소통능력을 배양할 수 있도록 함</td><td>과제
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>20%</td><td>창업을 위한 기업가정신은 창업에 대한 이해 외에도 팀빌딩과 같은 조직의 결성과 운영에 대한 이해를 높임으로써 사회생활에 필요한 이해 능력을 배양할 수 있도록 함</td><td>과제
필기시험</td></tr>
<tr><td rowspan="9">알면 쓸모있는
창업정보
(Business Regulation)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">창업 기초 지식이 부족한 대학생들을 대상으로 특허와 실용신안의 이해, 창업에 있어서의 상표, 상표권 직접 출원해보기, 디자인권 출원 등 지식재산의 개념을 쉽고 이해하기 쉽게 학습하고자 하며, 인터넷을 통해 회사 설립하기, 초기 사업자를 위한 회계장부 작성 방법 및 정부의 창업자금지원제도와 창업자금 받는 요령 등을 학습하고자 함</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 과목은 예비창업자 및 초기창업자가 알면 도움이 될 지식재산권(산업재산권)의 이해와 실제 창업에 도움이 될 창업 실무에 관해 학습함으로써 창업 역량을 제고하고자 함</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">창업 기초 지식이 부족한 대학생들을 대상으로 특허와 실용신안의 이해, 창업에 있어서의 상표, 상표권 직접 출원해보기, 디자인권 출원 등 지식재산의 개념을 쉽고 이해하기 쉽게 학습하고자 하며, 인터넷을 통해 회사 설립하기, 초기 사업자를 위한 회계장부 작성 방법 및 정부의 창업자금지원제도와 창업자금 받는 요령 등을 학습하고자 함</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC3.자기관리역량</td><td>60%</td><td>창업에 꼭 필요한 지식재산권을 설계해보고 비교적 간편하고 유용한 상표권 및 디자인권을 직접 출원할 수 있다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>40%</td><td>인터넷 회사설립 시스템을 통해 직접 회사를 설립해보며, 회계 장부 관리를 수행할 수 있다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="8">영상으로보는창업이야기
(Business Start-up Slideshow)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 학부과정 중 교양(창업)영역의 교과목으로 대학 전체학생을 대상으로 개설된 과목임. 본 교과목의 학습방법은 세미나이며, 대면으로 진행됨
● 본 교과목은 3개 주차를 하나의 묶음으로 진행되는 특성으로 영상시청 주, 팀빌딩 및 발표자료 작성 주, 발표 주로 구성됨
● 영상시청 주에는 제시된 영상을 시청하고 해당 영상에서 창업과 관련된 특정 주제에 대해 의견을 제시
● 팀빌딩 및 발표자료 작성 주에는 영상시청 주에 각자가 제시된 내용을 기반으로 팀빌딩을 구성하고, 조원 간의 의견을 청취하면서 자신의 의견과 차이점과 공통점에 대한 의견을 공유하면서 팀의 공통의견을 모으면서 협업과 조율의 과정을 거쳐 다양한 관점을 이해하고 융합하는 역량을 강화
● 발표 주에는 제시된 주제에 대한 발표를 통해 각 팀의 의견 조율과정과 최종의견에 대해 어떻게 합의점을 찾았는지, 제시된 주제에 대한 의견과 주장의 근거를 통해 팀별 토론을 진행함으로써 보다 논리적인 주장을 펼칠 수 있는 역량을 강화</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">■ 영화, 드라마, 예능, 교양 등 다양한 영상을 통해 창업관련 이슈에 대한 토론을 통해 다른 생각, 다른 관점에 대한 이해, 조정, 수용, 발전시켜 창업에 대한 이해와 저변확대를 목표로 함</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">■ 영화, 드라마, 예능, 교양 등 다양한 분야의 영상을 통해 창업관련 이슈를 도출
■ 도출된 이슈에 대한 토론을 통해 다른 생각, 다른 관점에 대한 이해, 조정, 수용, 발전
■ 이를 통해 창업에 대한 진입장벽의 저항을 줄이고 보다 확장된 개념에서 창업을 이해하도록 함</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC3.자기관리역량</td><td>80%</td><td>● 영화, 드라마, 예능, 교양 등 다양한 영상을 통해 인지된 창업관련 이슈를 이해하고, 자신의 생각을 정리할 수 있다. 또한, 타인의 생각과의 차이를 토론을 통해 논리적으로 의사를 전달 할 수 있도록 함</td><td>과제
발표
토론</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>20%</td><td>● 창업에 대한 다양한 이슈를 기존 영상(영화, 드라마, youtube 등) 자료를 활용하여 이해를 높임으로써 사회생활에 필요한 이해 능력을 배양할 수 있음</td><td>과제
발표
토론</td></tr>
<tr><td rowspan="8">손에 잡히는 비즈니스 플랜
(Hands-on business plan)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 학부과정 중 교양(창업)영역의 교과목으로 대학 전체학생을 대상으로 개설된 과목임. 본 교과목의 학습방법은 사이버강좌이며, 비대면(동영상,실시간,화상 등)으로 진행됨
사이버 강좌로 개설되는 수업으로 각 차시별 주제에 대한 강의 영상을 보면서 해당 교육 내용을 이해함</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">■ 기술창업과 청년창업의 중요성을 인식하고 도전과 창의력을 발휘하여 미래 창업에 도전할 수 있는 기본 자질과 비즈니스 마인드를 고취시켜 나감으로서 창업생태계의 변화에 능동적으로 대처하고 창업 환경 변화에도 선제적으로 대응 해 나갈 수 있는 준비된 비즈니스 맨의 역량을 함양하는 것을 목표로 함</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">■ 사업계획서 작성을 위한 비즈니스 플랜과 환경조사및 분석, 목표고객 접근, 경제성 분석, 자금조달, 플랜 B에 대한 이론적 강의를 통해 사업계획의 구성요소별로 자세한 내용을 학습함과 동시에 비즈니스 용어에 대한 습득과 이해할 수 있는 내용으로 구성됨</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC3.자기관리역량</td><td>80%</td><td>창업은 창업아이템의 발굴에서부터 제품 생산과 판매 그리고 A/S뿐만 아니라 조직의 결성과 운영을 포함하여 자금 조달에 이르기까지 기존 기업의 경영보다 넓은 영역을 소화하는 과정임
개별과정에 대해 이해를 바탕으로 자신의 자원을 보다 효율적으로 관리, 운영하여 긍정적인 결과로 이끌어 낼 수 있는 실무적 역량을 배양하고 강화하도록 함</td><td>과제
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>20%</td><td>창업을 위한 실무적 과정을 이해하고 수행함에 있어 현재의 상황과 자신이 보유한 자원을 분석하고 보다 긍정적인 결과를 이끌어 낼 수 있도록 판단하고 실행할 수 있는 실문적 역량을 배양하고 강화하도록 함</td><td>과제
필기시험</td></tr>
</table>

과 목 명	과 목 소 개			
스타트업과 기업문화 의이해1 (Understanding of Business Start-up and Business Culture Ⅰ)	교과목 개요 및 특성			
	본 강좌는 기업문화의 기초이론을 배우게 된다. 그러므로 기업문화의 개념, 기업문화의 이해, 기업문화의 형성과 유형, 기업문화의 기업체성과, 한국의 기업문화, 한국의 기업문화의 특성, 경쟁력 강화를 위한 기업문화개발, 그리고 한국기업의 새 기업문화개발, 세계 우수기업의 기업문화 사례연구를 통해 기업문화 이해에 도움을 주고자 한다. 특히 스타트업에 관심이 있는 학생들에게는 필수적인 교과목이며, 이 수업을 학습함으로써 스타트업을 준비하는 학생들에게 스타트업과 관련된 지식을 얻고, 스타트업과 관련이 없는 학생들은 경험을 얻는 일석이조의 효과의 특성을 가지고 있다.			
	교 과 목 표			
	본 강좌는 기업문화의 기초이론을 배우게 된다. 기업문화의 개념, 기업문화의 이해, 기업문화의 형성과 유형, 기업문화의 기업체성과, 한국의 기업문화, 한국의 기업문화의 특성, 경쟁력 강화를 위한 기업문화개발, 그리고 한국기업의 새 기업문화개발, 세계 우수기업의 기업문화 사례연구를 통해 예비창업자의 창업에 도움을 주고자 한다.			
	교 과 내 용			
	창업이란 무엇인가라는 것으로부터 시작하여, 창업의 이해 및 특성, 창업자로서의 기업가, 창업자의 특성, 기업가 정신이란 무엇인가, 성공한 기업가와 실패한 기업가, 기업문화의 요소, 기업문화의 방향 등을 배우게 된다.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC3.자기관리역량	60%	성숙한 자기이해를 바탕으로 변화하는 환경에 대처하여 비전을 수립하고 자신의 역량을 계발 관리하며 지속적인 성장을 주도해가는 능력을 육성	과제 필기시험
	CC5.창의융합역량	20%	인간과 세계에 대한 근본적 이해와 포괄적 사유를 바탕으로 다양한 학문의 지식을 융합하고 새로운 사고와 지식을 창출할 수 있는 능력을 육성	과제 필기시험
	CC6.문제해결역량	20%	과학적 사고와 문화적 사고의 기본 원리를 이해하고 적용하여 당면한 문제를 해명하고 그 원인을 파악하여 대안을 제시하고 추진할 수 있는 능력을 육성	과제 필기시험
스타트업과 기업문화 의이해2 (Understanding of Business Start-up and Business Culture Ⅱ)	교과목 개요 및 특성			
	본 강좌는 '스타트업과 기업문화의 이해Ⅰ'를 기저로 하여, 세계적인 기업문화의 석학들이 분류한 기업문화의 유형을 살펴보고 성공적인 Startup의 조건, 기업가 정신 Ⅱ이 무엇이가를 비롯하여, 기업문화와 기업의 관계, 기업문화의 특징, 기업문화의 방향 등을 배우게 된다.			
	교 과 목 표			
	본 강좌의 교육목표는 '스타트업과 기업문화의 이해Ⅰ'에 이어 기업문화를 심화학습 하는 데 있다. 기업문화는 그 기업의 생산성과 제고와 밀접한 관계를 맺고 있으며, 향후 창업을 하거나 CEO로서의 직무를 수행할 대상자는 반드시 그 기업의 기업문화를 파악해야 성공하는 CEO가 될 수 있다. 따라서 직장이면 누구나 기업문화의 중요성과 기업문화가 기업에 미치는 영향이 어느 정도인지를 앎으로써 기업이 요구하는 구성원으로 육성하는 것에 그 목표로 삼는다.			
	교 과 내 용			
	본 강좌는 '스타트업과 기업문화의 이해Ⅰ'를 기저로 하여, 세계적인 기업문화의 석학들이 분류한 기업문화의 유형을 살펴보고 성공적인 Startup의 조건, 기업가 정신 Ⅱ이 무엇이가를 비롯하여, 기업문화와 기업의 관계, 기업문화의 특징, 기업문화의 방향 등을 배우게 된다.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC3.자기관리역량	60%	성숙한 자기이해를 바탕으로 변화하는 환경에 대처하여 비전을 수립하고 자신의 역량을 계발 관리하며 지속적인 성장을 주도해가는 능력을 육성	과제 필기시험
	CC5.창의융합역량	20%	인간과 세계에 대한 근본적 이해와 포괄적 사유를 바탕으로 다양한 학문의 지식을 융합하고 새로운 사고와 지식을 창출할 수 있는 능력을 육성	과제 필기시험
	CC6.문제해결역량	20%	과학적 사고와 문화적 사고의 기본 원리를 이해하고 적용하여 당면한 문제를 해명하고 그 원인을 파악하여 대안을 제시하고 추진할 수 있는 능력을 육성	과제 필기시험

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="10">ETTAACTION
(Capstonedesign)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 강좌는 창업아이템 선정, 비즈니스모델 개념의 이해, 비즈니스모델캔버스의 작성 실습, 사업타당성 분성, 사업계획서 작성, 회사(법인) 설립 시뮬레이션, 팀별발표 등을 위졸 강의를 하게 된다. 즉 캡스톤디자인이란 학생들이 전공분야별 지식을 응용하여 학생 스스로 팀을 구성, 하나의 작품을 설계, 제작, 평가해 봄으로 창의적 사고와 실무능력, 팀워크, 발표능력 등을 향상시켜 산업문제 해결형 인재로 발전시킬 수 있도록 하는 창의적 종합설계 교과목으로 주로 공학계열학과에서 개설 운영하는 교과목이지만 근래에 들어와서 경상계열, 인문사회 계열, 자연과학계열의 학생들도 많이 참여하는 수업이다. 따라서 이 수업의 특성은 문제해결의 능력을 육성하는 특성을 가진 교과목이다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">캡스톤디자인을 창업실전에 적용 - 선정된 아이템을 스스로 평가하여, 창의성, 실무능력, 팀워크 능력, 리더십 등 육성 - ‘창의적 종합설계’ 교육프로그램의 핵심 이해</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 강좌는 스타트업의 개념 이해, 창업을 어떻게 할 것인가?, 창업자로서의 기업가, 혁신적 아이템 발굴(1), 혁신적 아이템 발굴(2), 혁신적 아이템 발굴(3), 팀별 중간발표, 창업아이템 분석 및 적용(1), 스타트업 아이템 분석 및 적용(2), 창업의 타당성 분석, 비즈니스의 기본 이해, 창업 제안서 작성(이론), 스타트 제안서 작성(실습), 팀별 종합발표 등의 강의를 하게 된다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC3.자기관리역량</td><td>60%</td><td>성격과 가치관 등 자기이해를 바탕으로 다양한 전공분야를 파악하여 자신에게 적합한 학문과 진출 경로를 탐색하는 핵심역량을 강화할 수 있다.</td><td>팀별발표</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>20%</td><td>인간과 사회현상을 다양한 관점에서 통합적으로 이해하기 위하여 가치 있는 정보를 수집하고, 창업지식을 탐구하며, 디지털 도구와 기술을 활용할 수 있는 능력을 강화할 수 있다.</td><td>팀별발표</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>20%</td><td>언어가 사회구조와 문화적 가치변동을 담아낸다는 것을 이해하고, 텍스트와 기술력을 통해 다양한 형태의 사회적 상상력을 배양할 수 있는 역량을 기를 수 있음</td><td>팀별발표</td></tr>
<tr><td rowspan="10">스타트업콘텐츠디자인
(Startup Contents Design)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 과목은 콘텐츠의 중요성이 부각되는 사회적 트렌드에 맞춰 스타트업의 콘텐츠 디자인의 종류와 사례를 분석하여 심미적이면서도 효율적인 콘텐츠 디자인이 무엇인지 이해하는데 가장 큰 목표를 둔다. 특히 최근 가장 트렌디하면서 다양하게 활용되고 있는 콘텐츠 디자인의 실습을 통해 제작 과정과 결과물 도출까지 직접 경험함으로써 다양한 직무에 활용할 수 있게 하고자 하며, 1인 콘텐츠 제작자로서의 능력을 키울 수 있게 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">스타트업의 콘텐츠는 어떻게 기획되고 제작(디자인)되는지 이해하고
다양한 콘텐츠의 종류에 따라 기획과 디자인의 일련과정을 실습해 본다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">스타트업의 콘텐츠 마케팅에서 다양한 미디어를 활용한 콘텐츠를 파악하고 이를 효율적으로 디자인하기 위한 방안을 제안할 수 있는 능력을 함양시키는 수업</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC3.자기관리역량</td><td>60%</td><td>콘텐츠 디자인을 위한 디자인 프로그램을 다룰 수 있는 기술을 익히고,. 이 기술을 바탕으로 다양한 소스를 활용하여 콘텐츠 제작물에 적용 할 수 있다.</td><td>과제</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>40%</td><td>소비자의 변화, 사회적인 환경 변화를 이해하고 각 스타트업의 전문성을 반영한 학문 등을 분석하여 창의적으로 콘텐츠 마케팅 디자인에 적용 할 수 있다.</td><td>작품제작
발표</td></tr>
</table>

과 목 명	과 목 소 개			
스타트업 콘텐츠마케팅과 트렌드 (Startup Contents Marketing and Trend)	교과목 개요 및 특성			
	전통적인 방식의 마케팅을 벗어나 변화하는 시대를 반영하는 마케팅 트렌드에 대해 이해하고 특히 스타트업의 사례들을 통해 콘텐츠의 중요성이 부각되는 마케팅 전략에 관해 연구한다.			
	교 과 목 표			
	전통적인 방식의 마케팅의 시대를 벗어나 변화하는 시대를 반영하는 마케팅 트렌드에 대해 이해하고 특히 스타트업의 사례들을 통해 콘텐츠의 중요성이 부각되는 마케팅 전략에 관해 연구한다.			
	교 과 내 용			
	디지털 기기의 발전과 보급화에 따라 콘텐츠 마케팅의 효율성과 필요성이 높아짐에 따라 스타트업 콘텐츠 마케팅의 성공사례를 분석하고 최신 트렌드에 맞는 콘텐츠 마케팅 전략에 관해 연구하는 과목			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC3.자기관리역량	40%	소비자의 변화와 트렌드의 변화를 읽을수 있도록 다양한 정보를 수집하고 연구하여 마케팅 기획에 적용할수 있다.	마케팅전략 발표
	CC5.창의융합역량	30%	소비자의 변화, 사회적인 환경 변화를 이해하고 각 스타트업의 전문성을 반영한 학문 등을 분석하여 창의적으로 콘텐츠 마케팅 솔루션에 적용 할 수 있다.	마케팅전략 발표
	CC6.문제해결역량	30%	스타트업을 중심으로 이루어지고 있는 콘텐츠 중심의 마케팅 트렌드를 파악하고 각 기업이 당면한 다양한 마케팅 상황에 적절한 솔루션을 제안할 수 있다.	마케팅전략 발표

④ 계열기초

과 목 명	과 목 소 개			
간호와 생명과학 (Nursing & Life Science)	교과목 개요 및 특성			
	인류는 지구 자연생태계의 한 구성원으로 지구 생태계에 다양한 영향을 끼치며 살아왔다. 자연환경을 이용하고 환경적 제약을 극복하며 문화를 이루는 과정에서 다양한 방식으로 환경과 상호작용하고 있다. 하지만 이러한 과정에 수반되는 자연생태계에 영향의 정도나 메커니즘에 대해서는 잘 인식하지 못한다. 환경은 비가역적 특성으로 인해 한번 악화되거나 훼손되면 원래의 상태로 되돌리기 어렵다. 따라서 환경문제를 해결하기 위해서는 환경시스템을 이해하고 환경문제를 예방하기 위한 노력이 우선적으로 필요하다. 본 교과는 지구환경시스템과 인간 활동에서 비롯되는 다양한 환경문제에 대해 학습한다.			
	교 과 목 표			
	지구환경시스템을 바탕으로 환경문제가 생기는 이유를 설명할 수 있다. 통합적 사고를 바탕으로 환경문제 해결방안을 제시할 수 있다.			
	교 과 내 용			
	인류는 지구 자연생태계의 한 구성원으로 지구 생태계에 다양한 영향을 끼치며 살아왔다. 자연환경을 이용하고 환경적 제약을 극복하며 문화를 이루는 과정에서 다양한 방식으로 환경과 상호작용하고 있다. 하지만 이러한 과정에 수반되는 자연생태계에 영향의 정도나 메커니즘에 대해서는 잘 인식하지 못한다. 환경은 비가역적 특성으로 인해 한번 악화되거나 훼손되면 원래의 상태로 되돌리기 어렵다. 따라서 환경문제를 해결하기 위해서는 환경시스템을 이해하고 환경문제를 예방하기 위한 노력이 우선적으로 필요하다. 본 교과는 지구환경시스템과 인간 활동에서 비롯되는 다양한 환경문제에 대해 학습한다.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC3.자기관리역량	60%	간호학의 인체에 대한 이해를 기초로 상위 상문인 해부학, 생리학, 약리학 등의 기초의학적 지식 습득	자필시험 퀴즈
	CC4.정보활용역량	40%	인체 중심의 생명과학적 전문지식을 습득하여 간호 진로의 전문성 증진	자필시험 퀴즈

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">문학의 이해
(Comprehension of Literature)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">문학과 예술의 기원과 유래, 문학(예술)사, 비평과 해석의 사조, 문학성, 문학 언어, 문학 담론, 문학의 상상력과 기법, 문학적 표현, 신화와 상징, 문학 갈래 등을 학습함.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">이 교과목은 문학과 예술의 기원과 전개, 생산과 향유에 관련된 기본 이론과 문학 이해 및 해석의 다양한 사조를 공부함으로써, 문학의 본질에 대한 이해를 통하여 예비 국어교사로서의 문학 교수 역량 기초를 마련하는 것을 목표로 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">문학과 예술의 기원과 유래, 문학(예술)사, 비평과 해석의 사조, 문학성, 문학 언어, 문학 담론, 문학의 상상력과 기법, 문학적 표현, 신화와 상징, 문학 갈래 등을 학습함.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC3.자기관리역량</td><td>60%</td><td>문학 이론을 학습함으로써 문학과 관련된 정보와 지식을 종합하고 재구성하여 문학을 읽는 관점과 방식을 학습할 수 있다.</td><td>필기시험</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>40%</td><td>다양한 매체와 자료를 검색, 조사하고 효과적으로 조직하여 문학을 이해하고 문학을 통한 의사소통을 수행할 수 있다.</td><td>발표
보고서</td></tr>
<tr><td rowspan="9">알기 쉬운 재활의 이해
(Introduction to Rehabiltation Medicine and Services)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 휴먼서비스 계열에서 필요로 하는 기초 지식을 습득하기 위해 포괄적인 관점에서 전공 분야의 이해를 높일 수 있는 계열 기초 과목임.
언어재활전공, 치매전문재활전공, 산림치유전공, 중독재활상담전공, 통합치유 전공 신입생들의 계열 특성에 대한 이해를 통해 보편적 학습능력과 휴먼서비스 전공 분야의 전공 역량과 진로 능력 함양을 기르고자 구성되었음.
이에 따라 휴먼서비스대학 성인학습자 및 선취업학습자의 학습환경과 사회환경적 배경을 고려한 원격수업과 블랜디드러닝 등의 수업방법을 특성으로 진행함.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">재활이란 신체적 정신적 기능장애가 있는 사람들이 자신의 능력을 최대한으로 개발하여 사회에 재투입되며 신체적.정신적.사회적.교육적.직업적으로 최적의 상태로 생활할 수 있도록 도와주는 역동적 과정을 말한다. 즉, 재활과정을 통하여 심신장애인들을 위해 계획된 재활 프로그램에 따라 최대한 장애인들이 회복될 수 있도록 지원하는 재활 전문가의 역량과 태도를 습득하는 것을 목표로 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">첫째, 가정과 지역사회와 직업의 요구에 적응할 수 있도록 장애인을 도와서 장애인으로 하여금 사회에 복귀하여 신체적. 심리사회적 기능을 재통합할 수 있는 과정인 재활의 개념을 안다.
둘째, 재활심리의 생리적, 병리적 기초와 심리진단적 기초를 정립한다.
셋째, 장애인들을 위한 재활서비스와 재활서비스에 참여하는 각 전문가의 역할에 관해 개괄적으로 이해할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>60%</td><td>장애, 보건, 복지 등의 학문 영역을 통합하여 고찰하고 융합할 수 있다.</td><td>출석
시험
과제
발표 등</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>40%</td><td>장애와 재활의 관계를 이해할 수 있다. 재활이 가진 다양한 함의를 통해 사회적, 지역적 배경을 이해할 수 있다.</td><td>출석
시험
과제
발표 등</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="12">여행, 감수성과 상상력
(Travel as an approach to sense of place and geographical imagination)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과는 사범대학 지리교육과 1학년 학생들을 대상으로 하는 ‘계열기초’ 과목으로 지리적 소양과 안목을 기르기 위한 과목이다. 여행이라고 하는 친숙한 소재를 통해 ‘지리교육’이라고 하는 학문분야에 입문하게 되는 학습자에게 자연환경과 인문환경, 이 둘의 상호작용과 인간생활에 미치는 영향을 탐색해 볼 수 있는 기회를 제공하기 위해 개설되었다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">의미 있고 바람직한 여행의 의미를 성찰하고, 여행을 통해 개인과 공동체의 행복한 공존을 추구하는 방법을 탐색한다. 또한 여행에 필요한 지식, 기능, 가치 및 태도를 익히고, 여행을 통해 장소감과 지리적 상상력, 다문화적 가치와 소통, 통합적 사고력을 함양한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">여행은 지구상의 여러 장소에 대한 직·간접적인 경험이다. 오늘날 여행은 인간의 삶과 직결된 활동으로 자리매김하고 있다. '고생, 고난(troubles)'의 어원을 가진 '여행(travel)'은 단순히 즐기고 휴양하는 '관광(tour, tourism)'과는 차별화된다. 여행을 효과적으로 계획/실천하기 위해서는 여행지의 문화적/사회적 특성, 사회문화적 제도와 풍습이 상이한 사람들과의 소통 능력, 여행지의 문화적 가치를 제대로 이해할 수 있는 소양 등이 요구된다. 본 교과에서는 세계 여러 지역과 장소의 문화적 특성을 알아보고 이를 토대로 여행 계획을 작성/발표하는 활동을 통하여, 다양한 장소와 문화에 대한 인문학적 소양, 상이한 문화권의 사람들에 대한 존중과 소통 능력, 여행을 주제로 한 통합적 사고력을 기르는데 주안점을 둔다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC1.공동체역량</td><td>10%</td><td>여행 장소의 문화와 풍습을 존중하고 이해하는 태도를 기른다.</td><td>자기성찰일지</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>10%</td><td>여행을 주제로 세계화 시대의 사회적 특징을 이해하고, 다양한 지역과 문화의 공존 방안을 모색한다.</td><td>자기성찰일지</td></tr>
<tr><td>CC3.자기관리역량</td><td>60%</td><td>여행과 관련된 장소의 다양한 문화적？사회적 특성을 인문적 소양을 토대로 접근하고 해석할 수 있다.
인문학, 사회과학, 자연과학, 기술분야 등 여러 학문 영역을 통합하여 고찰하여 여행 장소를 이해하고 여행 계획을 세울 수 있다.</td><td>중간발표
최종발표
포트폴리오</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>20%</td><td>여행과 관련된 다양한 지식과 정보를 탐색/활용할 수 있고, 여행에 필요한 문화적/사회적 정보를 탐색/분석할 수 있다.</td><td>문제확인
액션플랜</td></tr>
<tr><td rowspan="12">수리융합적사고와 문제해결
(The basics and applications of mathematics)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">고등학교에서 배운 다양한 수학의 내용을 복습할 뿐 아니라 전형적이지 않은 다양한 문제를 풀어봄으로써 대학수학을 공부하는데 필요한 지식을 쌓고 문제해결력을 기른다. 다항함수, 삼각함수와 초월함수의 미분적분법, 공간기하와 벡터 등에 대하여 다룬다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">미분적분학은 근대수학의 발전을 가능하게 하였고 과학과 기술에 필수적인 도구가 되어왔다. 이 과목은 미분적분학 및 선형대수를 이수하는데 기본적으로 필요한 내용을 심도 있게 다루고, 자연과학과 공학 전공에 필요한 기초를 확고히 다지는 데 목표를 둔다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">고등학교에서 배운 다양한 수학의 내용을 복습할 뿐 아니라 전형적이지 않은 다양한 문제를 풀어봄으로써 대학수학을 공부하는데 필요한 지식을 쌓고 문제해결력을 기른다. 다항함수, 삼각함수와 초월함수의 미분적분법, 공간기하와 벡터 등에 대하여 다룬다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>10%</td><td>토론을 통하여 의사소통능력과 공감능력 등을 배양한다</td><td>토론평가</td></tr>
<tr><td>CC3.자기관리역량</td><td>55%</td><td>자기주도적으로 학습계획을 세우고 과제수행 능력을 함양한다.</td><td>과제
시험
토론평가</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>10%</td><td>다양한 수학 매체를 효과적으로 활용하여 필요한 정보를 취득할 수 있다.</td><td>과제
시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>25%</td><td>필수적 내용을 학습함으로써 논리적 사고를 가능하게 하고 이를 통하여 응용력을 갖출 수 있도록 하여 문제해결 능력을 배양한다.</td><td>과제
시험
토론평가</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="10">웹프로그래밍기초
(Web Programming Basics)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 컴퓨터를 처음으로 접하는 신입생을 대상으로 웹 프로그래밍에 대한 일반적인 기초개념을 함양시키고, 기본적인 코딩을 학습하는 데 있다. 그러므로 웹프로그래밍언어에 대한 이해를 바탕으로 실습이 주가 되는 수업이며, 주차별 실습내용을 프로젝터를 활용하여 시연하고, 이를 학습자들이 숙지하여 자유롭게 실습할 것이다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">웹 프로그래밍 기초는 컴퓨터를 처음으로 접하는 신입생을 대상으로 웹 프로그래밍에 대한 일반적인 기초개념을 함양시키고, 기본적인 방법을 학습시키는데 있다. 또한, 정보컴퓨터 교육 분야의 예비교원으로서의 웹과 관련된 기초적인 역량을 함양시키는데, 그 목적이 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 웹 프로그램이 수행되는 과정과 프로그램 작성을 위한 논리적인 사고에 대하여 강의한다. 이와 같은 기초 지식 학습을 위해 웹프로그래밍언어(HTML5)를 중심으로 기본적인 웹문서를 만드는 방법을 실습하며, 관련된 기초적 웹프로그래밍 기법을 배양하도록 한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC3.자기관리역량</td><td>60%</td><td>html의 원리를 이해하고, 변화하는 웹기술(html5)에 능동적으로 대처할 수 있다.</td><td>실습
산출물</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>20%</td><td>html5의 확장된 기능을 알고, 변경된 사항들에 대한 내용의 이해, 분류 및 체계화, 적용할 수 있다.</td><td>과제</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>20%</td><td>웹프로그래밍 언어를 이해하고 학습한 기능을 재조직하여 새로운 웹페이지를 제작할 수 있다.</td><td>과제</td></tr>
<tr><td rowspan="8">인문학적 건강관리
(Humanities-Oriented Health Care)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">인문적 건강관리를 알아가는 수업에서 학생들은 관련동영상을 시청하고 ppt강의를 들으면서 운동처방을 직접 1주부터 1학기 1년으로 하여 계속적인 방법의 트레이닝 프로그램을 제작을 학습, 노화의 원인을 알고 노화의 반대인 젊음의 유지를 위해 운동이 하는 일에 대해 학습 실시</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">전공 기초 교양의 과목으로 운동처방, 운동방법 즉 트레이닝, 노화와 건강, 의 내용을 주제로 한 학기 동안 인문적 건강관리를 알아가는 수업에서 학생들은 관련동영상을 시청하고 ppt강의를 들으면서 두가지 방식의 학습법에 따라 이해도를 높이는 방법을 사용하였다</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">건강한 신체에 대한 기초 이론 교육(운동 및 식습관)을 실시한다. 이를 근거로 건강한 신체를 유지하기 위해 자신의 건강 상태를 체크하고 이에 따른 운동 처방을 받는다. 또한, 올바른 식습관을 가질 수 있도록 식습관 컨설팅을 받는다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>60%</td><td>건강에 대하여 계속적으로 학습하면서 이론과 실기의 학습을 통한 역량계발을 할 수 있게 한다.</td><td>실기시험</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>40%</td><td>FITT에 맞추어 본인이 직접 개인별로 건강관리 프로그램을 작성하는 능력을 갖출 수 있게 한다</td><td>필기시험</td></tr>
<tr><td rowspan="8">일반화학
(General chemistry)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">화학은 자연과학 특히 생명과학과 밀접한 관련이 있다. 물리화학, 분석화학, 무기화학 그리고 유기화학으로 이루어진 화학의 기본지식을 바탕으로 인체 내에서 생명현상에 관여하는 화학물질의 물리적, 화학적 그리고 생물학적인 현상을 이해할 수 있는 기초를 마련하고자 한다. 이를 위하여 물질을 구성하는 원자, 분자 및 이온의 생성과 상호관계 그리고 이들간의 반응을 통한 새로운 물질의 생성에 필요한 여러 가지 현상을 공부하고자 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">생리학, 미생물학, 약리학등 간호학에 필요한 의학지식을 습득하기 위해 필요한 자연과학적 근거와 원리를 이해하는 것을 목표로 함</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">- 자연에 존재하는 물질의 구성, 생성, 작용원리를 이해
- 물질의 종류에 따른 물리적, 화학적, 생물학적 차이를 이해
- 물질이 생체에 들어가 일어나는 작용을 이해, 예측, 해석할 수 있는 방법을 습득</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC3.자기관리역량</td><td>51%</td><td>과목수강 중 습득한 지식을 바탕으로 미래지향적인 목표를 달성할 수 있는 역량을 개발함</td><td>과제
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>49%</td><td>교과목 관련 내용을 숙지하고 추후 공부할 기초의학과 과목에 대한 기초지식 습득</td><td>과제
필기시험</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">AcademicEnglish: Reading & Writing1</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 과목은 영어교육과 1학년 학생들을 위한 계열기초 교과목으로, 영어교육 전공 과목 이수를 위한 기초를 마련하기 위한 과목이다. 영어학, 영어교육, 영문학, 기타 전공 공부에 도움이 되는 다양한 배경의 텍스트를 읽고 이해하고, 영어 글쓰기를 통해 이해한 바를 표현한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">영어교육학, 영어학, 영문학 전공 학습의 이해를 높이고 수월성을 확보하기 위한 영어 능력을 배양한다. 특기 영어교육 전공자가 갖추어야 할 학문 목적 영어 능력 중 영어 읽기와 쓰기를 집중적으로 연습하여 전공 이수에 필요한 언어적 기반을 쌓고, 자기주도적 학습의 토대를 마련한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">영어교육학, 영어학, 영문학 전공 이수를 위하여 필요로 하는 다양한 분야의 영어 읽기 및 쓰기 능력을 배양을 위한 연습을 한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC3.자기관리역량</td><td>70%</td><td>전공 영역에서 필요로 하는 영어 읽기 및 쓰기를 할 수 있으며, 자기주도적으로 학습을 지속할 수 있다.</td><td>시험
과제
발표</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>30%</td><td>영어학 및 영문학의 기본개념을 이해할 수 있고 학문적인 접근에 대한 방법론을 알 수 있다.</td><td>시험
과제
발표</td></tr>
<tr><td rowspan="8">기초생명과학
(Introductory Biology)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">의학 교육의 기반이 되는 생물과학을 전체적으로 이해하게 하며, 향후 수강할 기초의학 과목들을 이수하는데 필요한 기본 지식을 습득하게 한다.
생물학 전반에 관한 기초적인 지식을 습득하도록 하기 위해 생물의 특성, 생명체 구조, 세포와 조직, 물질대사와 영양, 기관과 그 기능 생명체의 발생, 생명의 기원과 진화, 유전 현상과 법칙의 이해, 집단유전학, 생태계의 이해 등에 대해 강의한다. 활발한 토론을 통하여 지식을 상호 교환하는 장이 되도록 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">의학 교육의 기반이 되는 생물과학을 전체적으로 이해하게 하며, 향후 수강할 기초의학 과목들을 이수하는데 필요한 기본 지식을 습득하게 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">생물학 전반에 관한 기초적인 지식을 습득하도록 하기 위해 생물의 특성, 생명체 구조, 세포와 조직, 물질대사와 영양, 기관과 그 기능 생명체의 발생, 생명의 기원과 진화, 유전 현상과 법칙의 이해, 집단유전학, 생태계의 이해, 동·식물의 분류 등에 대해 강의한다. 활발한 토론을 통하여 지식을 상호 교환하는 장이 되도록 한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC3.자기관리역량</td><td>60%</td><td>다양한 매체를 효과적으로 활용하여 생명체의 화학 및 기본 단위인 세포를 이해하고, 인체의 구조와 기능을 바탕으로 유전과 생식을 통한 인체의 생명현상의 신비에 대한 정보를 취득하고 이해하게 한다.</td><td>필기시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>40%</td><td>인체의 구성에 대한 과학적인 지식을 바탕으로 각 계통 및 인체의 기능에 대한 추론을 통해 생명현상 문제를 통합적으로 이해하고 해결할 수 있다.</td><td>토론발표</td></tr>
<tr><td rowspan="8">인체생명과학1
(Human Biology 1)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">보건과 관련한 전공하는 학생들을 대상으로 전공을 심화 하기 전 기초 과목으로 우리 몸을 구성하는 각 기관의 기능을 이해하고자 함
우리 몸에 대한 장기의 특징과 기능을 이해하고 이에 따른 건강, 운동, 질병, 노화, 생명 윤리등과 연과지어 실생활에 적용 가능한 기초 지식을 제공하고자 함</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">보건과 관련한 전공하는 학생들을 대상으로 전공을 심화 하기 전 기초 과목으로 우리 몸을 구성하는 각 기관의 기능을 이해하고자 함</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">우리 몸에 대한 장기의 특징과 기능을 이해하고 이에 따른 건강, 운동, 질병, 노화, 생명 윤리등과 연과지어 실생활에 적용 가능한 기초 지식을 제공하고자 함</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC3.자기관리역량</td><td>60%</td><td>습득한 이론에 대하여 전공과 연관지어 이해하고 체계화 하여 새로운 아이디어 및 지식을 창출할 수 있다.</td><td>시험
발표
레포트 등</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>40%</td><td>습득한 이론에 대하여 전공과 연관지어 문제 해결을 할 수 있다.</td><td>시험
발표
레포트 등</td></tr>
</table>

과 목 명	과 목 소 개			
동아시아문화의 이해 (Understanding East Asian Culture)	교과목 개요 및 특성			
	이 과목의 학습목표로는 동아시아 역사 속 흐름과 사회변화와 발전을 다각적인 관점에서 이해하여 전공에 유익하게 하고 동아시아의 사회변화를 창의적인 시각에서 분석, 판단하여 미래를 향한 거울로 삼을 수 있게 하며, 글로벌적인 생각으로 이해하고 계획하고 대응할 수 있는 능력을 배양할 수 있게 한다. 이 과목은 동아시아 즉 한국을 비롯하여 중국, 일본, 베트남의 역사의 흐름과 함께 이 흐름들을 바꿀 정도의 인물들과 사건들을 살펴보고 이 관계를 통한 사회변화와 발전 방향을 다양한 시각에서 살펴본다. 가령, 장건의 비단길 개척과 반초의 서역경영, 수나라 양제와 고구려 영양왕의 수려전쟁, 당 고선지의 서역원정과 동서문화 교류, 고려수군과 동여진 및 왜적, 조선 이순신과 일본 토요토미 히데요시의 결전과 미친 영향, 청과 조선 양무운동과 그리고 일본 메이지 유신, 손문과 마지막 황제를 꿈꾸던 원세개, 송씨 세 자매, 장개석과 모택동, 베트남 호찌민의 일본과 프랑스 상대 전투 등의 여러 관계를 역사와 함께 이해하고 분석하여 역사적 안목을 키우고 전공 이해에 도움이 되도록 한다. 특히 전공에 도움이 되도록 하는 계열기초과목이므로 동아시아 역사를 다양한 각도에서 이해하고 역사와 사회 흐름을 바꾸는 인물·사건들을 통한 변화와 발전을 창의적인 시각에서 분석, 판단하고 이를 정확하게 표현하고 전달할 수 있는 능력도 배양한다. 수업방법으로는 강의와 발표형식으로 진행하는데, 1차시는 동아시아 역사 흐름중심의 수업, 2차시는 인물과 주요사건 통한 교훈 등 이해 등을 중점적으로 하며, 2차시의 1/3은 발표수업으로 하되, pbl과 하브루타도 병행할 예정이다. 특히 교양과목이므로 과제에 대한 피드백을 철저히 할 것이다. 이에 이 과목 수학 후에는 동아시아의 정치, 사회, 문화, 인물, 사건 등의 갖가지 요소를 통해 역사와 사회를 이해하여 전공 수행에 기여하고 역사적 안목을 갖게 되며, 창의적인 시각과 분석력을 갖게 될 것이다.			
	교 과 목 표			
	1. 동아시아 역사 속 흐름을 바꾼 주요인물들을 통하여 인성(人性)과 지성(知性)을 겸비하는 학생이 될 수 있다. 2. 라이벌 인물·사건들의 대결 후 사회변화와 발전을 다각적인 관점에서 이해하는 안목을 갖도록 하여 전공에 유익할 수 있다. 3. 동아시아의 사회변화를 창의적인 시각에서 분석, 판단하여 미래를 향한 거울로 삼을 수 있다. 4. 글로벌적인 생각으로 이해하고 계획하고 대응할 수 있는 능력을 배양할 수 있다.			
	교 과 내 용			
	동아시아 즉 한국을 비롯하여 중국, 일본, 베트남의 역사의 흐름과 함께 이 흐름들을 바꿀 정도의 인물들과 사건들을 살펴보고 이 관계를 통한 사회변화와 발전 방향을 다양한 시각에서 살펴본다. 가령, 장건의 비단길 개척과 반초의 서역경영, 수나라 양제와 고구려 영양왕의 수려전쟁, 당 고선지의 서역원정과 동서문화 교류, 고려수군과 동여진 및 왜적, 조선 이순신과 일본 토요토미 히데요시의 결전과 미친 영향, 청과 조선 양무운동과 그리고 일본 메이지 유신, 손문과 마지막 황제를 꿈꾸던 원세개, 송씨 세 자매, 장개석과 모택동, 베트남 호찌민의 일본과 프랑스 상대 전투 등의 여러 관계를 역사와 함께 이해하고 분석하여 역사적 안목을 키우고 전공 이해에 도움이 되도록 한다.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC2.공감적소통역량	55%	동아역사 지식 습득을 통하여 서로간의 의사와 소통의 원활을 기하고 타국 역사를 통한 타국인과의 소통도 기대할 수 있다.	과제 (PBL, 발표)
	CC4.정보활용역량	20%	동아 역사의 지식을 탐구하되 스마트기기 등을 활용하여 다양한 지식을 창출하며 이 지식들을 실생활 속에 잘 활용할 수 있다.	필기시험 과제(발표)
	CC5.창의융합역량	10	역사적 사실을 창의적인 방법을 동원하여 이해하고 종합한다.	발표
	CC5.창의융합역량	15%	사건 등을 분석하고 판단하여 그 교훈을실생활 속에 적용할 수 있다.	발표, 시험

▣ 융합영역 개설 교과목

◆ 정보활용역량

① 정치와경제

과 목 명	과 목 소 개			
다큐로 읽는 한국 고.중세사 탐구 (Exploring the ancient and medieval history of Korea as a documentary)	교과목 개요 및 특성			
	1) 수업 개요 - 다큐를 통해 한국의 고대·중세, 한반도를 둘러싸고 벌어진 각종 사건과 정세 변화를 살펴보고 한국인들의 삶과 활동을 보다 알기 쉽게 이해한다. 2) 수업 특성 ① 한국 고·중세사에 대한 기초적인 지식 함양과 관심 유도 ② ①을 통한 애국·애족·애향심 및 자긍심의 고취 ③ ①을 통한 가톨릭관동대학교의 교훈과 가르침에 맞는 인재 육성 ④ ①을 통한 사회 구성원으로서의 의식과 역할을 독려 ⑤ 학과 특성에 맞는 수업 내용의 활용을 독려			
	교 과 목 표			
	다큐를 통해 한국의 고대·중세, 한반도를 둘러싸고 벌어진 각종 사건과 정세 변화를 살펴보고 한국인들의 삶과 활동을 보다 알기 쉽게 이해한다.			
	교 과 내 용			
	① 한국 고·중세사에 대한 기초적인 지식 함양과 관심 유도 ② ①을 통한 애국·애족·애향심 및 자긍심의 고취 ③ ①을 통한 가톨릭관동대학교의 교훈과 가르침에 맞는 인재 육성 ④ ①을 통한 사회 구성원으로서의 의식과 역할을 독려 ⑤ 분반 특성에 맞는 수업 내용의 활용을 독려			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC4.정보활용역량	51%	정치와 경제의 영역에서 사회현상을 분석·진단·해석하며, 체제와 체계, 제도, 법, 정책 등에 대한 이해를 도모하고, 4차 산업혁명의 시대에 대응하는 정치경제관 및 국제이슈에 대한 이해를 형성하는 교과목으로 구성	온라인시험
	CC5.창의융합역량	49%	역사에 대한 기본지식의 습득, 역사를 바라보는 관점과 방법의 이해, 그리고 역사적 사실에 대한 입체적이고 맥락적인 이해를 통하여 역사적 안목을 키우며 창의적 관점에서 세계와 미래를 조망해볼 수 있도록 하는 교과목으로 구성	온라인시험
근.현대사회개혁과 개혁가들 (Modern Social Reform and Reformers)	교과목 개요 및 특성			
	1) 수업 개요 ① 근·현대 사회개혁에 관해 고찰 ② 근·현대 사회개혁가들의 활동에 관해 고찰 2) 수업 특성 ① 한국 근·현대사에 대한 기초적인 지식 함양과 관심 유도 ② ①을 통한 애국·애족·애향심 및 자긍심의 고취 ③ ①을 통한 가톨릭관동대학교의 교훈과 가르침에 맞는 인재 육성 ④ ①을 통한 사회 구성원으로서의 의식과 역할을 독려 ⑤ 학과 특성에 맞는 한국사 활용을 독려			
	교 과 목 표			
	한국 근현대, 한반도에서 일어난 각종 개혁과 그로 인한 변화 및 결과를 살펴보고 그 중심 인물에 대해 알아본다.			
	교 과 내 용			
	① 한국 근현대사에 대한 기초적인 지식 함양과 관심 유도 ② ①을 통한 애국·애족·애향심 및 자긍심의 고취 ③ ①을 통한 가톨릭관동대학교의 교훈과 가르침에 맞는 인재 육성 ④ ①을 통한 사회 구성원으로서의 의식과 역할을 독려 ⑤ 분반 특성에 맞는 수업 내용의 활용을 독려			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC4.정보활용역량	51%	정치와 경제의 영역에서 사회현상을 분석·진단·해석하며, 체제와 체계, 제도, 법, 정책 등에 대한 이해를 도모하고, 4차 산업혁명의 시대에 대응하는 정치경제관 및 국제이슈에 대한 이해를 형성하는 교과목으로 구성	온라인시험
	CC5.창의융합역량	49%	역사에 대한 기본지식의 습득, 역사를 바라보는 관점과 방법의 이해, 그리고 역사적 사실에 대한 입체적이고 맥락적인 이해를 통하여 역사적 안목을 키우며 창의적 관점에서 세계와 미래를 조망해볼 수 있도록 하는 교과목으로 구성	온라인시험

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">실학과 한국사회
(Silhak and Korean Society)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목의 교육 목적은 첫째, 실학에 담긴 선조들의 철학 및 사상과 문학 그리고 다양한 분야의 개혁방안 들을 탐구함으로서 학생들의 흥미를 유도함과 동시에 현재 한국사회의 문제점에 대한 관심을 유발하고 또한 해결방안에 대한 학생들의 체계적인 분석력과 분별력을 향상시키고자 한다. 둘째, 인문학의 중요한 목적인 행복한 공존의 삶을 구체적으로 실현하기 위하여 사회과학적인 방법론을 적용함으로서 인문학과 사회과학이 지향하는 공동 가치의 달성에 필요한 융합적인 접근법을 교육한다. 또한 본 교과목은 이와 같은 사고력 향상이란 지성교육 측면뿐만 아니라 인성교육 측면에서도 첫째, 고전읽기를 통하여 학생들의 흥미를 유발시킴으로서 능동적인 수업참여를 유도하여 학습효과를 높일 수 있다. 본 교과목의 구체적인 내용은 실학과 관련된 내용을 먼저 3가지의 주제로 구분하여 강의한 후 3가지 주제를 종합하여 강의한다. 첫 번째 주제는 정치과 경제 및 경영이며 경세유표와 북학의를 중심으로 주제와 관련된 내용을 강의한다. 두 번째 주제는 행정과 법률로서 목민심서와 북학의에서 주제와 관련된 내용을 선별하여 강의한다. 수강생들은 당시의 시대 상황과 실학이 주장한 개혁방안을 이해한 후 현재의 한국사회에 대한 시사점과 해결방안을 숙고한다</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목의 교육 목표는 첫째, 실학에 담긴 선조들의 철학 및 사상과 문학 그리고 다양한 분야의 개혁방안 들을 탐구함으로서 학생들의 흥미를 유도함과 동시에 현재 한국사회의 문제점에 대한 관심을 유발하고 또한 해결방안에 대한 학생들의 체계적인 분석력과 분별력을 향상시키고자 한다. 둘째, 인문학의 중요한 목적인 행복한 공존의 삶을 구체적으로 실현하기 위하여 사회과학적인 방법론을 적용함으로서 인문학과 사회과학이 지향하는 공동 가치의 달성에 필요한 융합적인 접근법을 교육한다. 또한 본 교과목은 이와 같은 사고력 향상이란 지성교육 측면뿐만 아니라 인성교육 측면에서도 첫째, 고전읽기를 통하여 학생들의 흥미를 유발시킴으로서 능동적인 수업참여를 유도하여 학습효과를 높일 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목의 구체적인 내용은 실학과 관련된 내용을 먼저 3가지의 주제로 구분하여 강의한 후 3가지 주제를 종합하여 강의한다. 첫 번째 주제는 정치과 경제 및 경영이며 경세유표와 북학의를 중심으로 주제와 관련된 내용을 강의한다. 두 번째 주제는 행정과 법률로서 목민심서와 북학의에서 주제와 관련된 내용을 선별하여 강의한다. 수강생들은 당시의 시대 상황과 실학이 주장한 개혁방안을 이해한 후 현재의 한국사회에 대한 시사점과 해결방안을 숙고한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>60%</td><td>실학에 담긴 정치와 사회 및 경제 등 다양한 분야의 개혁방안들을 고찰함으로서 현재 한국사회가 당면한 문제점을 파악하고 해법을 모색하는 분석력을 배양할 수 있다.</td><td>필기시험</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>40%</td><td>행복한 공존의 삶을 실현하기 위하여 경제학 등 사회과학적인 방법론을 적용함으로서 공동 가치의 달성에 필요한 융합적인 사고 방법을 터득한다.</td><td>필기시험</td></tr>
<tr><td rowspan="9">만화의 경제학
(Webtoons and Economics)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">만화(웹툰)는 그 자체로 인기있는 문화콘텐츠다. 그리고 K-Toon으로 불리며 K컬쳐의 선봉에서 만화한류를 형성하면서 동시에 문화콘텐츠의 핵심 원천콘텐츠로 부상하고 있다. 국내외 만화(웹툰)와 만화가의 역사와 현황에 대해 알아보고 수퍼맨, 배트맨, 어벤저스 등 외국사례와 미생, 내부자들, 타짜, 이태원클라쓰, 지옥 등 국산만화의 성공사례를 과제, 발표, 토론을 통해 만화(웹툰)의 경제적 가치에 대해 학습한다</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">문화콘텐츠의 핵심 원천소재로 떠오르고 있는 만화와 웹툰의 경제적 가치와 미래에 대해 학습하고 만화(웹툰)의 발전가능성을 모색한다</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">국내외 만화(웹툰)의 역사와 현황에 대해 알아보고 수퍼맨, 배트맨, 어벤저스 등 외국사례와 치즈인더트랩, 이태원 클라쓰, 미생, 내부자들, 타짜, 은밀하게 위대하게 등 국산만화의 성공사례를 발표와 토론을 통해 경제적 가치에 대해 알아본다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>60%</td><td>책, 논문, 인터넷자료 등을 통해 만화산업현황을 파악한다</td><td>필기시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>40%</td><td>파악한 정보를 활용해서 산업현장에서 활용할 방안을 기획적으로 모색한다</td><td>과제
발표</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">알기쉬운보건의료법규
(Health and Medical Law)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">의료법, 국민건강증진법, 국민건강보험법 등 보건의료 관계법규 중 보건의료서비스 현장이나 실생활에 유용한 법률정보를 쉽게 이해하고 활용할 수 있도록 관련용어와 핵심내용으로 구성한 교과목입니다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">1. 보건의료분야의 핵심 법규에 대한 이해를 통해 보건의료(건강관리)분야에 유용한 지식정보를 습득한다.
2. 보건의료법규의 해석과 적용을 통해 우리나라 의료법 체계를 파악한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 보건의료(건강관리)분야에서 필요한 법적 자원과 최소한의 규제를 이해하는 과목입니다. 이를 통해 보건의료(건강관리) 분야 전문가로서 알아야 할 국민의 건강증긴 및 보건사업에 관련된 주요 보건의료법규의 내용을 학습하고 이해하는 것을 목적으로 합니다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>70%</td><td>보건의료관계 법규에 대한 이해를 통해 보건의료 분야에 유용한 지식정보를 습득하여 실제 요구와 상황에 맞게 효율적으로 활용할 수 있다.</td><td>퀴즈,토론,
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>30%</td><td>보건의료관계 법규에 대한 이해를 바탕으로 보건의료 관련 현장에서 당면한 문제를 해명하고 그 원인을 파악하여 대안을 제시할 수 있다.</td><td>퀴즈,토론,
필기시험</td></tr>
<tr><td rowspan="9">디지털세상,광고와브랜드읽기
(Reading Advertising and Brand in Digital World)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">혹자는 "우리가 숨 쉬는 공기는 산소, 질소, 광고로 이루어져 있다"고 말한다. 이처럼 넘쳐나는 광고는 현대를 살아가는 우리를 현명한 소비장? 길로 안내하는 가이드로서 역할도 하지만, 또 한편으로는 과도한 소비를 부추기는 부정적인 역할을 하기도 한다. 본 교과목은 광고 텍스트와 브랜드 스토리텔링을 보다 재미있게 접하고 읽을 수 있도록 지도함으로써, 현대 사회에서 광고나 브랜드 스토리텔링으로 인해 오도되기보다는 현명한 통찰력으로 바라보며, 그 속에서 공감 포인트를 발견하고, 소통능력을 향상시킬 수 있도록 하는 데 목적을 둔다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">- 디지털 기술의 발전에 따라 변회되어 가는 다양한 광고 표현에 대한 이해도를 높인다. - 광고와 브랜드 스토리텔링 분석을 통해 광고나 브랜드에 대한 경험을 확장하고, 생활 속에서 쉽게 노출되는 광고나 브랜드 스토리텔링 텍?에 대한 올바른 이해를 통해 공감 능력을 향상시킨다. - 미디어 변화에 따른 광고와 브랜드 스토리텔링의 변화를 이해하고, 보다 재미있게 접할 수 있도록 하며, 이들을 통해 인문학적 감성과 소통 능력을 함양한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">혹자는 "우리가 숨 쉬는 공기는 산소, 질소, 광고로 이루어져 있다"고 말한다. 이처럼 넘쳐나는 광고는 현대를 살아가는 우리를 현명한 소비장? 길로 안내하는 가이드로서 역할도 하지만, 또 한편으로는 과도한 소비를 부추기는 부정적인 역할을 하기도 한다. 본 교과목은 광고 텍스트와 브랜드 스토리텔링을 보다 재미있게 접하고 읽을 수 있도록 지도함으로써, 현대 사회에서 광고나 브랜드 스토리텔링으로 인해 오도되기보다는 현명한 통찰력으로 바라보며, 그 속에서 공감 포인트를 발견하고, 소통능력을 향상시킬 수 있도록 하는 데 목적을 둔다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감소통역량</td><td>40%</td><td>광고와 브랜드 스토리텔링에 대한 이해를 통해 인문학적 감성과 소통 능력을 향상시킬 수 있다.</td><td>토론,
구술시험</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>60%</td><td>디지털로 표현되는 다양한 광고와 브랜드 스토리텔링을 이해할 수 있다.</td><td>과제,
필기시험</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="10">전쟁사와무기체계론
(History of War and Weapon System)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">고대로부터 현대까지의 주요 전쟁에 대해 그 원인과 경과, 결과와 전훈을 분석함으로써 전쟁에서 승리하기 위한 핵심요소를 탐구하고, 군사학의 관점에서 전쟁의 승리에 결정적 영향을 준 무기체계의 발명과 발전, 그리고 그 작동원리를 학습하여 전쟁의 본질에 대해 이해하게 될 것이다. 이를 통해 국가공동체 구성원으로서 국가안보에 대해 이해하고 국방에 대해 객관적으로 판단할 수 있는 능력을 구비함으로써 건전한 국가관과 안보관을 정립한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">2022년 발발한 러시아-우크라이나 전쟁은 북한과 대치하면서 정전상태에 처해있는 우리 대한민국에 시사하는 바가 크다. 이와 같은 현실은 4차 산업혁명의 시대에도 여전히 국가안보는 다른 무엇과도 대체할 수 없는 국가의 중대사 임을 입증한 것이다. 이와 같은 안보 상황에서 본 교과목은 고대로부터 인류의 역사에 결정적 영향을 준 주요 전쟁의 원인, 경과, 결과를 분석하고, 전쟁 과정에서 승리를 위해 발전한 무기체계의 역사와 작동원리를 탐구할 것이다. 또한 과거의 전쟁 역사를 통해 현재의 대한민국과 주변국의 상황을 과거에 비추어 판단할 수 있는 기본적인 안목을 갖도록 한다. 전쟁은 일어나지 말아야 하지만 전쟁의 위협에서 자유로운 국가와 민족은 존재하지 않는다. 더욱이 6.25전쟁의 참화를 겪은 지 100년도 되지 않았고 아직도 그 위협이 지속되고 있는 대한민국에 살고 있는 학생들은 본 교과목을 통해 국가안보의 중요성과 국방의 역할에 대한 새로운 통찰의 기회를 얻게 될 것이다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">고대로부터 현대까지의 주요 전쟁에 대해 그 원인과 경과, 결과와 전훈을 분석함으로써 전쟁에서 승리하기 위한 핵심요소를 탐구하고, 군사학의 관점에서 전쟁의 승리에 결정적 영향을 준 무기체계의 발명과 발전, 그리고 그 작동원리를 학습하여 전쟁의 본질에 대해 이해하게 될 것이다. 이를 통해 국가공동체 구성원으로서 국가안보에 대해 이해하고 국방에 대해 객관적으로 판단할 수 있는 능력을 구비함으로써 건전한 국가관과 안보관을 정립한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>60%</td><td>인간의 사회현상을 다양한 관점에서 통합적으로 이해하기 위하여 가치있는 정보를 수집하고 전문지식을 탐구하고 활용할 수 있는 능력</td><td>필기시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>40%</td><td>과학적 사고와 문화적 사고의 기본원리를 이해하고 적용하여 당면한 문제를 해명하고 그 원인을 파악하여 대안을 제시하고 추진할 수 있는 능력</td><td>필기시험</td></tr>
<tr><td rowspan="10">경제학으로 세상보기
(Viewing the World with Economics)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">1. 이론 중심 강의
2. 매주 강의 전에 강의자료(50쪽 분량의 ppt)와 참고용 강의영상을 제공하는 블렌디드 러닝 수업방식
3. 매주 과제(또는 퀴즈)를 수행하고, 채점 결과는 다음 주 강의 전에 개별 통보
4. 주요 경제현안에 대해서는 부분적으로 토론 진행</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">1. 핵심적인 경제학 이론을 알기 쉽게 학습한다. 2. 소비, 투자, 생산, 여가 등 일상의 경제활동에서 합리적인 의사결정을 할 수 있는 경제적 마인드를 함양한다. 3. 시시각각 발생하는 다양한 경제현상과 경제문제들을 분석하고 대안을 모색할 수 있는 능력을 배양한다. 4. 한 나라의 경제가 어떻게 순환하는지, 정부의 역할은 무엇인지에 대한 이해력을 키운다. 5. 정부가 펼치는 다양한 경제정책을 평가할 수 있는 경제적 안목과 통찰력을 함양한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">1. 경제학은 인간의 삶에 가장 큰 영향을 미치는 물질생활과 관련된 문제들을 분석하고 합리적인 대안을 모색하는 학문이다. 2. 경제학 비전공자들에게 강의의 초점을 맞추어 기본적인 경제이론을 알기 쉽게 다루고, 이를 바탕으로 시장의 기능과 가격의 결정, 시장실패, 공유자원의 비극, 개인의 합리적인소비, 기업의 이윤추구, 국가경제의 순환, 국내총생산, 실업, 물가, 재정정책, 통화정책, 장기경제성장, 부와 소득의 불평등, 무역수지, 최저임금, 저출산문제, 아파트가격 변동, 국제유가의 변동, 기후변화 등 다양한 경제문제를 다룬다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>60%</td><td>경제이론에 근거하여 다양한 경제현상을 분석한다. 주어진 정보를 이용하여 그것이 경제에 미치는 주요한 영향을 분석한다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>20%</td><td>경제현상이 경제주체들간 상호작용의 결과임을 이해하고, 각 경제주체를 움직이는 인센티브 구조를 파악한다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>20%</td><td>정부의 경제정책에 대해 평가하고, 바람직한 정책대안을 제시한다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="8">생활법률
(Life Law)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">소크라테스 문답법을 활용한 교수의 강의를 기본으로 한다. 기본이론을 풍부한 사례를 들어 제시하고 학생들에게 질문을 하여 확실한 이해를 유도한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">사회가 복잡해짐에 따라 우리 주변에서는 다양한 법적 분쟁이 발생하고 있으며, 자신의 권리를 지키기 위해서는 법에 대한 기본적 이해가 필요하다. 본 강좌는 딱딱한 이론을 이야기하기보다는 수강생들이 법을 모른다는 것을 전제로 사례를 들어 실생활에 꼭 필요한 법적인 내용들을 쉽고 재미있게 이야기하여 법에 대한 기본적인 지식함양을 목표로 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">법은 인간행위의 근거규범으로써 강제력을 가지므로 우리가 사회를 살아가기 위해 반드시 알아야 한다. 본 강의는 법의 목적으로부터 구체적인 법의 내용까지 상세하게 이야기하여 법에 대한 전반적인 이해를 할 수 있게 하여 현대사회의 생활인으로서 꼭 필요한 법적 지식을 취득함을 목표로 한다</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>40%</td><td>● 다양한 학문의 지식을 융합하는 과정에서 유연한 사고를 통하여 새로운 아이디어를 제시할 수 있는 능력</td><td>필기시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>60%</td><td>● 당면한 문제의 근본 원인을 정확하게 파악하고 문제를 새로운 관점에서 해명할 수 있는 능력</td><td>필기시험</td></tr>
<tr><td rowspan="8">미디어정치의이해
(Understandong to Politic of Media)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">미디어를 통한 정치적 정보전달 및 처리, 유권자 학습, 정치행위 등은 오늘날 보편적 정치 현상이 되었다. 폭넓게 활용되고 있는 '미디어 정치' 현상에도 불구하고 시민들은 구성된 메시지를 하나의 사실(fact)로 인식하고 심층구조에 내재된 정치 주체들의 동기와 전략을 인식하는데 어려움을 가지고 있다. 따라서 본 강좌를 통해 수강생들은 다양한 정치 주체들의 미디어 이용실태를 학습히고 이해함으로써 민주 시민의 미디어 활용 능력을 높일 수 있다. 적극적, 능동적으로 정치 메시지를 분석하고 파악할 수 있는 참된 민주 시민을 양성함으로써 민주주의 발전의 토대를 구축하기 위하여 다양한 미디어 정치 영역을 다루고 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 과목은 다양한 정치적 영역이 미디어를 통해 매개되는 현실을 고려하여 민주주의 발전을 위한 식견있는(informed) 유권자 양성을 목표로 하고있다. 폭넓은 미디어 정치 현상에도 불구하고, 미디어의 구성된 메시지를 하나의 사실(fact)로 인식하고 심층구조에 내재된 정치 주체들의 동기와 전략에 대한 올바른 인식은 다소 결여되어 있다. 따라서 수강생들은 미디어 정치에 대한 이해를 바탕으로 능동적이고 창의적인 정보처리 능력을 강화함으로써 민주 시민 역량을 극대화할 수 있을 것이다. 나아가 정치 관련 직무를 수행할 수 있는 지식함양을 통해 관련 단체나 조직에 대한 취업도 가능하다. 정치컨설팅, 여론조사기관, 선거나 정치 관련 정부 기관 및 민간 조직 등이 대표적이다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">대표적인 강의주제로는 미디어 정치 주제인 선거보도, 정치광고, 방송토론 등과 민주주의와 여론, 선거제도 및 투표행위 등이 있다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>100%</td><td>미디어와 정치의 상관관계를 이해하고 이를 통한 균형적 사고능력을 길러 복합적 문제를 이해하고 해결할 수 있다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
<tr><td rowspan="8">여성과 법률
(Women and the Law)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">소크라테스 문답법을 활용한 교수의 강의를 기본으로 한다. 기본이론을 풍부한 사례를 들어 제시하고 학생들에게 질문을 하여 확실한 이해를 유도한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">민주시민사회의 건전한 구성원으로서 여성의 역할과 지위에 대한 주체적인 자각의식을 일깨워주고, 여전히 존재하는 우리 사회의 가부장적 성차별적 관념이나 낡은 제도들을 적나라하게 노정하여 혁파함으로써 남녀 대학생들에게 양성평등의 문화, 모든 사람이 동등하게 존엄한 존재로서 존중되는 선진문화국가로 나아가는 마중물 역할을 하고, 나아가 우리 헌법이 함유하고 있는 헌법적 가치질서에 부합되지 않은 고루한 낡은 인식과 제도 개혁의 필요성을 시민사회의 구성원들에게 일깨우고 북돋아줌으로써 인간존엄의 가치에 대한 실천적 결실을 얻는 것을 목표로 한다</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">우리 사회에서 여성으로 살아가기 의해 반드시 알고 있어야 할 법률들과 여성과 밀접하게 관련된 주요한 법률 내용을 소개하고 실제 사례를 들어 이해하기 쉽게 설명함함으로써 우리 사회의 성평등의 문제에 대한 인식제고와 인간존엄의 선진제도와 문화형성에 기여할 수 있다</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>40%</td><td>● 다양한 학문의 지식을 융합하는 과정에서 유연한 사고를 통하여 새로운 아이디어를 제시할 수 있는 능력</td><td>필기시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>60%</td><td>● 당면한 문제의 근본 원인을 정확하게 파악하고 문제를 새로운 관점에서 해명할 수 있는 능력</td><td>필기시험</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="8">인권과 법
(Human Right and Law)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">인권에 관한 자료를 제시하고, 이에 대한 설명으로 강의를 진행하며, 토론을 병행한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 강좌는 인권보장을 위한 법과 제도를 살펴보고, 인간에 대한 존중과 이해와 더불어 인권에 대한 인식 고취를 목적으로 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">인류의 역사는 인권신장을 위한 투쟁으로 점철되어 왔다. 인권의 보편적 실현은 21세기의 보편적 화두이며, 이는 UN헌장과 세계인권선언에도 천명되어 있다.
인권이란 무엇인가? 본 강의에서는 인권에 대한 선언적 수준을 넘어 실천에 이르는 구체적인 인권혁명을 위해서는 무엇이 필요한가에 대한 답을 찾아보는 것을 목표로 한다. 그런 측면에서 실생활에서 우리가 보고 들었지만 무심코 지나쳤던 진정한 인권의 의미가 무엇인지를 찾을 수 있도록 한다. 본 강의는 인권의 내용과 역사적 이력을 탐색하는 동시에 앞으로 우리 사회가 지향해야 할 바람직한 인권의 방향을 수강생 스스로가 실천으로 되새길 수 있도록 다채로운 이슈들을 인권의 관점에서 멀티미디어나 토론의 방법 등을 통해 쉽게 다가갈 수 있는 계기를 마련해 보고자 한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>40%</td><td>기본적인 인권문제에 대한 해결을 통하여 우리의 생활 주변에서 발생하는 다양한 인권침해에 대처할 수 있는 능력을 함양할 수 있다.</td><td>필기시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>60%</td><td>과학적 사고와 문화적 사고의 기본 원리를 이해하고 적용하여 당면한 문제를 해명하고 그 원인을 파악하여 대안을 제시하고 추진할 수 있는 능력을 기를 수 있다.</td><td>필기시험</td></tr>
<tr><td rowspan="8">미디어정치의 이해
(Understanding of Media Politics)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">미디어를 통한 정치적 정보전달 및 처리, 유권자 학습, 정치행위 등은 오늘날 보편적 정치 현상이 되었다. 폭넓게 활용되고 있는 '미디어 정치' 현상에도 불구하고 시민들은 구성된 메시지를 하나의 사실(fact)로 인식하고 심층구조에 내재된 정치 주체들의 동기와 전략을 인식하는데 어려움을 가지고 있다. 따라서 본 강좌를 통해 수강생들은 다양한 정치 주체들의 미디어 이용실태를 학습히고 이해함으로써 민주 시민의 미디어 활용 능력을 높일 수 있다. 적극적, 능동적으로 정치 메시지를 분석하고 파악할 수 있는 참된 민주 시민을 양성함으로써 민주주의 발전의 토대를 구축하기 위하여 다양한 미디어 정치 영역을 다루고 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 과목은 다양한 정치적 영역이 미디어를 통해 매개되는 현실을 고려하여 민주주의 발전을 위한 식견 있는(informed) 유권자 양성을 목표로 하고있다. 폭넓은 미디어 정치 현상에도 불구하고, 미디어의 구성된 메시지를 하나의 사실(fact)로 인식하고 심층구조에 내재된 정치 주체들의 동기와 전략에 대한 올바른 인식은 다소 결여되어 있다. 따라서 수강생들은 미디어 정치에 대한 이해를 바탕으로 능동적이고 창의적인 정보처리 능력을 강화함으로써 민주 시민 역량을 극대화할 수 있을 것이다. 나아가 정치 관련 직무를 수행할 수 있는 지식함양을 통해 관련 단체나 조직에 대한 취업도 가능하다. 정치컨설팅, 여론조사기관, 선거나 정치 관련 정부 기관 및 민간 조직 등이 대표적이다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">대표적인 강의주제로는 미디어 정치 주제인 선거보도, 정치광고, 방송토론 등과 민주주의와 여론, 선거제도 및 투표행위 등이 있다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>100%</td><td>미디어와 정치의 상관관계를 이해하고 이를 통한 균형적 사고능력을 길러 복합적 문제를 이해하고 해결할 수 있다.</td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="8">국가안보론
(Theories of national security)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 안보에 관한 학습과 연구를 위한 입문 수업으로 국가, 국력, 자주국방, 동맹, 군비통제 등에 대해 학습하고, 군 장교로 진출하기를 희망하는 학생에게 필요한 준비와 지식을 습득하도록 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">2022년 2월 발발하여 현재까지 진행 중인 우크라이나 전쟁은 우리에게 시사하는 바가 크다. 4차 산업혁명의 시대에도 여전히 국가안보는 다른 무엇과도 대체할 수 있는 국가의 중대사 임을 입증한 것이다. 이런 상황에서 본 과목은 국가의 성격 및 구성요소, 자주국방, 동맹 등에 대하여 학습하고 이를 바탕으로 국가안보에 대한 균형감각과 전략적 사고를 배양한다. 나아가 대한민국 안보의 취약성이 무엇이고 이를 위해 발전시켜야 할 안보정책에 대해 탐구한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">국가안보에 대한 주요 개념, 학문적 이론, 다양한 주장을 이해하고 대한민국이 직면하고 있는 동맹과 북핵문제 등에 대해 중점적으로 탐구하여 안보현실을 사실에 입각하여 정확히 이해하고, 안보문제를 객관적으로 판단할 수 있는 능력을 구비함으로써 건전한 국가관과 안보관을 정립한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>60%</td><td>인간의 사회현상을 다양한 관점에서 통합적으로 이해하기 위하여 가치있는 정보를 수집하고 전문지식을 탐구하고 활용할 수 있는 능력</td><td>필기시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>40%</td><td>과학적 사고와 문화적 사고의 기본원리를 이해하고 적용하여 당면한 문제를 해명하고 그 원인을 파악하여 대안을 제시하고 추진할 수 있는 능력</td><td>필기시험</td></tr>
<tr><td rowspan="8">100세시대를 대비한 재테크전략
(Investment strategy for 100 generations)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">금융지식이란 무엇일까? 그것은 단순히 투기적인 재테크를 위한 지식이 아니다. 바로 요즘과 같은 저금리 시대의 흐름을 꼼꼼히 읽고 자신의 노후 생활에 대비해 차곡차곡 저축하고 투자하여 자신의 자산을 건전하게 관리하는데 꼭 필요한 지식을 뜻한다. 올바른 금융지식을 습득하기 위해서는 무엇보다도 금융의 기본부터 익혀야 한다. 예컨대 금리와 환율 등의 변화가 우리 생활과 어떠한 관계가 있는지, 금융시장에 있는 수많은 금융기관들의 역할은 무엇이며 이들이 만들어내는 금융상품에는 어떤 것들이 있는지 등을 꼼꼼하게 챙겨보고 준비하는 자세가 필요하다. 금융과 경제를 모르고 투자하는 것은 눈을 감고 운전하는 것과 별반 다름이 없다. 학생들이 눈을 감고 운전하는 일이 없도록 기본적인 금융과 경제지식을 배우고 습득하여 재테크와 투자에 쉽게 접근할 수 있도록 하고자 함</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">금융지식이란 무엇일까? 그것은 단순히 투기적인 재테크를 위한 지식이 아니다. 바로 요즘과 같은 저금리 시대의 흐름을 꼼꼼히 읽고 자신의 노후 생활에 대비해 차곡차곡 저축하고 투자하여 자신의 자산을 건전하게 관리하는데 꼭 필요한 지식을 뜻한다. 올바른 금융지식을 습득하기 위해서는 무엇보다도 금융의 기본부터 익혀야 한다. 예컨대 금리와 환율 등의 변화가 우리 생활과 어떠한 관계가 있는지, 금융시장에 있는 수많은 금융기관들의 역할은 무엇이며 이들이 만들어내는 금융상품에는 어떤 것들이 있는지 등을 꼼꼼하게 챙겨보고 준비하는 자세가 필요하다. 금융과 경제를 모르고 투자하는 것은 눈을 감고 운전하는 것과 별반 다름이 없다. 학생들이 눈을 감고 운전하는 일이 없도록 기본적인 금융과 경제지식을 배우고 습득하여 재테크와 투자에 쉽게 접근할 수 있도록 하고자 함</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">대학생이 되면 아르바이트 등의 소득활동 및 카드사용, 계좌이체, 학자금 대출, 여행자 보험 등 실질적인 금융거래를 시작하게 되며, 취업 후에는 독립적인 사회인으로서 저축, 보험 등 다양한 금융활동을 하게 되는데 이를 뒷받침할 다양한 금융상품 및 서비스의 특성, 각종 금융정보를 얻고 활용하는 방법, 금융소비자 보호제도 등 실제 금융생활에 필요한 실제 금융.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>60%</td><td>전문지식을 수집, 정리, 분류 및 체계화, 해석, 평가할 수 있는 능력과 수집한 정보를 목적에 맞게 적용하고 활용할 수 있는 능력</td><td>과제
발표</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>40%</td><td>문제해결을 위한 방안을 제시하고, 합리적이고 효율적으로 일을 추진할 수 있는 능력</td><td>과제
발표</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="10">협상의 기술
(The art of negotiation)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">1. 갈등전반에 대한 이론적 논의 및 갈등해결의 지식과 기술을 습득하고, 갈등예방 및 대처 능력을 배양하기 위한 협상·조정 기법을 익힌다. 이를 통해 다양한 사회문제의 원인을 진단하고, 합리적 문제해결 능력을 함양한다.
2. 팀프로젝트를 통한 갈등협상의 사례를 분석·해석하고, 그 과정에서 책임감 및 배려, 협력 등의 공동체적 소양과 자질을 기른다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">우리 사회의 갈등을 원만하게 조정하고 해결하기 위해, 다양한 영화 속에서 나타나는 소통전략과 협상기법을 파악해보고, 실제 사례에 접목해 인간의 심리적 구조, 갈등의 유형, 진단, 대처방안 등을 학습하여 실생활에 활용하고자 하는데 그 목적이 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">1. 기초적인 협상이론을 통해 협상실전을 분석하는 프레임을 갖춰 다양한 분야의 협상사례들을 분석 및 해석하여 갈등관리 감각을 갖도록 한다.
2. 갈등관리의 대표적인 방법인 협상의 개념을 이해하고, 실제 협상이 전개되는 각 단계마다 실무적으로 준비해야하는 것들이 무엇인지 학습한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC1.공동체역량</td><td>20%</td><td>공동사회를 경험하고 소속감, 협동심, 자유와 책임, 사회성 및 민주적 태도 등을 기를 수 있다.</td><td>시험
보고서
발표
프로젝트</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>55%</td><td>다양한 매체를 효과적으로 활용하여 전공지식 및 기술 등을 파악하고, 해석및 평가할 수 있는 합리적 근거를 제시할 수 있다.</td><td>시험
보고서
발표
프로젝트</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>25%</td><td>일정한 기준에 따른 비교?분석 통하여 문제해결을 위한 최선의 대안을 수립할 수 있다.</td><td>시험
보고서
발표
프로젝트</td></tr>
<tr><td rowspan="8">문화예술기획과전략
(Arts Planning & Strategy)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">-. 문화예술 경영인과 실기인의 통합역량 확보 -. 고부가가치 문화예술 콘텐츠 확보를 위한 경영효율화 기여 -. 예술 경영인들의 실기역량과 기획역량 통합적 기량증대</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">예술단체 및 조직경영에 필요한 인적, 물적 예술 경영과 재원을 관리하는 학문으로서 예술적인 특수성과 경영이라는 보편성을 조화롭게 운영 필요</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">예술경영은 특성상 순수학문이 아니라 현장에서의 응용력을 염두에 둔 영역으로 문화 예술 연계지점을 어떻게 확보할 것인가가 중요하다. 이러한 관점에서 예술경영인들은 실기인과 문화예술 기회가의 역량을 통합적으로 이해해야 한다</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감소통역량</td><td>60%</td><td>문화예술 실기인, 기획가, 경영인의 통합적 매칭상담과 이해력</td><td>토론,기말</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>30%</td><td>기업경영인과 문화예술 경영관리지식 및 능력</td><td>필기시험</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>10%</td><td>고부가가치 문화예술 콘텐츠 확보를 위한 문화경영 역량</td><td>발표</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">환경과 경제
(Environment and Economy)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">1. 이론강의이지만 현실사례 중심으로 진행
2. 매주 강의 전에 강의자료(50쪽 분량의 ppt)와 참고용 강의영상을 제공하는 블렌디드 러닝 수업방식
3. 매주 과제(또는 퀴즈)를 수행하고, 채점 결과는 다음 주 강의 전에 개별 통보
4. 기후변화(기후위기), 탄소중립 등 주요 토픽에 대해서는 부분적으로 토론 진행</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">1. 자연환경과 경제의 상호연관성 및 환경오염과 기후변화를 초래하는 경제적 유인에 대해 이해하고, 환경문제 해결을 위한 경제적 인센티브에 기반한 정책의 필요성과 실효성에 대한 인식을 공유한다.
2. ‘21세기 인류가 직면한 최대 위기’로 일컬어지는 기후변화 문제에 대응하기 위한 국제사회의 협력 필요성을 이해하고, 글로벌 시민으로서 일상생활에서 탄소배출 저감을 위한 다양한 실천 방안을 탐구한다.
3. 환경오염, 기후변화, 생물다양성 관련 정부의 환경정책과 국제사회의 대응방안을 합리적으로 평가 및 비판하고, 대안을 모색할 수 있는 안목과 통찰력을 키운다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">‘환경과 경제’는 자연환경과 경제의 상호연관성에 대한 분석을 바탕으로 환경문제 해결에 경제학적인 접근방안을 탐구하는 교과목이다. 1. 자연환경과 경제의 상호연관성을 분석한다. 2. 현재 인류가 직면하고 있는 기후변화 등 환경문제의 발생 원인을 과학적인 측면과 경제학적인 측면에서 살펴본다. 3. 환경보전과 경제성장의 조화를 추구하는 지속가능한 발전의 개념을 설명하고, 환경문제 해결을 위한 다양한 정책 방안들을 비교·분석한다. 4. 기후변화(기후위기)의 발생원인, 진행상황, 영향의 심각성, 기후변화 대응을 위한 국제사회의 협력과 갈등요인을 분석한다. 5. 원자력발전의 활용도에 대한 국제사회의 새로운 움직임과 SMR(소형모듈원자로)의 유용성에 대한 평가를 바탕으로 국가목표인 ‘2050년 탄소중립’ 달성을 위한 현실적이고 합리적인 에너지믹스를 모색한다. 6. 하천유역, 숲, 가루받이, 생물다양성 등 자연자본의 경제적 가치를 추산하고, 자연자본의 가치를 평가하는 방법을 다룬다. 7. 환경의 질과 자연자본의 가치를 반영할 수 있는 새로운 경제성과지표의 도입 필요성과 현재 논의되고 있는 GDP의 대안 지표들을 살펴본다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>60%</td><td>환경문제의 발생원인을 과학적인 측면과 경제학적인 측면에서 통합적, 균형적으로 이해하고, 환경의 질을 높이고 자연자본을 보전할 수 있는 다양한 정책 방안들을 이해한다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>20%</td><td>기후변화 문제의 심각성과 국제사회의 협력 필요성을 이해하고, 국가간 복잡하고 미묘한 이해관계를 파악한다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>20%</td><td>기후변화 등 환경문제의 발생원인에 대한 과학적·경제적 분석에 근거하여 비용효율성이 높은 정책, 기술진보, 국제협력 등 다양한 해법들을 모색한다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">대학생을 위한 실용금융
(Practical finance for college students)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">사회진출을 준비하고 있는 학생들에게 진로와 관련하여 좀더 본인들이 관심을 갖고 있는 재무설계(돈관리,리스크,노후설계)등 다양한 부문에 대한 정보를 제공하고,더 나아가 100세 시대를 대비한 미래사회에 학생들 본인 스스로 적응하고 해쳐나가기 위해 가장 기본적인 재테크에 대한 제반 정보를 제공하여 습득하게 하고자 합니다.또한 코로나19 이후 세계금융시장과 국내 금융시장은 저금리 시대와 풍부한 시중 자금의 영향으로 부동산시장과 주식시장이 요동치고 있는것이 현실.부동산은 천정부지로 뛰고 있고 주식시장은 주가지수 3천을 뛰어넘는 그야말로 지금까지 경험해보지 못한 상황이 전개되고 있는 상황임. 이러한 상황을 이해하고 조금이나마 이런 시장을 접하려면 그 무엇보다도 알아야하는 것이 돈의 흐름입니다.즉 금융입니다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">오늘날 금융환경은 그 어느 때보다 빨리 변화하고 있음. 이렇듯 급변하는 금융환경에 우리 대학생들이 낮은 금융이해력으로 금융범죄, 금융사기의 타깃이 되는 것을 예방하고, 안정적이고 윤택한 삶을 가꾸어 나갈 수 있도록 기초 금융역량 강화를 위한 체계적인 금융 교육 필요
또한 다양한 금융문제를 현명하게 해결하는 능력인 금융역량(financial capability)은 급변하는 현대사회에서 행복한 삶을 유지하기 위한 필수 요소라 할 수 있음. 특히 사회생활의 첫걸음을 떼는 대학생에게는 금융역량을 갖추는 것이 반드시 필요한 상황임</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">대학생이 되면 아르바이트 등의 소득활동 및 카드사용, 계좌이체, 학자금 대출, 여행자 보험 등 실질적인 금융거래를 시작하게 되며, 취업 후에는 독립적인 사회인으로서 저축, 보험 등 다양한 금융활동을 하게 되는데 이를 뒷받침할 다양한 금융상품 및 서비스의 특성, 각종 금융정보를 얻고 활용하는 방법, 금융소비자 보호제도 등 실제 금융생활에 필요한 실제 금융</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>60%</td><td>전문지식을 수집, 정리, 분류 및 체계화, 해석, 평가할 수 있는 능력과 수집한 정보를 목적에 맞게 적용하고 활용할 수 있는 능력</td><td>필기시험
출석</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>40%</td><td>문제해결을 위한 방안을 제시하고, 합리적이고 효율적으로 일을 추진할 수 있는 능력</td><td>필기시험
출석</td></tr>
<tr><td rowspan="9">회계정보의 생성과 활용
(The Creation and Utilization of Accounting Information)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 학부과정 중 교양영역의 교과목으로 대학 전체(경영학과, 의료경영학과 제외)학생을 대상으로 개설된 과목임. 본 교과목의 학습방법은 강의식(이론중심)이며, 대면으로 진행됨
본 과목은 기업의 경영활동을 식별, 측정, 기록하고 이를 의사결정에 필요한 형태로 보고하는 정보시스템으로서의 회계처리과정을 이해하고, 이를 통해 산업을 구성하는 개별 객체와 개별 이해관계자의 입장에서 회계 정보가 의사결정에 활용되는 과정을 학습함</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">회계는 경영의 언어라고 표현된다. 즉, 회계는 기업을 비롯한 조직 활동을 위해 반드시 필요한 학문이라 할 수 있다. 따라서 치열해지고 있는 시장경제 사회 속에서 전공지식이 아닌 상식으로 여겨지고 있다. 많은 대학에서 교양과목으로 회계과목의 개설은 이의 반증한다.
본 강좌는 회계를 과거 관점이 아닌 미래 관점에서 의사결정에 필요한 도구로 인식, 활용되는 과정을 강조하여 사회구성원으로써 보다 높은 경쟁력을 함양시키고자 함</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 과목은 기업의 경영활동을 식별, 측정, 기록하고 이를 의사결정에 필요한 형태로 보고하는 정보시스템으로서의 회계처리과정을 이해하고, 이를 통해 산업을 구성하는 개별 객체와 개별 이해관계자의 입장에서 회계 정보가 의사결정에 활용되는 과정을 학습함</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>70%</td><td>조직의 경영활동을 식별, 측정, 기록하는 회계처리과정과 이를 통해 작성되는 보고 자료를 기반으로 이해관계자 입장에서 또는 이해관계자 간의 의사소통 역량을 강화함으로써 의사결정 수준을 높일 수 있도록 한다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>30%</td><td>기업 및 조직의 생성된 회계자료를 바탕으로 다양한 이해관계자와의 의사결정 과정을 학습함으로써 사회 이해 역량을 강화하고자 한다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="8">사회문제 이해하기
(Understanding Social Problems)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">사회문제의 역사는 인류의 역사와 함께 진행되어 왔고 그 영역 또한 우리들의 삶을 영위하는 모든 곳에서 다양하고 복잡하게 발달하여 왔다. 자본주의의 발달과 함께 도시화, 핵가족화, 산업구조의 환경 변화 등에 따른 사회문제는 더욱 심각해지고 그 해결책을 모색하려는 노력들이 꾸준히 진행되어 왔다. 본 교과는 이와 같은 사회문제에 대한 이해의 틀을 제시하기 위해 불평등, 환경문제, 교육문제, 여성문제, 청년문제, 인권문제 등 다양한 사회문제의 원인과 현실, 대처방안 등을 다루고 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">현대사회의 다양한 문제를 정치, 경제, 사회, 문화 등의 쟁점별로 살펴, 우리 사회의 제반 문제들을 인식하고 각 문제에 대한 해결 방안을 모색해 본다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">한국사회의 다양한 영역에서 표출되고 있는 사회현상에 대한 정보를 수집하고 객관적인 시각에서 분석하여 진단 및 방안을 모색해보고, 이를 통해 역사, 정치, 문화, 경제 등 통합적인 관점에서 사회문제를 바라보고 이해할 수 있도록 학습한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4"><table>
<tr><th>VERUM교양역량</th><th>가중치</th><th>수행준거</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>55%</td><td>사회문제에 대한 탐색을 위해 전문자료를 수집하고 객관적인 시각에서 분석 및 진단하는 능력을 고취시킬 수 있다.</td><td>보고서
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>20%</td><td>한국사회의 정치/경제/사회의 환경적 측면을 종합하여 다양한 사회현상을 이해할 수 있다.</td><td>보고서
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>25%</td><td>사회문제의 근본 원인을 파악하고 통합적 관점에서 방안을 모색해 볼 수 있다.</td><td>보고서
필기시험</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="8">국가경제의 이해
(Understanding of the National Economy)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 자본주의 시장경제 체제에서 국가경제의 운영원리를 이해함으로서 한국사회가 당면하고 있는 저 출산과 고령화, 4차 산업의 발전에 따른 실업 증가, 소득 분배의 과도한 불균등도, 환경 문제, 공공복지와 정부재정 문제, 보호 무역주의로 인한 국가 간 무역 분쟁, 소규모 개방경제에서 환율과 이자율 정책 등 국민경제와 관련된 다양한 문제점을 거시경제학의 이론을 토대로 인식하고 그 해결 방안을 모색할 수 있는 사고력을 배양하는 데 목표를 두고 있다. 한 사회 및 경제적인 현안을 수강생들이 자신의 문제로 인식하고 분석함으로써 국가 경제라는 공동체에서 개인은 더불어 살아야 한다는 공동체 의식수준의 향상과 행동의 변화를 추구한다. 본 교과목에서는 원론 수준의 거시경제에 관한 기본이론을 공부함으로서 국가경제의 운영원리와 파생되는 다양한 문제점을 분석하고 그 해결 방안을 수립하는 정부의 기능과 역할을 이해한다. 세부적인 강의 내용은 첫째, 국민경제의 순환을 이해하기 위하여 국민소득과 주요 거시경제변수의 개념을 파악한다. 둘째, 국민소득과 물가 등 주요 거시경제 변수의 결정 원리를 이해하기 위하여 두 가지의 가장 중요한 거시경제이론인 고전학파와 케인즈 학파의 국민소득 결정 모형을 공부한다. 셋째, 중요한 거시경제 변수인 인플레이션과 실업에 관한 이론인 필립스 곡선을 공부한다. 넷째, 정부 부채 및 재정정책과 관련된 이론인 리카르도 동등성 정리에 대한 개요를 파악한다. 마지막으로 이자율 및 환율의 결정원리, 상호간의 관계, 이 두 변수의 거시경제적인 영향을 이해한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목의 학습목표는 국가경제에서 시장경제의 작동 원리를 이해함으로서 한국 경제가 당면하고 있는 경제성장의 저하, 인플레이션과 실업, 출산율 저하와 고령화, 공공복지와 재정, 이자율과 가계부채, 환율과 국제수지 및 외환 보유고 등 다양한 거시경제적인 문제의 원인을 파악하는 분석력을 배양하는 데 있다.
또한 거시경제에 대한 기본 이론을 공부함으로서 다양한 유형의 국가경제의 문제점을 해결하는 바람직한 정책 목표와 수단에 대한 이해력을 향상시키는 것이 본 교과목의 학습목표이다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목에서는 원론 수준의 거시경제에 관한 기본이론을 공부함으로서 국가경제의 작동원리와 국가경제에서 나타나는 다양한 문제점을 분석하고 그 해결 방안에 대한 정부의 기능과 역할을 이해한다.
세부적인 강의 내용은 첫째, 국민경제의 순환을 이해하기 위하여 국민소득의 세 가지 측면인 생산, 분배, 지출 국민소득과 물가 수준, 국민 총생산 (GNP)과 국내 총생산 (GDP) 등 주요 거시경제 변수의 개념을 파악한다.
둘째, 국민소득과 물가 수준 등 주요 거시경제 변수의 결정 원리를 이해하기 위하여 대표적인 거시경제이론인 고전학파와 케인즈 학파의 국민소득 결정 모형을 공부한다. 특히 케인즈 학파의 기본적인 거시경제 모형인 IS-LM 모형과 이에 근거한 재정 및 금융정책을 학습한다.
셋째, 중요한 거시경제 변수인 인플레이션과 실업 간의 관련성을 설명하는 이론인 필립스 곡선을 공부한다. 넷째, 정부 부채 및 재정정책과 관련된 이론인 리카르도 동등성 정리에 대한 개요를 파악한다. 마지막으로 이자율 및 환율의 결정원리, 상호간의 관계, 이 두 변수의 거시경제적인 영향을 이해한다.
넷째, 인구고령화의 소비, 생산, 고용 등에 대한 경제적 파급효과를 공부한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4"><table>
<tr><th>VERUM교양역량</th><th>가중치</th><th>수행준거</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>60%</td><td>경제 및 사회현상에 대한 정보를 효율적으로 수집한 후 분석하고 문제점에 대한 해결 방안을 모색할 수 있다.</td><td>필기시험</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>40%</td><td>경제학을 기반으로 다양한 경제 및 사회의 문제점을 파악할 수 있는 통찰력과 해결 방안을 도출하는 능력을 배양할 수 있다.</td><td>필기시험</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

② 심리와건강

과 목 명	과 목 소 개			
소통을 위한 상담의 기술 (Skills of Counseling for communication)	교과목 개요 및 특성			
	상담의 기초 기술인 의사소통방법을 충분히 경험하면서 자기표현과 토론과 발표를 중심으로 하는 팀단위 Flipped Learning 수업을 병행한다. 주 강의는 강의일주일전 핵심주제 동영상을 미리 공유하여 예습을 하고 본 수업에서 팀별 토론과 나눔 및 전체발표의 수업방법으로 진행한다			
	교 과 목 표			
	인간은 사회적 동물이며 공동생활안에서 사람들과 잘 어울리고자 하는 기본욕구를 가진다. 본 교과에서는 인간의 긍정적 변화의 핵심요소인 상담의 기술을 학습하고 경험함으로써 의사소통능력을 향상하여 공동생활을 잘 하도록 촉진하는데 교과목표를 둔다.			
	교 과 내 용			
	인간은 만남을 통하여 성장하므로 자신과 상대방의 차이를 이해하고 언어적. 비언어적 상담의 기초 기술인 의사소통방법을 충분히 경험하면서 자기표현과 토론을 중심으로 하는 팀단위 Flipped Learning 수업을 병행한다.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC2.공감적소통역량	70%	자기이해와 자존감향상을 위한 심리검사 실시 해석을 통하여 자기관리 및 역량계발	필기시험 팀별활동 과제
	CC4.정자기관리역량	30%	자기이해와 자존감향상을 위한 심리검사 실시 해석을 통하여 자기관리 및 역량계발	필기시험 팀별활동 과제
인간관계의 이해 (Understanding interpersonal relationship)	교과목 개요 및 특성			
	교 과 목 표			
	강의식+토론식+PBL 인간관계 원리에 대한 심리학적 이론을 학습하고, 다양한 인간관계의 역동을 탐색한다. PBL 방법을 통해 인간관계를 향상시키는 방법과 갈등을 관리할 수 있는 실제적 방안을 모색한다.			
	교 과 내 용			
	인간관계 원리에 대한 심리학적 이론을 학습하고, 이론에 기초한 자기탐색 및 타인이해를 확장할 수 있다. 다양한 인간관계 역동을 탐색하고, 인간관계 능력 및 갈등관리 역량을 향상할 수 있다.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC2.공감적소통역량	60%	질적인 대인관계 형성과 유지를 위한 자신과 타인이해를 통한 의사소통능력 향상	자필고사
	CC4.정보활용역량	40%	대인관계에 작용하는 심리학적 지식을 활용하여 갈등관리 및 대인문제 해결책 제시	
개인심리학의 이해 (Understanding of individual psychology)	교과목 개요 및 특성			
	이 교과는 아들러의 개인심리학과 철학을 온전하게 이해할 수 있도록 기초적인 개념을 먼저 학습한다. 이때, 프로이드와 융의 심리학 이론과 그들의 철학을 아들러의 개인심리학과 비교함으로써 공통적인 지향과 차이를 파악하고 이해할 수 있도록 한다. 이러한 학습과 함께 이러한 이론과 철학에 대한 탐구를 바탕으로 자신의 삶에 적용해 보는 과제 활동 및 발표, 토의 활동으로 이뤄진다. 이를 통해 개인심리학과 아들러의 철학을 학습자 개개인의 삶을 이해하고 성찰하는 데에 적용할 수 있도록 한다. 그 속에서 자신의 정제성과 삶의 방식, 삶의 지혜 등을 탐색함으로써 심리적인 건강과 성숙한 인격 형성을 이뤄낼 수 있다고 할 수 있다. 특히나 아들러의 개인심리학은 현재, 즉 '지금 이 순간'의 삶과 미래 지향적인 관점을 토대로 하기에 학생들의 사회속 현재의 자신의 삶과 미래의 전망을 밝히고, 이를 통해 용기있고, 도적적인 삶, 진취적인 삶에 대한 동기를 강화하여 학생들 자신의 삶을 더욱 힘있게 살아갈 수 있게 돕는다.			
	교 과 목 표			
	- 개인심리학의 기초적인 개념과 이론, 아들러의 철학 등에 대해 안다. - 이를 바탕으로 자신의 삶과 타인, 그리고 사회 공동체 등을 이해할 수 있다.			
	교 과 내 용			
	이 교과는 아들러의 개인심리학과 철학을 온전하게 이해할 수 있도록 기초적인 개념을 먼저 학습한다. 이때, 프로이드와 융의 심리학 이론과 그들의 철학을 아들러의 개인심리학과 비교함으로써 공통적인 지향과 차이를 파악하고 이해할 수 있도록 한다. 이러한 학습과 함께 이러한 이론과 철학에 대한 탐구를 바탕으로 자신의 삶에 적용해 보는 과제 활동 및 발표, 토의 활동으로 이뤄진다. 이를 통해 개인심리학과 아들러의 철학을 학습자 개개인의 삶을 이해하고 성찰하는 데에 적용할 수 있도록 한다. 특히나 이 교과는 모든 학생들이 자유롭게 참여할 수 있다. 인간의 존엄과 가치, 열등감, 열등콤플렉스, 행복한 삶, 자기사랑, 인간관계, 고독, 부모, 자유와 선택, 용기와 도전, 소통과 사랑 등의 주제를 가지고 세미나 방식의 발표 및 토의, 강의 등 다양하게 전개된다.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC2.공감적소통역량	40%	개인심리학의 기초적인 개념과 이론, 아들러의 철학 등을 온전하게 이해할 수 있어, 이를 통해 인간의 정체성과 삶의 방식이 다양함을 이해하고, 이를 통해 자신과 인간의 다양한 문제들을 심리와 건강, 사회현상과의 관계 맥락에서 조망할 수 있다.	발표 대화실연 토론
	CC3.자기관리역량	30%	개인심리학 기초적인 개념과 이론, 철학 등에 대한 탐구를 바탕으로 학습자 개개인의 삶과 사회를 이해하고 성찰하는 데에 적용할 수 있다.	과제
	CC4.정보활용역량	30%	개인심리학의 기초적인 개념과 이론, 아들러의 철학 등을 온전하게 이해할 수 있을 뿐만 아니라 프로이트, 융 등의 심리학과 비교, 탐구함으로써 일상생활에서 제기되는 심리적 문제에 이들의 심리학적 지식을 활용할 수 있다.	과제 필기시험

과 목 명	과 목 소 개			
운동과 다이어트 (Exercise and diet)	교과목 개요 및 특성			
	과학적 근거에 기반한 인체 구성에 대한 이해를 바탕으로 일상생활에 적용 가능한 비만 치료프로그램 작성 능력 및 상담 기법 배양			
	교 과 목 표			
	운동과 다이어트의 연관성을 이해하고 과학적인 지식을 바탕으로 인체를 이해하며 일반적으로 알려진 다이어트 방법 중 비과학적 즉, 잘못된 방법을 판별하고 대안을 제시할 수 있다.			
	교 과 내 용			
	- 신체구성 요소 및 현황 분석 - 적합한 과학적 다이어트법 적용 방법 - 신체구성 요소의 변화에 대한 평가 - 학습내용을 일반화 할 수 있는 능력 배양			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC4.정보활용역량	62.50%	운동과 다이어트에 대한 전문지식을 수집, 정리, 분류 및 체계화, 해석, 평가할 수 있다.	필기시험
	CC6.문제해결역량	37.50%	운동과 다이어트에 대한 정보를 환경과 현황에 맞게 적용하고 재조직할 수 있다.	필기시험 실습과제
풋살 (Futsal)	교과목 개요 및 특성			
	풋살에 대한 기본 기술 및 전술에 대해 배우고, 매주 풋살시합을 진행하여 풋살에 대한 이해도를 높인다.			
	교 과 목 표			
	풋살의 기본기술을 배우고 경기를 통해 건강과 협력과 창의성을 기른다.			
	교 과 내 용			
	풋살에 대한 기본 기술과 전술, 경기능력을 배양한다.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC2.공감적소통역량	60%	풋살은 개인기술이 전제되지만 혼자서 하는 종목이 아닌 단체종목으로 의사소통과 협력이 가장 중요	실기시험 리포트
	CC5.창의융합역량	40%	풋살은 공을 가지고 있지 않을 때 빈공간으로 움직이는 창의력, 상대편의 판단을 혼란스럽게 하는 독창적 융합력 중요.	실기시험
인간의가치와권리 (Human Values & Rights)	교과목 개요 및 특성			
	본 강의는 우리대학 인권센터가 주관하고 여러 인권전문가들의 참여하에 팀티칭방식으로 이루어지는 교양수업이다. 본 강의는 우리대학 재학생들이 인간의 존엄성에 부합하는 삶의 태도를 이해하고 이를 실천하기 위한 적절한 역량을 함양할 수 있도록 하는데 목표를 둔다. 본 강의 팀티칭에 참여하는 전문가들은 본교 교양대학 전임교수, 성직자, 수도자, 인권전임상담원, 변호사, 현직교사 등 8명으로, 각각의 전문 영역에 따라 인간의 존엄과 가치로부터 인권의 역사, 인권과 사회정의, 젠더, 아동, 장애, 노동, 환경, 공동체, 다문화, 난민, 대중문화, 생명, 법, 교육, 세계시민에 이르기까지 인권과 관련된 전반적인 이슈들을 다룰 것이다.			
	교 과 목 표			
	우리 대학 재학생들이 인간의 존엄성에 어울리는 삶을 살 수 있도록 적절한 역량이 제공되는 대학문화를 형성하기 위해 재학생들의 인권감수성을 향상시키고 인권 침해를 예방하며 인권교육이 단순한 지식 전달의 차원이 아니라 태도의 변화를 도모하는 전인적 변화를 이끌어 낼 수 있도록 함			
	교 과 내 용			
	인간의 존엄과 가치부터 인권의 역사, 인권과 사회정의, 젠더, 아동, 장애, 노동, 환경, 공동체, 다문화, 난민, 대중문화, 생명, 법, 교육, 세계시민에 이르기까지 인권과 관련된 전반적인 이슈들에 대해 강의함			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC1.공동체역량	49%	인간의 존엄성에 어울리는 삶을 살 수 있도록 타인을 존중하고 이해하며 배려하는 역량을 기를 수 있다.	과제
	CC4.정보활용역량	51%	인간의 존엄성에 어울리는 삶을 살 수 있도록 삶의 다양함을 이해하고 개인이 건강한 사람으로 살아가는 역량을 기를 수 있다.	과제

과 목 명	과 목 소 개			
스포츠워킹 (Sports Walking)	교과목 개요 및 특성			
	<교과목 개요> 1. 걷기활동을 통해 더불어 살아갈 줄 아는 건전한 시민 의식을 바탕으로 타인을 이해하고 배려하는 능력을 향상시킨다. 2. 걷기의 바른 자세와 활동을 통해 자연현상을 좁은 시각에 국한하지 않고 건강관리 등 다양한 관점에서 바라보고 해석하는 능력을 향상시킨다. <교과목 특성 내용> 1.걷기의 다양한 이론과 실습을 학습함으로써 건강한 대학생활을 영위할 수 있게 한다. 2.본인의 현재 몸 상태를 파악하고 걷기의 바른 자세를 실습함으로써 효과적이고 과학적인 걷기에 접근할 수 있게 한다.			
	교 과 목 표			
	1. 걷기활동을 통해 더불어 살아갈 줄 아는 건전한 시민 의식을 바탕으로 타인을 이해하고 배려하는 능력을 향상시킨다. 2. 걷기의 바른 자세와 활동을 통해 자연현상을 좁은 시각에 국한하지 않고 건강관리 등 다양한 관점에서 바라보고 해석하는 능력을 향상시킨다.			
	교 과 내 용			
	1.걷기의 다양한 이론과 실습을 학습함으로써 건강한 대학생활을 영위할 수 있게 한다. 2.본인의 현재 몸 상태를 파악하고 걷기의 바른 자세를 실습함으로써 효과적이고 과학적인 걷기에 접근할 수 있게 한다.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC4.정보활용역량	60%	스포츠워킹의 전문지식을 획득, 일상생활에 적용할 수 있고 걷기 정보를 자신의 목적에 맞게 적용할 수 있는 능력	이론평가 보고서
	CC5.창의융합역량	20%	스포츠워킹의 다양한 걷기 학문 정보를 융합하여 새로운 지식을 창출할 수 있는 능력	실기평가
	CC6.문제해결역량	20%	스포츠워킹 실행을 통한 문제해결 능력을 효율적이고 합리적으로 추진할 수 있는 능력	포트폴리오
교양 배드민턴 (Badminton)	교과목 개요 및 특성			
	실기			
	교 과 목 표			
	배드민턴의 관련 기초기술 및 경기운영능력을 익혀 다수의 학생들이 배드민턴을 경험하고, 건강관리를 위한 방법이 될 수 있도록 한다.			
	교 과 내 용			
	배드민턴의 기초 기술을 습득한다. 배드민턴의 경기운영 방식을 이해한다.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC4.정보활용역량	55%	배드민턴 기초 기술과 경기 운영 방법을 배우고 다양한 정보를 검색하여 본인의 기술을 향상할 수 있도록 한다.	실기평가
	CC6.문제해결역량	45%	배드민턴경기 운영 방법을 바탕으로 경기를 좀 더 효율적으로 진행할 수 있도록 한다.	실기평가
모두의 건강을 위한 식생활 (A diet for everyone`s health)	교과목 개요 및 특성			
	건강과 영양과의 관계, 식재료의 기능과 보관, 조리법 등에 대한 강의와 관련 동영상을 이용한다. 또한 식사일지를 작성해봄으로써 본인의 식생활 습관과 영양상태를 확인하고 분석할 수 있는 기회를 주고 그 결과를 보고서로 제출하게한다			
	교 과 목 표			
	건강을 고려한 식생활의 중요성을 알고, 식품의 구입, 보관, 조리시 안전을 고려할 수 있는 능력을 함양하여 스스로의 건강관리를 가능하게 한다.			
	교 과 내 용			
	건강과 영양과의 관계와 영양소의 종류와 각각의 기능, 필요량, 과부족시 발생하게되는 질병에 대한 지식을 알고 식재료에 대한 이해, 식단계획, 식품의 안전, 친환경적 식생활 등 건강한 식생활을 위해 필요한 역량을 함양시켜 자신의 식생활을 평가하고 문제점을 알고 개선할 수 있는 능력을 강의하는 과목이다.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC3.자기관리역량	20%	자신의 현재 영양상태와 식생활습관을 제대로 평가함으로써 자아 성찰 및 올바른 식습관 형성을 할 수 있는 역량을 계발한다	필기시험
	CC4.정보활용역량	60%	건강과 영양과의 관련성에 대한 전문지식을 이용하여 본인의 건강관리를 스스로 할 수 있는 능력을 함양한다	필기시험
	CC6.문제해결역량	20%	변화하는 지구환경에 대응하고, 지속가능한 식생활을 실행 할 수 있도록 문제 해결 역량을 증가시킨다	필기시험

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="8">응급처치와 안전
(first Aid & Safety)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">1. 응급처치와 안전에 대한 현장 적용방법은 많은 기술적 발전과 함께 적용되었지만, 전공 이외의 학습과정에서는 체계적으로 학습하는 데 어려움을 가진다. 그러므로 융합영역의 응급처치와 안전은 체계적 학습기회를 부여하는데 중요한 위치에 있다. 본 융합영역의 교과목은 학교생활(일상생활) 및 스포츠 현장에서 발생 가능한 응급상황에 어떻게 응급처치를 하는지, 또한 어떻게 위험 상황을 예방하는지, 응급의료체계의 도움을 통한 2차 손상의 방지를 어떻게 하는지에 대한 복합적 사고 과정의 훈련을 학습하게 되며, 재난 안전을 포함한 안전의식에 대한 토의 및 토론으로 응급처치와 안전에 대한 미래지향적 사고능력을 함양하고, 실제 응급처치 장비를 활용하여 학습함으로써 응급처치 및 안전에 대한 현장 적용 능력의 함양과 응급처치 장비 활용의 체득으로 건강한 대학 생활의 영위와 안전의식에 지식적 확장을 얻고자 하는 교과임.
2. 수업방법은 이론(40%)과 실습 및 실기(60%)를 중점적으로 학습하는 교과체계를 가지고 있음</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">일상생활(학교생활) 및 스포츠 현장에서 발생 가능한 응급상황에 적절한 대처방법과 응급처치에 대한 핵심역량인 응급처치방법에 대해 이해하며, 재난 상황에서의 응급처치와 안전의 필요성을 이해함과 동시에 응급처치 방법을 익힘으로써 현장 응급처치와 재난 안전의 올바른 적용으로 위급상황에서의 현장 대응능력을 함양한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">응급처치와 안전에 대한 현장 적용방법은 많은 기술적 발전과 함께 적용되었지만, 전공 이외의 학습과정에서는 체계적으로 학습하는 데 어려움을 가진다. 그러므로 융합영역의 응급처치와 안전은 체계적 학습기회를 부여하는데 중요한 위치에 있다. 본 융합영역의 교과목은 학교생활(일상생활) 및 스포츠 현장에서 발생 가능한 응급상황에 어떻게 응급처치를 하는지, 또한 어떻게 위험 상황을 예방하는지, 어떻게 응급의료체계의 도움을 통한 2차 손상의 방지를 하는지에 대한 복합적 사고 과정의 훈련을 학습하게 된다. 재난 안전을 포함한 안전의식에 대한 토의 및 토론으로 응급처치와 안전에 대한 미래지향적 사고능력을 함양하고, 실제 응급처치 장비를 활용하여 학습함으로써 응급처치 및 안전에 대한 현장 적용 능력의 함양과 응급처치 장비 활용의 체득으로 건강한 대학 생활의 영위와 안전의식에 지식적 확장이 가능하도록 한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC1.공동체역량</td><td>20%</td><td>응급처치와 재난 안전에 대한 현장 상황을 이해하고 창의적인 현장 안전의식을 창출할 수 있다. 그리고 응급처치와 재난 안전에 대한 가치를 이해하고 적극적 도움의무에 대한 시민 의식을 함양할 수 있으며, 위급환자 발생 시 도움의무의 시민적 덕목을 발휘할 수 있다.</td><td>자필
수행평가</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>60%</td><td>재난 안전에 대한 지식의 활용으로 응급처치 장비의 운영능력을 함양할 수 있다.</td><td>수행평가</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>20%</td><td>응급상황에 대한 지식의 활용으로 적절한 대처능력의 함양과 함께 불특정 응급상황에 올바른 대처를 할 수 있다.</td><td>자필평가</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">심리학101
(Psychology 101)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">오늘날 심리학에 대한 높은 관심에 대해 고등교육 과정에서 심리학에 대한 기본적 개념을 전달한다. 사회과학 학문인 심리학에 대한 오해와 편견을 바로잡고 심리학의 다양한 하위 분야들의 지식을 전달하고 습득한 지식을 기반으로 자기와 타인에 대한 이해를 돕는다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">기본적 심리학 이론을 학습하여 인간의 다양한 심리를 이해하고 인간의 객관적 측면을 이해한다. 그리고 이를 토대로 전공과목과 융합을 시도하여 인성적, 사회적 발달을 추구한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">오늘날 대학교육에서 심리학의 기본적 이론을 학습하여 나 자신과 타인의 심리를 이해한다. 이 이해를 토대로 내 자신의 감정과 상황 사이의 균형을 조율하는 법을 배움으로 인간의 다양성 수용하고 스트레스와 어려움을 극복하는 강점을 배양한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC3. 자기관리역량</td><td>30%</td><td>인간의 심리 이해를 통해 자신에 대해 이해하고 정체성을 탐색</td><td>과제</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>70%</td><td>심리학의 전문 지식을 습득하고 퀴즈를 통해 확인한다.
심리학 지식으로 자신에 대해 표현한다.</td><td>필기시험
과제</td></tr>
<tr><td rowspan="9">글로벌이슈와심리학의 해법
(Psychological solutions for global issuesPsychological solutions for global issues)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">수강생 여러분 안녕하세요? 여러분은 미래의 삶에 대해 얼마나 기대를 하고 있나요? 아마도 여러분들은 많은 매체를 통해 현 사회는 풍요를 보장하는 고도의 기술이 오히려 암울한 미래상을 제시하고 있는 것을 알고 있으실 것이어요. 숱하게 있는 어제의 교훈은 오늘을 바꾸지 못하고 있어요. 그렇다면 내일은 어때야 할까? 우리는 흔히 ‘미래를 대비한다.’라고 말을 해요. 하지만 그 대비책을 번번히 우리에게 커다란 실패라는 것을 안겨주곤 하지요. 그 우울한 전망을 희망으로 바꾸기 위해서는 먼저 변화의 정체부터 선명하게 알아야 해요. 이 수업은 다양한 자료들과 폭넓은 사유를 통해 변화에 대한 우리의 인식을 한 차원 높여줄 것이어요. 또한 우리가 만나게 될 새로운 시기의 거대하면서도 삶의 현장과 맞닿은 문제들을 함께 고민하는 시간이 될 것이어요. 앞으로 닥칠 미래의 거대한 문제는 결국 개인의 문제가 아니라 글로벌한 이슈들이고 그 안에서 과연 인간은 어떤 결정을 하게 될까요? 수업을 통해 우리가 살아갈 미래의 문제를 직시하고 그 안에서 각기 방향이 다른 인간의 본성을 고민하며 정답은 아니지만 인간성과 인류애를 회복하는 방법을 함께 찾아 볼까요? 수업으로 초대합니다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">현재 글로벌 이슈에 대해 이해하고 지구촌의 일원으로 함께 살아가는 것에 대한 막중한 사명감과 책임감을 가지고 글로벌 이슈에 제기된 인간의 위기를 심리학적 해결 방법으로 검토하고 분석하여 더 나은 해결방법을 모색한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">글로벌 이슈는 AC/UNU를 필두로 EU, OECD 등의 국제 기구가 지구촌의 문제를 분석하고 제안한 지구촌 인류가 함께 고민하고 반드시 해결해야 하는 문제들이다. 교과의 내용은 지구촌 공동체가 해결해야 하는 빈곤, 질병, 인권, 고갈된 자원, 기후변화, 수자원, 에너지 생성, 과학적 진보에 따른 집단 지성 시스템, 윤리성에 대해 다룬다. 이와 같은 문제는 인간의 위기를 초래하고 있으며 이에 대한 다양한 해법이 논의되고 있는 가운데 심리학적 접근으로 해결방법을 모색하고자 한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>60%</td><td>글로벌 이슈의 인간적 위기의 원인을 다각적으로 규명하여 개인의 삶에 유용한 지식정보를 습득하고 실제 요구와 상황에 맞게 효율적으로 활용할 수 있다.</td><td>필기시험
과제</td></tr>
<tr><td>CC6. 문제해결역량</td><td>40%</td><td>인간 심리를 통해 인간의 삶에 당면한 문제의 원인, 분석, 해결방안, 대안을 창출하고 실행할 수 있다.</td><td>필기시험
과제</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">유튜브영상을 활용한 대학생 인성교육
(Character Education for College Students using Youtube)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 대학생들이 선호하는 유튜브 채널 영상을 통해 미래 인재의 핵심역량인 인성교육의 함양을 목표로 개설되었다. 이를 실천하기 위해 학습자들은 인성의 이론적 습득과 인성 관련 영상과 성찰일지 작성을 통해 비판적으로 사고하고, 바른 인성이 무엇인지 분별할 줄 아는 능력을 키울 수 있을 것이다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 기업이 요구하는 인성을 갖춘 인재를 양성하기 위한 목적으로 개설되었으며, 심리적, 사회적 성숙도를 높이는 데 주안점을 두고 있다. 심리적 성숙은 곧 사회적 성숙 즉 공동체를 건강하게 만드는 토대가 되는데, 수업을 통해 배우고 익힌 인성을 실제 삶 속에서 구체적시켜 사회적으로 필요로 하는 경쟁력을 갖춘 사회인이 되도록 도움을 주는 것이 본 수업의 최종 목표다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">인성은 취업을 앞둔 대학생들이 갖추어야 중요한 역량 중 하나다. 이러한 역량은 학습자들의 자발성이 중요한데, 학습자들이 흥미있어 하는 유튜브의 활용이 인성교육 향상의 극대화를 이룰 수 있을 것이라고 생각한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>60%</td><td>사회구성원으로 건강한 사람으로 살아가는 도움을 줄 수 있는 교과목으로 플립러닝을 통한 선행학습과 영상을 통한 성찰일지 작성 활동으로 수행 준거를 규정함.</td><td>선행학습
성찰일지</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>40%</td><td>자기자신과 타인 그리고 살아가는 세상을 이해하기 위해 팀 토론과 UCC제작 활동을 하고 이론적 바탕을 마련하기 위해 필기시험 활동으로 수행준거를 규정함.</td><td>팀토론
UCC제작
필기시험</td></tr>
<tr><td rowspan="9">건강관리를 위한 스포츠테이핑
(Sports Taping for Health Care)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">- 충분한 이론 강좌 후 실습 내용을 진행
- 이론 및 시청각 교육을 실시</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">스포츠테이핑을 통하여 심리적 안정감과 정체성확립으로 건강한 삶에 대한 이해도를 높이고 신체에 대한 정보와 스포츠테이핑법 등을 학습하며 신체건강을 통한 사회구성원과의 커뮤니케이션과 다양한 사회현상을 통찰력 있게 바라볼 수 있는 건강한 심리상태와 신체기능을 확보하여 평생 아프지 않고 건강한 생활체육을 지속적으로 참여할 수 있는 토대를 마련</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">스포츠테이핑의 최신기술을 습득한다.
인체에 대한 학습과 신체활동 후 통증제어와 신체기능 증가를 위한 테이핑을 이해한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>60%</td><td>스포츠테이핑 최신 기술과 통증제어, 신체능력증가 테이핑방법을 배우고 다양한 정보를 검색하여 본인의 기술을 향상할 수 있도록 한다.</td><td>실기평가</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>40%</td><td>스포츠테이핑 기술과 여러 가지 테이핑 방법을 바탕으로 건강관리를 좀 더 효율적으로 진행할 수 있도록 한다.</td><td>실기평가</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">공감과 인간관계
(Empathy and Socializing)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">인간관계는 삶의 중요한 영역이다. 타인을 배려하고 이해하고 자신의 감정을 알고 통제하는 인간관계 능력은 건강한 삶을 위해 반드시 획득되어야 할 능력요인이다. 이 능력은 키워질 수 있는 변화 가능한 능력이다. 이를 위해 공감을 바탕으로 한 의사소통능력을 높이기 위한 여러 가지 방법과 기술들을 알고 실제의 대인관계 상황에 활용할 수 있도록 연습한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">- 인간행동 기초 이론의 이해
- 인간관계와 행복에 대한 이해
- 공감과, 소통, 인간관계의 이해
- ‘관계성’에 대한 올바른 정립
- 바람직한 관계맺기의 모색</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">인간행동 기초 이론과 공감, 소통, 관계형성에 대한 이해를 바탕으로 ‘자기에 대한 이해’와 ‘너에 대한 이해’라는 상호적 이해를 통해 인격의 소통과 일치를 유발하는 ‘관계성’에 대한 올바른 정립을 도모하고, 대인관계능력을 구성하는 소통능력, 공감능력, 자아확장력 등을 검사지를 통해 분석하여 ‘자신에 대한 이해’를 바탕으로 실제 관계형성에 적용, 분석해 보는 한편 영화를 활용하여 인간관계에 있어서의 공감과 소통의 의미를 현실감 있게 다시 한번 확인해 봄으로써 아직 사회에 본격적으로 진입하기 전인 대학생임에도 불구하고, 온라인 관계가 대체할 수 없는 오프라인 공간에서의 관계를 확장하는데 있어 지나치게 소극적인 태도를 보이고, 이성관계에 있어서도 자신의 시간과 에너지 소모를 최소화 하려는 태도를 보이는 일명 ‘z세대’라 불리는 디지털 세대인 대학생들의 바람직한 관계맺기를 모색하고자 한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC3.자기관리역량</td><td>60%</td><td>인간행동의 기초 이론과 공감과 소통, 관계형성에 대한 이해를 통해 ‘관계성’에 대한 올바른 정립을 도모하고 자신을 성찰하여 대인관계능력을 증진시킬 수 있다.</td><td>시험
발표</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>40%</td><td>소통능력, 공감능력, 자아확장력 검사 등을 통해 자신의 대인관계능력을 분석하고 실제 관계형성에 적용, 분석해보는 과정을 통해 바람직한 인간관계 형성을 모색할 수 있다.</td><td>과제</td></tr>
<tr><td rowspan="9">교양스쿼시
(Squash)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">● 교내 스쿼시 장을 활용한 실기 수업으로 진행되며, 강사에 의해 기본 스킬에서부터 심화 스킬까지 레슨형식으로 진행한다.
● 스킬향상과 더불어 경기에 필요한 규칙과 매너을 숙지한다.
● 실제 경기를 통해 흥미를 유발하고 평가를 통해 피드백 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">● 스쿼시는 쉬지 않고 움직이고 전신을 이용하는 운동으로 근력을 높이는데 도움을 주고, 빠른 공을 주고받는 스포츠여서 순발력과 민첩성을 기를 수 있다.
● 스쿼시는 4면을 이용한 플레이로 집중력과 고도의 전략이 필요함으로 인지적 능력이 향상 한다.
● 공을 벽에 칠 때 생기는 파열음은 스트레스를 해소하고 좁은 공간에서 상대를 배려하여야만 할 수 있는 운동으로 스포츠맨십을 향상 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">● 스쿼시라는 스포츠 활동을 통해 인간의 내재된 움직임 욕구를 충족하고, 스킬 향상을 통해 본인의 자존감 향상을 물론 사회구성원으로서 개인이 건강하게 살아갈 수 있도록 평생 스포츠로의 발판을 마련할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC3.자기관리역량</td><td>30%</td><td>스쿼시 스킬을 배움으로써 개인의 운동역량을 계발하고 스킬향상을 목표로 하여 경쟁에서 최선을 다하는 모습을 통해 자존감을 향상 한다.</td><td>중간고사</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>70%</td><td>라켓스포츠중 하나인 스쿼시의 세부 기술을 배우고, 더 나아가 사회구성원으로서 전문기술을 활용하여 평생스포츠로의 발판을 만들 수 있다.</td><td>기말고사
과제제출</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">긍정심리학
-행복한 삶을 위하여
(Positive psychology
- For a happy life)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">[※※※ 수강안내 : 이 과목은 (구) “행복한 삶” 에서 (신) “긍정심리학-행복한 삶을 위하여” 로 교과목이 변경된 과목이어요. 수강신청 시에 동일한 과목을 이수하여 불이익이 없도록 유의하시기 바래요.] 우리는 지인에게 보내는 인사말의 꼭 행복하세요~ 라고 하지요. 그리고 누구나 행복지려고 하고 있어요. 서점에 가면 베스트셀러는 행복과 연관된 책들이고요. 하지만 적장 행복에 대해 정확히 모르고 있고 막연히 타인이 개인적인 경험으로 얻어진 극히 개인적인 행복을 나에게 적용하면서 행복을 찾으려 하고 있어요. 물론 그 간접경험이 자신의 행복에 접근할 수도 있겠지만 전혀 상관이 없게 되기도 하지요. 여러분은 이런 문제를 생각해 본 적이 있나요? 행복은 측정이 되는 것일까? 행복한 사람은 따로 있는 것일까? 좋은 학교에 다니면 행복하겠지! 좋은 직장에 다니는 것이나 입사시험에 합격하면 행복할 거야! 돈은 많을수록 행복하겠지! 어떠한 활동을 해야만 행복해지는 것일까? 이러한 질문들은 결국 행복에 대해 전혀 모르고 있다는 의미도 된다고 생각해요. 사람들이 행복한 삶을 추구하기 시작하면서 심리학자들은 행복에 대한 연구를 시작했고 긍정심리학이라는 심리학의 새로운 분야를 창출했어요. 즉 과학적으로 행복을 증명해낸 것이지요. 긍정심리학은 행복심리학이라고도 하는데 우리가 앞서 고민했던 문제의 답을 제공해 주어요. 이 수업을 통해 우리는 자신이 행복을 객관적으로 측정할 수 있으며 행복한 사람들은 어떤 특징을 소유하고 있는지 알게 되어요. 더 나아가서는 행복해 질 수 있는 이론들을 자신에게 접목해서 전보다 조금은 행복한 사람이 될 수 있어요. 긍정심리학은 개인의 마음의 병에 대해 치유와 예방을 동시에 이루는 효과적인 심리학이어요. 우리는 긍정심리치료를 통해 부정적인 사고, 트라우마, 성격장애도 치유해 보는 기회를 가질 것이어요. 여러분을 행복의 문으로 초대합니다~</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">긍정심리학의 가치있고 유용한 심리정보를 습득하여 자신과 타인의 행복을 추구하고 실제 요구와 상황에 맞게 긍정심리학을 효율적으로 활용할 수 있는 실천적 능력을 배양한다.
자신의 건강한 가치관, 인생관, 세계관을 가지고 공동체의 행복에 기여한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">우리는 누구나 근본적으로 행복과 성장을 추구하는 존재이고 행복하기를 원한다.
행복한 삶의 궁극적 목표는 개인의 심리적 역량을 계발하고 증진하는 것이라 할 수 있다. 이를 위해 자신에 있는 선한 덕목을 잘 이해하고 계발하며 공동체에 기여해야 한다.
교과내용은 행복에 대한 이론의 정의와 개인의 24가지 심리 강점을 측정하며 이를 좀 더 발전시키는 방법을 강구하며, 개인의 삶과 가정, 직장, 지역사회, 국가, 세계에 기여하는 방법으로 구성하였다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>60%</td><td>긍정적인 인간 심리의 가치있고 유용한 지식정보를 습득하여 실제 요구와 상황에 맞게 효율적으로 활용할 수 있다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>40%</td><td>인간 심리를 통해 인간의 삶에 당연한 문제의 원인, 분석, 해결방안, 대안을 창출하고 실행할 수 있다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
<tr><td rowspan="8">긍정의 멘탈트레이닝
(Positive Mental
Training)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">국가대표급 선수들이 실시하는 멘탈트레이닝 과정에서 주로 다루는 스포츠심리학의 이론들(불안관리, 이미지트레이닝 등)을 가톨릭관동대학교 학생들이 경험하게 될 상황(발표, 면접 등)에서 맞게 학습 및 적용한다)</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">스포츠심리학 이론을 기반으로 국가대표급 운동선수들에게 적용되는 심리기법과 심리기술에 대해 학습하여 긴장되고 높은 불안감을 유발하는 일상생활(면접, 발표 등)에서 흔들리지 않는 강한 멘탈(정신력)을 유지할 수 있는 역량을 개발한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">불안관리, 이미지트레이닝, 긍정적 자기암시, 루틴 등에 대한 내용을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC3.자기관리역량</td><td>20%</td><td>목표설정, 루틴, 긍정적 자기암시 등의 내용을 토대로 자아성찰과 자기성장을 도모</td><td>과제</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>60%</td><td>스포츠심리학 이론을 학습하고 이를 일상생활에 적용하는 능력을 신장시킬 수 있음</td><td>필기시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>20%</td><td>일상생활에서 멘탈이 흔들리는 상황을 확인한 후, 자신에게 필요한 심리기법을 활용하여 평정심을 유지할 수 있음</td><td>발표</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="6">담바고이야기
:기호품의 문화적이해
(Cultural understanding of A Personal Preference, Tabacco)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">기호품은 개인의 취향에 따라 즐기고 좋아하는 물품을 뜻한다. 그렇기에 기호품을 옳고 그름에 따라 판단할 수 없다. 하지만 1995년 미국 FDA가 니코틴을 중독성 마약으로 규정한 이래, 담배 및 흡연의 문제가 사회적으로 대두되고, 담배뿐만 아니라, 커피 생산을 위한 자연의 파괴 및 노동력 착취의 문제, 음주와 관련된 각종 사회 문제가 야기되면서 한편으로는 기호품 전반에 대한 새로운 인식이 요구되는 시점에 있다. 본 교과의 목표는 우리 고전문헌의 기록을 통해 각 기호품의 역사적 유래와 성격 등을 살펴 기호품에 대해 정확히 인식하는 데에 있다.
매 주차 내용을 lms 게시되는 자료를 참고하여 스스로 학습하고 문제를 발굴하여 참여함으로써 담배와 같은 기호품 문화를 대하는 바른 교양인, 지식인의 태도를 함양하고자 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">기호품은 개인의 취향에 따라 즐기고 좋아하는 물품을 뜻한다. 그렇기에 기호품을 옳고 그름에 따라 판단할 수 없다. 하지만 1995년 미국 FDA가 니코틴을 중독성 마약으로 규정한 이래, 담배 및 흡연의 문제가 사회적으로 대두되고, 담배뿐만 아니라, 커피 생산을 위한 자연의 파괴 및 노동력 착취의 문제, 음주와 관련된 각종 사회 문제가 야기되면서 한편으로는 기호품 전반에 대한 새로운 인식이 요구되는 시점에 있다. 본 교과의 목표는 우리 고전문헌의 기록을 통해 각 기호품의 역사적 유래와 성격 등을 살펴 기호품에 대해 정확히 인식하는 데에 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">우리나라 유일의 담배학 사전이라 할 수 있는 이옥의 ？？연경？？을 중심으로 담배 및 흡연과 관련된 우리 옛 기록들을 대상으로 ‘담배의 유래, 우리나라 담배 농업, 정치？문화？경제 속 담배, 담배 관련 문학,을 살피고, 술과 관련된 가전, 근대 커피의 유입과 관련된 설화나 실록의 기록을 통해 우리 문화 속에 기호품이 어떻게 자리 잡고 인식되어 왔는지, 그것이 의미하는 문화적 의의는 무엇인지 살핀다.</td></tr>
<tr><td colspan="4"><table>
<tr><th>VERUM교양역량</th><th>가중치</th><th>수행준거</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>CC1.공동체역량</td><td>20%</td><td>나와 너와 함께 우리라는 공동체의 관점에서 생각하고 판단할 수 있다.</td><td>과제
시험</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>30%</td><td>타인의 의견을 청취하고 입장을 이해하면서 자신의 의견을 주장할 수 있다.</td><td>발표
시험</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>50%</td><td>다양한 매체를 효과적으로 활용하여 연구대상에 대한 정확한 정보를 찾고 활용할 수 있다.</td><td>발표
필기시험</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="6">발달심리학
(Developmental psychology)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">[※※※ 수강안내 : 이 과목은 (구) “전 생애 인간발달” 에서 (신) “발달 심리학” 로 교과목이 변경된 과목이어요. 수강신청 시에 동일한 과목을 이수하여 불이익이 없도록 유의하시기 바래요.] 여러분은 다음과 같은 이슈에 대해 어떠한 생각을 가지고 계신가요? 여성은 육아를 위해 취업을 포기해야 하는가? 애착형성은 성인기의 연애와 결혼에 어떤 영향을 주는가? 영아와 유아의 조기 교육은 꼭 필요한가? 영어유치원에 꼭 가야 하는가? 고가의 유치원교육은 정말 도움이 되는가? 공부를 잘 하는 아이는 머리가 좋은 것인가? 두뇌계발의 한계치는 있을까? 주의력결핍장애은 치료가 되는가? 학습장애는 어떻게 해결할 수 있는가? 게임중독의 심각성은 어느 정도인가? 청소년의 식이장애는 해결할 수 있는가? 청소년은 왜 신조어를 만드는 걸까? 우리는 이러한 문제들을 발달심리학으로 해결해보고자 해요. 우리가 접하는 모든 일상은 발달심리학과 깊이 연관이 되어 있어요. 발달심리학은 개인적으로 가지고 있는 심리적 문제뿐 아니라 사회현상까지 해결하는 열쇠가 되거든요. 밀턴은 이런 말을 했어요. “아침이 그 날을 보여 주듯이 어린 시절은 그 사람을 보여준다.” 인간은 갓난아기로 태어나 누구도 감다하지 못할 미운 일곱 살 꼬마가 되어 시시콜콜 “이건 뭐지?” 하고 간섭하고 어떤 상황에도 “싫어” 를 달고 살게 되지요. 그러다 부모님께 감사편지를 쓸 줄 아는 어린이가 되고 이 세상이 전부 자신의 세상인양 무서울 것 없는 청소년기를 맞이하게 되어요. 이렇게 인간은 끊임없이 변화하고 변화의 과정을 계속하게 되어요. 그런가 하면 밀턴의 말처럼 시간이 흘러도 변하지 않는 무엇인가도 있어요. 여러분과 한 학기를 같이 공부하게 되는 발달심리학은 인간의 신생아기, 영아기, 유아기, 아동기, 청소년기의 변화와 안정의 내용을 다루게 되어요. 우리는 이 수업을 통해 앞서 언급한 여러 가지 문제를 고민해보고 같이 답을 찾아보면서 자신이 얼마나 소중한 존재인지 그리고 타인 역시 귀한 존재임을 알게 될 것입니다~</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">발달심리학의 가치 있고 유용한 심리정보를 습득하여 자신과 타인의 삶의 방향을 모색하고 실제 상황에 맞게 발달심리학을 효율적으로 활용할 수 있는 실천적 능력을 배양한다.
자신의 건강한 사회상, 인생관, 세계관을 가지고 타인의 발달을 이해한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">생명에서 태동되어 인간의 발달을 계속된다. 인간의 발달은 성장 혹은 증가의 방향뿐 아니라 쇠퇴 또는 감소의 방향도 포함되며 인간의 발달은 일생에 걸쳐 시간과 관련되어 일어나는 모든 변화와 안정에 초점을 맞춘다. 교과 내용은 인간의 태동부터 유아기, 영아기, 아동기, 청소년
기의 신체발달, 인지발달,
심리사회적 발달을 다룬다.</td></tr>
<tr><td colspan="4"><table>
<tr><th>VERUM교양역량</th><th>가중치</th><th>수행준거</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>60%</td><td>인간의 발달을 통한 인지 심리와 사회 발달심리의 가치 있고 유용한 지식정보를 습득하여 실제 요구와 상황에 맞게 효율적으로 활용할 수 있다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>40%</td><td>인간의 발달을 통해 인간의 삶에 당연한 문제의 원인, 분석, 해결방안, 대안을 창출하고 실행할 수 있다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="8">사회심리학
-편견에서 자유함을 위하여
(Social psychology - For freedom from prejudice)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">[※※※ 수강안내 : 이 과목은 (구) “나는 편견에서 자유로운가” 에서 (신) “사회심리학-편견에서 자유함을 위하여” 로 교과목이 변경된 과목이어요. 수강신청 시에 동일한 과목을 이수하여 불이익이 없도록 유의하시기 바래요.] 우리는 감동적인 사건, 비극적인 사건, 황당한 사건 등이 늘 넘치고 있어요. 모르는 시험문제를 고치는 꼭 틀리는 이유는 무엇일까? 수강신청 할 때 리뷰를 보거나 친구의 의견을 따라 신청했다가 실패하는 것은 어떻게 해결할 수 있을까? 왜 팀 티칭을 할 때 어떤 팀에서는 의욕이 넘치고 어떤 팀에서는 의욕이 저하되는 것일까? 사랑 할 때 왜 가슴이 두근거리나? 혼자 좋아하는 이성친구와 어떻게 친해질까? 여성들은 익명의 싸이트에서 험담을 잘 하는가? 나는 어떤 고정관념이 있는가? 물건을 살 때 따지지 않고 딱 고르게 되는 것은 왜일까? 첫 인상이 중요한가? 자기합리화와 자기정당화는 늘 나쁜 것일까? 싫은 친구와 어떻게 사이좋게 지낼 수 있을까? 사회심리학은 이러한 문제들을 해결해 주어요. 우리는 이 세상을 살아가다보면 다른 사람들의 말이나 행동 또는 단순한 출현이 우리의 사고, 느낌, 태도, 행동에 엄청난 영향력을 미치고 있지만 이 사실을 잘 인지하지 못해요. 쉽게 생각해보면 다른 사람 앞에서 자신의 모습과 자신 혼자 있을 때 자신의 모습은 똑같은가요? 개인차가 있겠지만 아마도 여러 면에서 다른 모습들이 있을 것입니다. 이렇듯이 우리는 다른 사람의 영향을 벗어나서 살 수는 없게 되어요. 물론 다른 사람들이 자신에게 좋은 영향력을 주는 일도 있겠지만 집단적으로 부정적인 편견을 편견인지도 모른 채 받아드리고 이것이 당연하다고 살아가고 있는 일도 많아요. 우리는 사회심리학을 통해 우리의 부정적인 시각을 교정해 보는 시간을 가지게 될 거여요. 그러한 시간들을 우리를 더 건강하게 이 사회를 살아가도록 도울 것이며 나와 다른 타인에게 “너는 틀려다.” 하는 것이 아니라 “나와 다르다.” 인정할 수 있을 거여요. 자신의 편견에서 벗어나 공의로운 눈으로 세상을 바라보는 시간을 같이 준비해보아요~</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">사회심리학의 가치있고 유용한 심리정보를 습득하여 자신과 타인의 삶의 방향을 모색하고 실제 상황에 맞게 사회심리학을 효율적으로 활용할 수 있는 실천적 능력을 배양한다.
자신의 건강한 사회상, 인생관, 세계관을 가지고 공동체를 균형있게 조망한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">우리는 특별한 사회현상이 만연한 집단에서 살아가면서도 정작 이러한 문제들을 인식조차 하지 못하고 있으며, 이와 같은 사회현상이 어떻게 형성되고 우리 삶에 어떤 영향을 주고 있는 지에 대해서도 잘 모른다. 교과내용은 다양한 사회현상 중에 영향력이 큰 대인관계, 이타성, 공격성, 태도, 편견, 고정관념, 자기 합리화, 집단주의 등에 대한 내용을 다룬다.</td></tr>
<tr><td colspan="4"><table>
<tr><th>VERUM교양역량</th><th>가중치</th><th>수행준거</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>60%</td><td>사회현상 속에서 발생하는 인간 심리의 가치 있고 유용한 지식정보를 습득하여 실제 요구와 상황에 맞게 효율적으로 활용할 수 있다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>40%</td><td>인간 심리를 통해 인간의 삶에 당연한 문제의 원인, 분석, 해결방안, 대안을 창출하고 실행할 수 있다.</td><td>발표
필기시험</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="8">성인 및 노인심리학
-일과 결혼 그리고 생의 의미
(Psychology of adults and the old people - work, marriage and the meaning of life)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">[※※※ 수강안내 : 이 과목은 2023년 교양교육과정 개선에 따라 심리영역이 개설으로 2023년 신규 개설된 과목이어요.]여러분은 다음과 같은 이슈에 대해 어떠한 생각을 가지고 계신가요? 남자와 여자는 왜 어떻게 다른가? 남자와 여자의 생각과 언어는 어떤 차이가 있는가? 연애는 정말 어려운 것인가? 나는 왜 연애를 못하는 것일까? 결혼은 나에게 어떤 의미인가? 출산율이 줄어드는 이 시대에 나는 자녀출산을 하겠는가? 낙태는 왜 문제가 되는가? 산모는 왜 금연과 금주를 해야만 하는가? 직업을 정한다는 것은 어떠한 의미인가? 성인도 지능이 계발되는가? 진정한 친구를 성인기에도 만날 수 있는가? 노인이 되면 왜 입맛이 떨어지는가? 나는 치매로부터 안전한가? 안락사는 윤리적인 문제가 없는가? 죽음 앞에서 나는 어떤 사람인가? 죽음 불안을 어떻게 해결할 수 있는가? 우리는 이러한 문제들을 성인 및 노인심리학으로 해결해보고자 해요. 성인기는 50~60년 동안 이어지는 기간으로 우리는 취업을 하고 결혼을 하고 자녀를 양육하고 노부모를 돌보게 되지요. 그러다 은퇴를 하며 노년기를 맞이하여 나의 일생을 돌아보다 결국 생의 마감을 하게 되어요. 인간의 수면이 계속 연장되는 시점에 성인과 노인 심리학은 이 시대를 예측할 수 있는 가장 큰 해결방법이 되고 있으며 여러분의 진로의 새로운 장을 제시하고 있어요. 성인 및 노인 심리학은 우리가 살아가야 하는 미래를 먼저 그려보는 그림이 될 것이고 현재에는 여러분의 부모님이나 조부모의 더 이해하게 되는 좋은 지침이 될 거여요. 우리가 살아가야 할 미래에 대해 막연한 질문들에 대해 우리는 이 수업을 통해 답을 찾아볼 거여요.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">성인 및 노인심리학의 가치 있고 유용한 심리정보를 습득하여 자신과 타인의 삶의 방향을 모색하고 실제 상황에 적응을 위한 심리학을 효율적으로 활용할 수 있는 실천적 능력을 배양한다. 자신의 건강한 사회상, 인생관, 세계관을 가지고 건강한 적응을 도모한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">인간의 수명이 늘어감에 따라 인간의 대한 연구가 그동안 성장에 집중되어 있었다면 이제는 쇠퇴와 유지에 또 다른 관점이 집중되고 있다. 성인기와 노인기의 심리는 연명수명이 늘어가는 이 시점에서 개인을 이해하고 타인을 이해하며 사회의 구성원을 이해하는 매우 유용한 도구가 될 것이다. 그리고 죽음에 대한 이해를 통해 개인이 자신의 삶에 대한 숭고한 의미를 인식하고 보다 나은 삶의 질을 구현하고자 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4"><table>
<tr><th>VERUM교양역량</th><th>가중치</th><th>수행준거</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>60%</td><td>인간의 삶 속에서 발생하는 성인 및 노인심리의 가치 있고 유용한 지식정보를 습득하여 실제 요구와 상황에 맞게 효율적으로 활용할 수 있다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>40%</td><td>인간 심리를 통해 인간의 삶에 당연한 문제의 원인, 분석, 해결방안, 대안을 창출하고 실행할 수 있다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">한국인의 문화와 역사 그리고 다문화
(Korean culture and multiculturalism)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">교수자는 수업영상 활영 후, T-LMS에 탑재
학생은 주차별로 수업자료, 동영상, 읽기 과제 등을 수행함
중간고사, 기말고사는 온라인 시험으로 시행</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">글로벌 시대 한국은 다문화사회로 가고 있다. 그러나 교육 현실에서는 이러한 급변하고 있는 현실에 제대로 부응하고 있지 못하다. 이에 본 강의에서는 세계의 문화를 이해하고, 이를 통해 한국 문화를 이해함으로써, 다문화사회에 다양한 사회구성원들이 공생하는 방법을 생각해 본다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">1. 문화의 개념과 가치에 대한 이해 2. 권력거리에 대한 이해 및 국가별 특징 3. 개인주의 문화와 집단주의 문화에 대한 이해 및 국가별 특징 4. 남성적 문화와 여성적 문화에 대한 이해 및 국가별 특징 5. 불확실성 회피에 대한 이해 및 국가별 특징 6. 장기지향 문화와 단기지향 문화에 대한 이해 및 국가별 특징 7. 자적 문화와 자제 문화에 대한 이해 및 국가별 특징</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>40%</td><td>세계문화의 다양성 및 우리나라 문화의 특성에 대한 이해를 통해 다문화사회에 다양한 사회구성원들이 공생하는 방법에 대해 인식할 수 있다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>60%</td><td>다양한 콘텐츠를 효과적으로 활용하여 다문화사회의 세계시민으로서 살아가는데 필요한 정보를 취득할 수 있다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
<tr><td rowspan="9">홈트레이닝과 건강
(Home training & Health)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과는 100세 시대를 맞아 개인의 건강에 관한 관심이 높아지고 있고 건강 증진을 위해 가정에서 할 수 있는 운동 방법에 대해 지도하고자 하며, 자신의 건강관리를 직접 할 수 있도록 하여 자기관리 역량을 강화할 수 있도록 하고자 한다. 가정에서 혼자 트레이닝을 할 수 있는 튜빙 밴드와 가벼운 덤벨을 이용한 트레이닝을 5개조로 편성하여 조별 지도를 하고자 하며, 일반적으로 많이 실시하고 있는 유연성, 서킷, 코어 트레이닝을 학습하고자 한다. 이러한 운동을 일상생활에서 적용하게 하여 건강정보 활용 역량 강화와 자기관리를 통한 문제해결 능력에 효과가 있을 수 있도록 학습하겠다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">과학적 근거에 기반하여 건강관리에 대한 이해를 바탕으로 일상생활에 적용 가능한 소도구를 이용한 운동 방법과 다양한 트레이닝 능력 배양</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">성인이 되면서 누구나 자신의 건강관리에 관심을 가지게 되는데 혼자서 자신의 건강관리를 할 수 있는 다양한 트레이닝을 지도하고자 한다. 튜빙밴드 1개, 덤벨 1세트 등 소도구를 이용한 운동과 유연성을 위한 스트레칭 체조 그리고 인터벌 러닝, 서킷 트레이닝, 코어 트레이닝 등 여러 방법을 학습하도록 하겠다. 건강과 건강관리 방법, 다이어트란 무엇이고 다이어트 방법에 대한 내용으로 3주간 이론 수업을 통해 알아보고 자신의 건강관리를 위한 다양한 운동을 조별 실기수업으로 학습하도록 하겠다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>60%</td><td>개인이 건강한 삶을 살아가는데 필요한 지식을 활용하는 능력향상</td><td>실기구술시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>40%</td><td>목표설정, 긍정적 자기관리 등의 내용을 토대로 문제해결 능력향상</td><td>과제
참여도</td></tr>
<tr><td rowspan="9">교양골프
(Golf)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">골프의 기초능력 향상을 위한 실기 수업 - 학습내용에 대한 이론적 이해 - 충분한 준비운동 실시 - 골프의 기본자세와 기본스윙 실시(7번 아이언 중심) - 개인별 피드백 제공 - 정리운동
교수자의 시범에 중점을 두어 이해도를 높임
시청각 교육을 통한 문제해결 능력을 제고함</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">골프의 경기규칙을 이해하고 기초 구사 능력을 배양하여 건강을 유지 관리할 수 있는 평생스포츠로 활용할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">골프는 나이, 체력, 기술의 차이에 관계없이 누구나 함께 즐길 수 있는 평생 스포츠이며, 날씨, 지형, 몸 컨디션 등의 제약사항을 자신 스스로의 힘으로 극복해 나가는 스포츠로서 판단력과 인내력을 기르고, 정신적 육체적으로 도움을 주는 스포트이다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>60%</td><td>골프에 관한 다양한 정보활용을 통해 골프 기술 구사 능력을 향상시킬 수 있다.</td><td>과제
실기시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>40%</td><td>골프의 기본기술에 대한 이해와 분석 및 실행을 통해 기술 구사 능력을 효율적으로 향상시킬수 있다.</td><td>실기시험</td></tr>
</table>

과 목 명	과 목 소 개			
교양테니스 (Tennis)	교과목 개요 및 특성			
	1. 주간별 실기내용을 진행 2. 응용 기술에 대한 설명 및 시범 후 조별 자율연습(1:1 지도 및 Group 지도 병행) 3. 우천시 체육관내 스윙연습 또는 이론수업, 비디오시청			
	교 과 목 표			
	테니스경기를 위한 기초 기술과 경기전술을 학습하여 평생체육으로 활용한다. 테니스 1인 1특기 적성 개발, 생활체육으로 빠른 사회활동 적응에 필요한 기초적인 기술을 습득한다.			
	교 과 내 용			
	테니스의 기초능력배양으로 경기규칙을 이해하며, 테니스경기를 즐긴다. 다양한 테니스 시합상황에서 발생하는 전술적인 문제를 해결한다. 현대 사회에서 일반 대중에게 가장 인기있고 참여율이 높은 스포츠인 테니스의 이론과 실기를 연마함으로써 테니스의 기본 및 전문기술에 대하여 학습하도록 한다. 특히 테니스 코트에서의 실기 수업을 통하여 신체활동이 부족한 학생의 건강증진과 테니스의 기본 step과 자세를 학습하고, forehand stroke와 backhand stroke 기술을 익힘으로써 기초적인 테니스 기량을 습득하게 한다. 또한, 테니스를 배우면서 기본적인 스포츠의 기본 매너를 통해 앞으로의 사회생활에 큰 도움이 되고 스트레스 해소와 친목다짐에 도움이 된다.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC4.정보활용역량	50%	테니스의 전문지식을 배양하며, 경기규칙을 이해하고, 테니스경기를 즐긴다. 지식을 활용해서 테니스 경기상황에서 다양하게 발생하는 전술적인 상황을 해결한다.	실기시험
	CC6.문제해결역량	50%	테니스의 기초기술과 경기전술을 학습하여 테니스의 전문지식에 관한 이해를 하고 있다.	필기시험
잘실패하는법 (How to fail well)	교과목 개요 및 특성			
	1) 현대사회는 성공한 인물과 그의 성공결과를 집중적으로 조명한다. 그러나 이들도 엄청난 실패를 경험했고,한때 실패한 것은 낙오되거나, 성공과 멀어진 것이 결코 아니다. 오히려 잘 실패하는 법을 배운다면 그 실패도 성공으로 가는 디딤돌이 된다는 것을 배우는 교과목이다. 2) 수업은 사이버강좌이기 때문에, 학생들이 자신의 컴퓨터로 이미 탑재되어 있는 동영상 강의를 시청하고 필요한 과제나 퀴즈, 또는 읽기 자료 등을 활용하면 된다.			
	교 과 목 표			
	현대사회는 성공한 인물과 그의 성공결과를 집중적으로 조명한다. 그러나 이들도 엄청난 실패를 경험했고,한때 실패한 것은 낙오되거나, 성공과 멀어진 것이 결코 아니다. 오히려 잘 실패하는 법을 배운다면 그 실패도 성공으로 가는 디딤돌이 된다는 것을 배우는 교과목이다.			
	교 과 내 용			
	다양한 영역에서 성공한 사람들로 알려진 인물들이 얼마나 뼈아픈 실패를 경험했는지를 살펴보고, 이런 실패의 과정을 극복하는 방법들을 알아보게 된다. 학생들은 이런 강의 내용을 숙지함으로써, 각자가 이미 경험했고 또한 앞으로 경험하게 될 실패들에 용감하게 맞서며, 이 실패들을 성공을 향한 발판으로 삼을 줄 아는 지혜를 터득하게 될 것이다.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC4.정보활용역량	60%	개인적으로 자신의 실패의 경험들을 성찰하여 성공으로 가는 디딤돌로 이해하고 표현할 수 있는 능력을 키운다.	주차 과제물
	CC6.문제해결역량	40%	사회에서 일어나는 사람들의 실패들을 이해하고 실패들이 어떻게 성공의 디딤돌이 될 수 있는지를 이해하고 분석할 수 있다.	대체 과제물
교양배구 (Culture volleyball)	교과목 개요 및 특성			
	개인별 기능에 기초하여 접근하고, 기능습득과 배구경기의 조화로움을 도모하고, 수강생들이 즐거움 속에 배구의 특성을 습득한다. 또한 스포츠맨십의 구현을 통하여 배려와 실천의 시민의식을 함양할 수 있도록 한다.			
	교 과 목 표			
	대학생활에서 운동부족으로 가져오는 대학생활을 유지하며, 대학생들에게 긍정적인 운동정서를 가지도록 하여 교양체육의 가치를 극대화하고자 교양배구를 통한 운동기능의 함양으로 전술한 부분의 운동효과를 갖고자하는 교육적 목표를 가지며 생활배구 차원에서 접근하고, 상황에 따라 변형된 규칙을 적용하여 누구나 쉽게 즐거움을 갖도록 하고자 한다.			
	교 과 내 용			
	배구의 이론과 실기를 위한 이론과 실기를 통해 배구의 특성을 경험하고 학습한다.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC2.공감적소통역량	40%	교양배구의 현장적용에 대한 상황을 이해하고 배구의 규범에 대한 학습을 통해 타인을 존중하고 의사소통 및 공감능력을 기를 수 있다.	실기시험
	CC4.정보활용역량	60%	교양배구를 계속적으로 학습하면서 이론과 기술을 모두 전문적으로 활용할 수 있다.	실기시험

과 목 명	과 목 소 개			
호신술 (self-defense)	교과목 개요 및 특성			
	호신술을 익히기 위해 자기체력능력 측정 및 상황별 호신술 기술들을 반복연습하고 안전한 방어기술 체득 및 강인한 정신력과 긍정적 사고를 가질 수 있게 지도한다. 이후 상황별 호신술 연습을 통해 심리적 건강에 대해 학습한다.			
	교 과 목 표			
	호신기술의 통해 단련된 신체와 정신으로 위험과 불의에 정의롭게 대처할 수 있는 방법을 배우며, 호신술의 다양한 형태를 경험하고, 호신술운동의 신체활동을 통해 건강한 대학생활의 실천적 능력을 함양을 목표로 한다.			
	교 과 내 용			
	호신술의 이론과 실기를 위한 자기체력 능력 측정 및 상황별 호신술을 익히고, 기초체력 육성을 통해 경험하고 학습한다.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC3.자기관리역량	40%	교양배구의 현장적용에 대한 상황을 이해하고 배구의 규범에 대한 학습을 통해 타인을 존중하고 의사소통 및 공감능력을 기를 수 있다.	실기시험
	CC4.정보활용역량	60%	호신술을 계속적으로 학습하면서 이론과 기술을 모두 전문적으로 활용할 수 있다.	실기시험
평생건강론 (Lifetime Health Care Program)	교과목 개요 및 특성			
	정적 상태에서의 인체 구조와 동적 상태에서의 인체 기능에 대한 학습을 통해 전공 지식 습득에 필요한 기초지식 함양			
	교 과 목 표			
	평생건강의 개념에 대한 정확한 이해를 바탕으로 현대인의 생활 속에서의 건강위해요소를 분석하고, 생애주기별 건강증진을 위한 구체적인 프로그램 작성 능력을 배양한다.			
	교 과 내 용			
	-건강 및 평생건강의 개념, 건강 지지 및 위해 요소 분석(비만, 영양 등) -구체적인 건강증진 기법, 건강증진프로그램 작성법 -생애주기별 건강관리 기법 -특수한 환경에서의 인간의 움직임			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC4.정보활용역량	62.50%	평생건강관리 및 증진에 대한 전문지식을 수집, 정리, 분류, 체계화, 해석, 평가할 수 있다.	필기시험
	CC6.문제해결역량	37.50%	평생건강관리 및 증진에 대한 정보를 환경과 현황에 맞게 적용하고 재조직할 수 있다.	필기시험
다문화다양성시대공생하기 (Living together in a multicultural & diverse era)	교과목 개요 및 특성			
	다문화 다양성 시대를 살아가고 있는 한국인에게 나와 다른 특성을 지닌 다양한 사람들과 공생해야 하는 이유, 공생하는 방법에 대해 생각해본다.			
	교 과 목 표			
	- 다문화와 문화적 다양성에 대해 학습한다. - 홈스테드의 문화 이론에 대해 학습한다. - 다문화 다양성 시대를 사는 현대인에게 나와 다른 특성을 지닌 사람들과 공생할 수 있는 방안을 모색한다.			
	교 과 내 용			
	국제결혼 증가, 외국인 노동자 유입, 다양한 소수자 등장 등 한국사회는 다문화 다양성 시대에 본격적으로 진입했다. 하지만 다문화 다양성 시대를 살아가는 한국인은 결혼이민자, 외국인 노동자, 다양한 소수자들과 공생할 준비가 되어 있지 않다. 본 강의는 한국인의 문화적 특성을 이해하고, 다문화 다양성 시대에 나와 다른 특성을 지닌 타인과 공생할 수 있는 방안에 대해 생각해본다.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC2.공감적소통역량	40%	문화 및 인간의 다양성과 차이성을 이해하여, 다문화 다양성 시대에 사회구성원들이 공생하는 방법에 대해 인식할 수 있다.	과제 필기시험
	CC4.정보활용역량	60%	다양한 콘텐츠와 전문지식을 수집, 정리, 해석, 평가하여 다문화 다양성 시대의 건강한 구성원으로 살아가는데 필요한 정보를 활용할 수 있다.	과제 필기시험

③ 정보와기술

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">창의적사고와 코딩
(Creative Thinking and coding)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 과목은 코딩교육을 통해 학생들이 논리력, 창의력, 문제해결력, 컴퓨팅적 사고력등을 배양하기 위한 교과목이다. 코딩이란 컴퓨터 프로그래밍의 다른 표현으로 컴퓨터의 언어로 프로그램을 만드는 과정을 말한다. 교양 과목에서의 코딩수업이므로 기능이 단순하고 초보자가 처음 배우기에 적절한 교육용 프로그래밍 언어인 스크래치를 이용하여 스토리, 애니메이션, 게임 등의 콘텐츠를 만들어보는 기초적인 과정을 통해 자신의 생각을 구체화한 대상으로 만들어 본인이 생각하는 바를 어려움 없이 디지털 기술을 통해 표현해 볼 수 있도록 한다. 이 수업은 프로그래밍 언어의 기능을 습득하는 것에만 중점을 두지 않고 자신의 생각이나 다른 수업에서 획득한 지식을 정리하고 구체화 시키는 방법을 연습하고 이를 스크래치라는 도구를 통해 실체화시키는 방법을 학습한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">교육용 프로그래밍 언어의 기본 문법을 익히고 간단한 프로그램을 코딩할 수 있다.
본인이 생각하고 구상한 내용을 정리하고 구체화하여 이를 프로그램으로 작성하여 다양한 콘텐츠를 만들 수 있다. 이러한 코딩의 과정을 통해 컴퓨팅적 사고를 바탕으로 문제해결을 위한 아이디어를 얻고, 자신만의 결과물을 만드는 과정을 통하여 창의력을 배양하고 학문 간의 융합과 통섭의 학습 경험을 할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 과목은 코딩교육을 통해 학생들이 논리력, 창의력, 문제해결력, 컴퓨팅적 사고력등을 배양하기 위한 교과목이다. 코딩이란 컴퓨터 프로그래밍의 다른 표현으로 컴퓨터의 언어로 프로그램을 만드는 과정을 말한다. 교양 과목에서의 코딩수업이므로 기능이 단순하고 초보자가 처음 배우기에 적절한 교육용 프로그래밍 언어인 스크래치를 이용하여 스토리, 애니메이션, 게임 등의 콘텐츠를 만들어보는 기초적인 과정을 통해 자신의 생각을 구체화한 대상으로 만들어 본인이 생각하는 바를 어려움 없이 디지털 기술을 통해 표현해 볼 수 있도록 한다. 이 수업은 프로그래밍 언어의 기능을 습득하는 것에만 중점을 두지 않고 자신의 생각이나 다른 수업에서 획득한 지식을 정리하고 구체화 시키는 방법을 연습하고 이를 스크래치라는 도구를 통해 실체화시키는 방법을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>60%</td><td>스크래치 프로그래밍 언어를 이용하여 실생활에 접목할 수 있는 간단한 프로그램을 작성할 수 있는가?</td><td>퀴즈
과제
실습시험</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>40%</td><td>다양한 학문의 지식을 융합하여 그 내용을 정리하고 구체화하여 이를 스크래치 프로그램으로 작성할 수 있는가?</td><td>프로젝트</td></tr>
<tr><td rowspan="9">커뮤니케이션과 미디어
(Communication and Media)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 포스트코로나시대의 융복합미디어사회 속에서, 미디어와 커뮤니케이션 신융합기술의 발전으로 스마트한 소통중심의 사회에 도입되어 새로운 정보전달 수단으로 자리잡은 신구미디어에 관한 개괄적인 학습에 의미를 둔다. 특히, 디지털환경의 커뮤니케이션 의미를 중심으로 새로운 사회의 특성과 연관지어, 다양한 미디어 관련 諸문제에 관하여도 살펴본다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 디지털기술의 발전으로 스마트미디어사회에 도입되어 새로운 의사소통 및 정보전달 수단으로 자리잡은 미디어와 이에 따른 커뮤니케이션 현상에 관한 전반적인 고찰을 하는 것을 목표로 삼는다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">이 수업은 디지털미디어융합사회 속에서 커뮤니케이션과 미디어의 다양한 연관성에 대한 이해를 주요 목표로 삼는다. 특히, 커뮤니케이션의 현상 관점에서 디지털 미디어라고 불리는 새로운 사회의 환경과 특성을 살펴본 후, 다각적인 미디어 관련 諸문제에 관하여 모색하고자 한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>55%</td><td>전문적인 지식탐구, 디지털 지식 및 정보의 활용 측면에서, 커뮤니케이션 분야와 미디어 분야에 관한 상호 학제간 학습과 지식을 연마할 수 있다.</td><td>필기시험
(중간+기말)</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>35%</td><td>최근까지 접하고 있는 다양한 미디어를 각론적으로 독창적으로 조직화 및 종합적으로 이해하면서, 커뮤니케이션 현상이 펼쳐지는 사회, 문화, 경제, 정치 등의 상관성을 체득하고 학습하도록 유도한다.</td><td>필기시험
(중간+기말)</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>10%</td><td>현재 활용하고 참여하는 다양한 미디어를 각론적으로 이해(분석, 판단, 실행)하면서, 다양한 커뮤니케이션 현상에 관한 학습자의 문제 해결책과 평가를 이끌어 준다.</td><td>과제</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">컴퓨터개론:
오피스활용기초
(Introduction to Computers:Office Utilization Basics)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 과목은 엑셀을 이용하여 데이터를 관리하고 파워포인트로 프리젠테이션을 할 수 있게 한다.엑셀에서는 함수와 차트 등을 학습하여 데이터 활용과 분석을 할 수 있고, 파워포인트에서는 프리젠테이션 기능과 엑셀문서를 파워포인트로 정리하는 방법에 대해 학습합니다.본 교과는 엑셀, 파워포인트 소프트웨어를 학습하여 ITQ 자격증과 컴퓨터활용능력 자격증을 취득하는데 도움이 됩니다.엑셀, 파워포인트를 학습함으로 이후 전공에서 학습하는데 도움이 되어 학문적 기초능력과 융복합적 사고능력을 기를 수 있습니다. 대부분의 업무에서 컴퓨터를 활용하는 목적은 업무의 효율을 증대시키기 위함이다. 이에 가장 많이 활용되는 소프트웨어 도구는 MS Office의 엑셀과 파워포인트이다. 따라서 본 교과는 오피스 프로그램인 엑셀과 파워포인트의 기본과 응용기능을 익히고, 이를 활용하여 다양한 형태의 데이터를 신속하고 효과적으로 처리할 수 있고 자신의 주장과 의견을 효과적으로 전달할 수 있는 문서를 작성할 수 있도록 학습한다. 본 수업을 통해, 학습자가 교과목표를 달성하게 되면 대학생이 갖추어야 할 기본적인 문서처리 능력 및 OA능력을 함양하게 된다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">1. Excel과 PowerPoint의 기능을 습득하고, 이를 활용하여 주어진 문서를 작성할 수 있다.
2. 다양한 형태의 데이터를 신속하고 효과적으로 처리하여 활용도 높은 업무 문서를 작성할 수 있도록 한다.
3. 자신의 주장과 의견을 효과적으로 전달할 수 있는 프레젠테이션 문서를 작성할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">대부분의 업무에서 컴퓨터를 활용하는 목적은 업무의 효율을 증대시키기 위함이다. 이에 가장 많이 활용되는 소프트웨어 도구는 MS Office의 엑셀과 파워포인트이다. 따라서 본 교과는 오피스 프로그램인 엑셀과 파워포인트의 기본과 응용기능을 익히고, 이를 활용하여 다양한 형태의 데이터를 신속하고 효과적으로 처리할 수 있고 자신의 주장과 의견을 효과적으로 전달할 수 있는 문서를 작성할 수 있도록 학습한다. 본 수업을 통해, 학습자가 교과목표를 달성하게 되면 대학생이 갖추어야 할 기본적인 문서처리 능력 및 OA능력을 함양하게 된다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>70%</td><td>Excel과 PowerPoint의 기능을 사용할 수 있고, 이를 활용하여 주어진 문서를 작성할 수 있다.</td><td>과제
실습시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>30%</td><td>활용도 높은 업무 문서를 작성하고, 자신의 주장과 의견을 효과적으로 전달할 수 있는 문서를 작성할 수 있다.</td><td>실습시험</td></tr>
<tr><td rowspan="9">현대사회와 디자인
(Design in Contemporary Society)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">디자인은 우리의 일상적 삶의 모든 차원에 깊이 관여되어 있다. 디자인 산업과 문화에 대한 성찰은 곧 우리 시대의 사회와 삶의 조건을 이해하고 미래를 전망하는 데 반드시 필요하다. 디자인의 개념, 디자인의 영역 및 각 분야별 특성, 현황 및 전망, 마케팅과 광고 디자인 등에 대해 논의한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">학문적 · 산업적 분야로서의 디자인에 대한 제반 기초 이론을 논의하고, 나아가 디자인 산업과 문화의 현상과 동향을 조명해 본다. 디자인 문화를 비평적으로 분석하고 미래 사회를 전망하는 시각을 기르는 한편, 각자의 전공 분야 및 창업에 마케팅 방법론을 응용하여 발전시키는 데 목표가 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">강의는 이론 및 디자인 사례분석으로 이루어진다. 디자인 사례를 콘셉트와 마케팅, 표현방법, 시각이미지 등의 다양한 관점에서 분석하게 된다.
발표를 희망하는 학생(개인 혹은 팀)은 디자인 사례에 대한 조사, 분석의 프레젠테이션을 할 수 있다.(하루 한 팀만 가능)</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>55%</td><td>/ 현대사회에서의 디자인 산업을 둘러싼 환경적 조건을 인식하고 미래 사회를 전망하는 능력을 기를 수 있다.
/ 디자인의 역할과 속성에 대한 문제의식을 형성하고 디자인 문화를 비판적으로 수용할 수 있다.
/ 디자인 마케팅 방법론을 자신의 전공 분야와 창업 등에 적용하여 발전시킬 수 있다.</td><td>필기시험
과제
토론</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>45%</td><td>/ 디자인 사례를 콘셉트와 마케팅, 표현방법, 시각이미지 등의 다양한 관점에서 종합적으로 분석할 수 있다.
/ 적절한 내용과 디자인으로 구성된 보고서나 파워포인트를 작성하고, 명확한 태도와 언어로 연구결과를 설명할 수 있다.</td><td>필기시험
과제
토론</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="10">취창업과 진로
(Employment and Start-up Progress)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">자신의 진로에 대한 이해력을 향상시켜 적성에 맞는 희망하는 분야에 진출을 위한 진로/직업선택 로드맵 학습하며 산업구조 변화와 트랜드를 이해하고 미래 성장가능 직업군을 탐색하고 취업희망 기업에 대한 분석능력을 학습하며 NCS 기반 직무이해와 분석을 통하여 맞춤형 직무에 맞는 직업 선택 능력 향상시키며 철저한 자기분석과 경력관리를 통하여 나만의 경쟁력있는 적성에 맞는 취업 성공기회를 극대화하는데 있음.
특성내용
1. 진로에 대한 이해 2.진로 직업선택 로드맵 학습 3. 산업구조 변화와 트랜드 이해하고 미래 성장가능 직업군을 탐색 4. 취업희망 기업에 대한 분석능력을 학습 5. NCS 기반 직무이해와 분석 6. 철저한 자기분석과 경력관리를 통하여 나만의 경쟁력있는 진로 계획서 작성 및 실행 7. 취업최종 관문인 면접대응 능력습득
본 과목의 목표는 대부분의 대학생들이 직면하고 있는 ‘취업과 진로’ 문제를 보다 현실적인 측면에서 접근해 봄으로써 저학년때 부터 보다 구체적으로 진로설계를 할 수 있도록 방향을 제시하는 데 있습니다. 나의 전공에 맞는 직업세계와 직장을 탐색해 보고, 실제로 어떤 준비를 어떻게 해야하는 지를 각 분야별 채용정보를 기반으로 분석해 봄으로써 실제적인 취업 준비전략을 세부적으로 수립하는데 중점을 두고 있습니다. 아울러 일반기업의 채용흐름은 물론이고 많은 관심을 갖는 공공기관의 채용동향과 준비전략, 자소서 작성 및 면접요령 등 대학생 눈높이에 맞는 알찬 정보를 다양하게 알려 줌으로써 자기계발을 통한 진로탐색의 기회를 제시하고자 하였습니다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">사상 초유의 코로나 19사태로 급변하는 사회환경에 맞는 현실적인 진로를 모색하고 자신의 적성, 흥미, 가치관에 따른 진로설계와 효과적으로 취업을 준비하는데 필수적인 정보를 제공하고자 하며 또한 사회진출을 준비하고 있는 학생들에게 좀더 양질의 정보를 제공하고 실전 채용 전략 및 모의 면접을 통하여 성공적인 취업 기회를 제공하고자 합니다. 또한 이 수업을 통해 학생들이 본인 스스로가 어떠한 능력을 가지고 있고 어떤 부문의 일에 관심을 가지고 있는지 본인의 참 모습을 찾는데 조그마한 도움이 되고자 하며, 코로나 19 영향으로 향후 학생들에게 진로 결정에 많은 변화와 어려움이 예상되는바 학생들의 고민 또한 그만큼 커지고 의사결정을 하는데 많은 난관에 부딪칠 것으로 보여집니다. 향후 학생들과 자주 고민과 어려움을 함께 하면서 학생들에게 편안한 대화상대가 있다는 생각을 갖게 해 본인들이 진로결정을 할 때 좀 더 안정적인 상황에서 의사결정을 할 수 있도록 도와주는데 신경을 쓰고자 합니다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">자신의 본 모습을 알아가는 과정으로 강의 진행
자신의 능력, 가치관, 흥미, 적성, 장점, 단점 등 다양하게 본인을 판단하고 점검하고 거기에 맞는 진로를 결정하도록 조언</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>60%</td><td>자아발견을 통해 자신의 비전을 수립하고 목표설정을 하여 실행에 옮기는 능력</td><td>과제</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>40%</td><td>본인이 설정한 목표를 분석하고 합리적으로 추진할 수 있는 능력</td><td>과제</td></tr>
<tr><td rowspan="4">인터넷과
지식재산권법
(Internet and IPR Law)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">인터넷 상에서의 지식재산 개념 이해</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>100%</td><td>인터넷 상에서의 지식재산 개념을 이해할 수 있다.</td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">AI기반교육
(AI based Education)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">인간의 사고과정과 인공지능의 작동 원리의 이해에 기초하여 인공지능을 교육에 활용하는 이론과 실제를 학습한다. 교육과 인공지능 기술과의 관계에 대해서 익히고 인공지능 기술을 이용한 교육의 필요성과 실제 사용되고 있는 사례들을 살펴봄으로써 인공지능 기술에 기반한 수업에 대한 전반적인 이해를 증진시킨다. 본 수업은 인공지능 기술을 이용한 교육의 필요성과 실제 사용되고 있는 사례들을 살펴보고 인공지능 기술에 활용한 수업을 실제 계획해 보는 활동을 프로젝트 기반 수업으로 진행한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">1. 인공지능의 개념과 주요 특징을 설명하고 교육의 특성에 따른 AI의 가치를 인식할 수 있다.
2. 교육현장에서 활용할 수 있는 다양한 인공지능 기술을 익혀 활용할 수 있다.
3. 인공지능 기술의 교과별 활용방안을 모색하여 수업을 구성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">인간의 사고과정과 인공지능의 작동 원리의 이해에 기초하여 인공지능을 교육에 활용하는 이론과 실제를 학습한다. 교육과 인공지능 기술과의 관계에 대해서 익히고 인공지능 기술을 이용한 교육의 필요성과 실제 사용되고 있는 사례들을 살펴봄으로써 인공지능 기술에 기반한 수업에 대한 전반적인 이해를 증진시킨다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>60%</td><td>인공지능의 개념과 주요 특징을 설명하고 교육현장에서 활용할 수 있는 다양한 인공지능 기술을 익혀 활용할 수 있다.</td><td>과제
시험</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>40%</td><td>인공지능 기술의 교과별 활용방안을 모색하여 수업을 구성할 수 있다.</td><td>프로젝트
발표</td></tr>
<tr><td rowspan="8">K컬쳐와 콘텐츠산업
(K-Culture and Contents Industry)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">날로 세계적 관심을 받고 있는 K컬쳐의 현황에 대해 학습하고 K컬쳐의 근간을 이루는 한국의 대중문화콘텐츠인 영화, TV드라마, 웹툰, 애니메이션, 게임 등 개별 콘텐츠산업분야에 대해 대표작품들과 최신자료를 활용하여 심도있게 학습한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">점차 영역을 확장시켜 가고 있는 K컬쳐의 현황에 대해 알아보고 한국의 콘텐츠산업이 한류의 확산에 힙입어 미래의 성장동력으로의 가능성을 모색함과 동시에 발전가능성을 문화콘텐츠의 각 장르별 대표 작품분석을 통해 알아본다</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">한류로 대표되던 한국의 콘텐츠산업은 이제 K팝, K툰, K픽션 등 K콘텐츠를 넘어 세계속에서 뛰어나고 개성적인 문화현상으로 알려졌다. 콘텐츠 수출을 넘어선 문화적 월경현상을 구체적인 사례를 통해 확인하고 지속적인 발전방안을 모색한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>60%</td><td>책, 논문, 인터넷 자료를 통해 전문지식을 학습한다.</td><td>필기시험</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>40%</td><td>전문지식을 활용해 창의성 있는 콘텐츠산업 발전방안을 모색한다</td><td>과제
발표</td></tr>
<tr><td rowspan="8">데이터분석과
머신러닝
(Data analysis and Machine learning)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목을 통해 데이터 과학에 대한 지식을 체계적으로 배울 수 있고 웹, 텍스트, 멀티미디어와 같은 다양한 형태의 데이터 분석 능력을 함양할 수 있게 된다. 본 교과목은 데이터 분석을 위해 코딩에 대한 경험이 없어도 사용 가능한 플랫폼인 오렌지3를 사용한다. 코딩에 대한 부담감 없이 알고리즘적 이해를 한 후 입력값과 출력값에 집중하여 데이터 분석과 머신러닝에 대해 이해할 수 있게 된다. 단순한 이론이나 기능 사용법으로 끝나는 것이 아니라 자신의 필요에 맞게 실제 공공데이터를 활용하여 인공지능 모델을 만들어 볼 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">1. 오렌지3의 기본 사용법을 익혀 데이터를 전처리하고 데이터 분석하는데 사용할 수 있다.
2. 오렌지3를 사용하여 머신러닝 모델을 생성하고 모델의 성능을 평가할 수 있다.
3. 실제 공공데이터를 활용 분석하여 머신러닝 문제를 탐색하고 설계하여 솔루션을 개발할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목을 통해 데이터과학에 대한 지식을 체계적으로 배울 수 있고 웹, 텍스트, 멀티미디어와 같은 다양한 형태의 데이터 분석 능력을 함양할 수 있게 된다. 본 교과목은 데이터 분석을 위해 코딩에 대한 경험이 없어도 사용 가능한 플랫폼인 오렌지3를 사용한다. 코딩에 대한 부담감 없이 알고리즘적 이해를 한 후 입력값과 출력값에 집중하여 데이터 분석과 머신러닝에 대해 이해할 수 있게 된다. 단순한 이론이나 기능 사용법으로 끝나는 것이 아니라 자신의 필요에 맞게 실제 공공데이터를 활용하여 인공지능 모델을 만들어 볼 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>70%</td><td>다양한 데이터를 수집하고 이를 전처리하고 활용하여 분석 및 시각화할 수 있다.</td><td>과제
실습시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>30%</td><td>자신의 필요에 맞는 실제 공공 데이터를 수집 활용하여 인공지능 모델을 만들어 볼 수 있다.</td><td>실습시험</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">메타버스
트랜스포메이션
(Metaverse
Transformation)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 현실세계와 연결된 가상공간, 메타버스 플랫폼을 활용하는 방법을 학습한다. 메타버스 플랫폼의 개념 정의에서부터 활용 사례, 활용방법, 메타버스 맵 제작 등 실전에 이르기까지 전 과정을 익히고 학생들의 전공별 상황에 맞는 가상활동 공간을 생성하고 가상공간에서 교육활동, 회의, 세미나, 전시 등을 진행해 보도록 한다. 이러한 실제적인 문제를 해결해나가기 위하여 그룹을 통한 프로젝트 기반 수업을 시도한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">1. 메타버스 개념과 메타버스 플랫폼에 대해 설명할 수 있다
2. 메타버스 플랫폼을 통해 가상공간에서 전공별 상황에 맞는 활동 공간을 제작할 수 있다.
3. 가상공간에서 전공별 상황에 맞는 교육활동, 회의, 세미나, 전시 등을 진행할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 현실세계와 연결된 가상공간, 메타버스 플랫폼을 활용하는 방법을 학습한다. 메타버스 플랫폼의 개념 정의에서부터 활용 사례, 활용방법, 메타버스 맵 제작 등 실전에 이르기까지 전과정을 익히고 학생들의 전공별 상황에 맞는 가상활동 공간을 생성하고 가상공간에서 전공별 상황에 맞는 교육활동, 회의, 세미나, 전시 등을 진행해 보도록 한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>70%</td><td>메타버스 개념을 이해하고 플랫폼을 활용법을 익혀 가상공간에서 전공별 상황에 맞는 활동 공간을 제작할 수 있다.</td><td>과제
시험
프로젝트</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>30%</td><td>가상공간에서 전공별 상황에 맞는 교육활동, 회의, 세미나, 전시 등을 진행할 수 있다.</td><td>프로젝트
발표</td></tr>
<tr><td rowspan="9">새로운 미디어환경의
광고윤리와 규제
(Advertising ethics
and regulation of
new media
environment)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목에서는 수강학생들에게 새로운 미디어 대전환시대에 발맞추어 광고윤리와 규제 분야에 관한 전문적 지식 탐구, 행당 정보의 활용과 학습을 꾀하고, 유관 분야에 관한 종합적 이해와 학습을 유도하며, 사회·문화경제정치 분야에 관한 다각적인 시각(분석, 판단, 실행 등)의 학습과 실제 사례 현상과 문제들에 대한 솔루션을 제고하는데 의미를 두고자 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 새로운 미디어 환경에 따른 광고윤리와 규제 분야에 관한 정보 습득과 사례에 관한 전반적인 고찰을 하는 것을 목표로 삼는다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">이 수업은 새롭게 펼쳐지는 스마트한 디지털미디어 환경 속에서 광고윤리와 규제 분야에 대한 이론적 접근과 이해, 다각적인 실제 적용과 사례 논의를 주안점으로 삼고자 한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>55%</td><td>전문적인 지식탐구, 디지털 지식 및 정보의 활용 측면에서, 새로운 미디어 환경에서의 광고윤리와 규제 분야에 관한 관련 학습과 지식을 연마할 수 있다.</td><td>필기시험
(중간+기말)</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>10%</td><td>최근까지 접하고 있는 다양한 미디어환경에서 광고윤리와 규제 분야에 관한 종합적 이해와 사회, 문화, 경제, 정치 등과의 상관성을 학습하도록 유도한다.</td><td>과제</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>35%</td><td>현재 사회에서 적용되고 있는 다양한 미디어환경의 광고윤리와 규제 분야에 관한 이해(분석, 판단, 실행), 실제 사례 현상을 통한 실습 문제에 대한 해결책과 분석을 이끌어 준다.</td><td>필기시험
(중간+기말)</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">컴퓨터기초실습
(Practice of Computer Basics)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">휴먼서비스대학의 성인학습자를 대상으로 학문적 탐구 활동인 대학의 강의를 수강하는데 다양한 기반이 되고 꼭 필요한 ICT 정보기술의 기초적인 활용에 대해 강의한다. 컴퓨터를 많이 접해보지 못한 성인학습자의 특성에 맞게 컴퓨터를 켜는 방법, 키보드와 마우스의 사용법, 파일을 만들고 복사하는 방법 같은 아주 기초적인 부분과 보고서 작성을 위한 한글 사용법과 발표자료 제작을 위한 프레젠테이션 작성법 등을 다룬다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">성인학습자들이 컴퓨터의 기초를 익혀 학습하여 대학 생활에서 컴퓨터를 불편함 없이 활용할 수 있고, 한글과 파워포인트의 사용법을 익혀 보고서와 발표자료를 직접 작성할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">휴먼서비스대학의 성인학습자를 대상으로 학문적 탐구활동인 대학의 강의를 수강하는데 다양한 기반이 되고 꼭 필요한 ICT 정보기술의 기초적인 활용에 대해 강의한다.
컴퓨터를 많이 접해보지 못한 성인학습자의 특성에 맞게 컴퓨터를 켜는 방법, 키보드와 마우스의 사용법, 파일을 만들고 복사하는 방법 같은 아주 기초적인 부분과 보고서 작성을 위한 한글 사용법과 발표자료 제작을 위한 프레젠테이션 작성법 등을 다룬다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>70%</td><td>컴퓨터의 기본적인 사용을 알 수 있고, 한글과 PowerPoint의 기능을 활용하여 주어진 문서를 작성할 수 있다.</td><td>과제
실습시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>30%</td><td>활용도 높은 업무 문서를 작성하고, 자신의 주장과 의견을 효과적으로 전달할 수 있는 문서를 작성할 수 있다.</td><td>과제
실습시험</td></tr>
<tr><td rowspan="9">컴퓨팅사고와 코딩
(Computational thinking and Coding)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">컴퓨팅 사고(Computational Thinking)란 컴퓨터 과학의 이론, 기술, 도구를 활용하여 실생활의 복잡하고 어려운 문제를 해결하는 사고방식을 말한다. 본 교과에서는 현재 가장 각광받고 있는 프로그래밍언어 중의 하나인 파이썬(Python)을 활용하여 문제의 해결방안을 알고리즘(Algorithm)을 통해 소프트웨어로 구현하는 과정을 학습한다. 파이썬 실습을 통해 학습한 내용과 다양한 라이브러리를 활용하여 자신의 전공 분야에서 컴퓨터 프로그램을 활용할 수 있는 기초 프로그래밍 능력을 습득하여 컴퓨팅 사고력 함양을 통한 정보 활용능력과 문제해결 능력을 향상시킨다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">1. 현재 전세계적으로 가장 각광받고 있는 프로그래밍 언어 중 하나인 파이썬의 기본 문법을 익히고 간단한 프로그램을 코딩할 수 있다.
2. 파이썬 실습을 통해 학습한 내용과 다양한 라이브러리를 활용하여 자신의 전공 분야에서 컴퓨터 프로그램을 활용할 수 있는 기초 프로그래밍 능력을 습득할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">컴퓨팅 사고(Computational Thinking)란 컴퓨터 과학의 이론, 기술, 도구를 활용하여 실생활의 복잡하고 어려운 문제를 해결하는 사고방식을 말한다. 본 교과에서는 현재 가장 각광받고 있는 프로그래밍언어 중의 하나인 파이썬(Python)을 활용하여 문제의 해결방안을 알고리즘(Algorithm)을 통해 소프트웨어로 구현하는 과정을 학습한다. 파이썬 실습을 통해 학습한 내용과 다양한 라이브러리를 활용하여 자신의 전공 분야에서 컴퓨터 프로그램을 활용할 수 있는 기초 프로그래밍 능력을 습득하여 컴퓨팅 사고</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>55%</td><td>파이썬 프로그래밍 언어의 문법을 이해하고 이를 이용하여 간단한 프로그램을 작성할 수 있는가?</td><td>퀴즈
과제
실습시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>45%</td><td>자신의 전공에서 활용할 수 있는 내용을 분석하고 구체화하여 이를 파이썬 프로그램으로 작성할 수 있는가?</td><td>과제
실습시험</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="8">디지털프레젠테이션
(Digital Presentation)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 현대사회에서 필수적인 프레젠테이션 제작을 배우고 연습하는 교과목으로, 효과적인 아이디어 전달방법은 물론 취업에 필요한 업무보고, 제안 설명 등의 능력을 높이는 내용으로 수업이 진행될 것이다. 따라서 프레젠테이션에 대한 이론적 지식뿐만 아니라 다양한 형태의 프레젠테이션을 실제 현장에 적용할 수 있도록 전문가들의 실전 사례와 사례별 프레젠테이션 제작을 통해 실질적인 프레젠테이션 기술과 전략을 습득할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">1. 프레젠테이션 자료 개발 프로세스를 설명하고 발표종류에 따른 프레젠테이션 기획과 설계를 할 수 있다.
2. 프레젠테이션을 위한 기본 도구의 사용법을 익히고 이를 통해 효과적인 프레젠테이션을 제작할 수 있다.
3. 전문가들의 실전 사례분석과 사례별 프레젠테이션 제작을 통해 실질적인 프레젠테이션 기술과 전략을 습득한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 현대사회에서 필수적인 프레젠테이션 제작을 배우고 연습하는 교과목으로, 효과적인 아이디어 전달방법은 물론 취업에 필요한 업무보고, 제안 설명 등의 능력을 높이는 내용으로 수업이 진행될 것이다. 따라서 프레젠테이션에 대한 이론적 지식뿐만 아니라 다양한 형태의 프레젠테이션을 실제 현장에 적용할 수 있도록 전문가들의 실전 사례와 사례별 프레젠테이션 제작을 통해 실질적인 프레젠테이션 기술과 전략을 습득할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>60%</td><td>프레젠테이션 자료 개발 프로세스를 이해하고 프레젠테이션을 위한 기본 도구의 사용법을 익혀 효과적인 프레젠테이션 작성을 할 수 있다.</td><td>과제
실기시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>40%</td><td>실제 사례에 따른 프레젠테이션을 기획, 제작하여 성공적인 프리젠테이션을 할 수 있다.</td><td>과제
발표</td></tr>
<tr><td rowspan="4">SNS로 톡하고
빅데이터로 놀아보자
(SNS & BIG DATA)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">1. 소셜미디어와 SNS의 개념을 이해하고, SNS의 다양한 형태(트위터, 페이스북, UCC, YouTube 등)를 활용하기 위한 스킬들을 습득하여 실제로 웹 상에서 SNS로 소통할 수 있다.
2. 대학에서의 SMART 한 학습법으로서 PREZI, TED, OCW, MOOC, 마인드맵 등을 실제로 학업활동에 활용할 수 있다.
3. SNS와 빅데이터 관계를 이해하고, 우리 사회에서의 다양한 빅데이터 활용사례를 분야별로 제시할 수 있다.
4. 빅데이터 분석기법을 활용하여 자신의 전공 관련분야에서 빅데이터를 적용할 수 있는 방법론과 실제 적용 가능성 등을 설명할 수 있다.
5. 빅데이터가 주도하는 사회적 트렌드에서 스마트하게 세상을 주도하기 위해 빅데이터를 어떻게 활용해야 하는가와 향후의 전망 등을 설명할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>100%</td><td>소셜미디어와 SNS의 개념을 이해하고, SNS의 다양한 형태(트위터, 페이스북, UCC YouTube 등)를 활용하기 위한 스킬들을 습득한다.</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="4">자동차탐구생활
(Exploration life for car)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">자동차와 관련한 다양한 주제에 대하여 폭넓은 이해와 실생활 응용</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>100%</td><td>자동차 역사, 자동차의 안전 시스템, 편의 시스템 등 자동차와 관련한 다양한 주제에 대하여 폭넓은 이해를 한다.</td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">인공지능의 이해와 활용
(Understanding and using artifical intelligence)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 인공지능과 관련된 기본개념과 원리를 이해하고, 우리가 실생활에서 활용되는 인공지능 기술의 체험을 통해 알고리즘을 분석하고, 문제해결의 목적에 맞는 데이터와 인공지능 플랫폼을 이용하여 인공지능 모델을 생성하고 활용 프로그램을 구현하여 결과를 산출하기 위해 설계한 교과목이다. 이를 위해 먼저 인공지능의 개념과 특징 등의 주요 개념을 이해하고 다양한 인공지능 기술을 체험하며 개념에 대한 활동을 통해 인공지능의 가치를 발견한다. 전문적인 전공 지식이 없이 사용 가능한 다양한 인공지능 플랫폼을 이용하여 인공지능 모델을 만들어 보는 활동을 통해 인공지능의 원리와 모델 학습을 이해하고, 기본적인 인공지능 모델 생성과 활용 프로그램을 구현한다. 이러한 일련의 과정을 통해 인공지능 기술의 활용과 개발에 있어서 도덕적 가치관과 윤리에 대해 이해하고 이와 관련된 올바른 가치관을 함양할 수 있게 될 것이다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">1. 인공지능의 개념과 주요 특징을 이해하고 사회 변화의 특성에 따른 AI의 가치를 이해할 수 있다.
2. 인공지능의 원리와 모델 학습을 이해하고, 문제해결의 목적에 맞는 데이터와 인공지능 기술을 이용하여 인공지능 모델을 생성하고 활용 프로그램을 구현하여 결과를 산출할 수 있다.
3. 인공지능 기술의 활용과 개발에 있어서 도덕적 가치관과 윤리를 갖고 결과에 대해 책임질 수 있는 올바른 가치관을 함양할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 인공지능과 관련된 기본개념과 원리를 이해하고, 우리가 실생활에서 활용되는 인공지능 기술의 체험을 통해 알고리즘을 분석하고, 문제해결의 목적에 맞는 데이터와 인공지능 플랫폼을 이용하여 인공지능 모델을 생성하고 활용 프로그램을 구현하여 결과를 산출하기 위해 설계한 교과목이다. 이를 위해 먼저 인공지능의 개념과 특징 등의 주요 개념을 이해하고 다양한 인공지능 기술을 체험하며 개념에 대한 활동을 통해 인공지능의 가치를 발견한다. 다양한 인공지능 플랫폼을 이용하여 인공지능 모델을 만들어 보는 활동을 통해 인공지능의 원리와 모델 학습을 이해하고, 기본적인 인공지능 모델 생성과 활용 프로그램을 구현한다. 이러한 일련의 과정을 통해 인공지능 기술의 활용과 개발에 있어서 도덕적 가치관과 윤리에 대해 이해하고 이와 관련된 올바른 가치관을 함양할 수 있게 될 것이다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC1.공동체역량</td><td>10%</td><td>인공지능 기술의 활용과 개발에 있어서 도덕적 가치관과 윤리에 대해 이해할 수 있다.</td><td>시험</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>60%</td><td>인공지능의 기본개념을 이해하고 인공지능 플랫폼을 이용하여 인공지능 모델을 생성하고 활용 프로그램이나 예측솔루션을 구현할 수 있다.</td><td>과제
시험</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>30%</td><td>사회 변화의 특성에 따른 인공지능의 가치를 이해하며 이러한 AI 기술을 실생활에 활용하기 위한 아이디어를 제시할 수 있다.</td><td>프로젝트</td></tr>
<tr><td rowspan="9">스포츠텔링과 영상분석
(Sportstelling & Video Analytics)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">스포츠가 일상이 된 시대를 살고 있는 사람, 그리고 사람과 관련된 모든 것을 인문학적 관점의 적용으로 해석하고 그에 따른 가치실현 과정을 탐구한다. 이를 위해 자연과학적 분석 기법과 과정을 적용하고, 핵심 이론과 창의적 실습을 통하여 스포츠의 성취와 도전, 다가오는 미래의 비전을 인문학적 관점으로 해석해 4차 산업 사회에서의 융합적 핵심 역량을 강화한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">스포츠가 일상이 된 시대를 살고 있는 사람, 그리고 사람과 관련된 모든 것을 인문학적 관점의 적용으로 해석하고 그에 따른 가치실현 과정을 탐구한다. 이를 위해 자연과학적 분석 기법과 과정을 적용하고, 핵심 이론과 창의적 실습을 통하여 스포츠의 성취와 도전, 다가오는 미래의 비전을 인문학적 관점으로 해석해 4차 산업 사회에서의 융합적 핵심 역량을 강화한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">영상, 분석, 스포츠 그리고 스토리가 있는 수업! 스포츠 산업 전반에 걸쳐 필요한 스포츠 분석 기법과 소통 방식을 이해하고, 영상 편집 및 분석 실습을 통해 스포츠 경기력 향상과 인문학적 리더쉽을 함양하는 기반을 다진다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>30%</td><td>스포츠 현장에서 발생하는 다양한 사회적 이슈들을 영상 분석 기법을 통해 가치와 현상을 도출할 수 있다.</td><td>토론
발표</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>40%</td><td>스포츠 산업 현장 전반에 걸쳐 분포된 자료를 검색, 수집, 분석하고 효과적으로 활용하는 능력이 있으며 이를 활용해 다양한 스포츠 현상과 연관지어 생각할 수 있다.</td><td>포트폴리오
발표</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>30%</td><td>분석 및 수집된 정보를 활용하여 스포츠 현장에서 경기력 향상 및 부상 방지를 위한 과학적 응용 능력을 배양할 수 있다.</td><td>과제
발표</td></tr>
</table>

▣ 융합영역 개설 교과목

◆ 창의융합역량

① 인간과문학

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="8">시대를 앞서가는
문학자 윌리엄
셰익스피어의 지혜
(Shakespeare`s wisdom)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">셰익스피어의 4대 비극(햄릿, 오델로, 리어왕, 맥베드)과 5대 희극(한여름 밤의 꿈, 베니스의 상인, 뜻대로 하세요, 십이야, 말괄량이 길들이기)을 중심으로 각 작품의 시놉시스, 리뷰, 퀴테이션 등을 관련 영상, 자료 등과 함께 살펴보며, 매주 한 작품씩 진행한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">셰익스피어의 주요 작품들을 통해 작가가 표현하려 했던 인간의 본성과 삶에 대한 지혜 등을 살펴보고 문학에 대한 이해 및 인문학의 의미 등을 이해하도록 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">셰익스피어의 4대 비극과 5대 희극을 중심으로 서양 문학의 대표적 고전인 셰익스피어의 희곡을 현대적 관점으로 분석해본다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC3.자기관리역량</td><td>40%</td><td>선과 악, 정의와 불의, 법과 자비 등 다양한 테마에 대한 스스로의 판단력을 배양하여 자아 성찰의 기회를 갖고 올바른 목표를 지향하며 지속적인 성장을 주도해가는 능력을 기름</td><td>토론
발표</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>증오와 복수, 자만, 탐욕 등 시대를 관통하는 주제를 통해 인간 본성에 대해 이해하고, 그 과정에서 문학과 더불어 역사, 철학, 종교, 심리학 등 다양한 학문의 지식을 융합하여 새롭고 창의적인 사고와 지식을 창출하는 능력을 기름</td><td>과제
필기시험</td></tr>
<tr><td rowspan="8">공상과학소설(SF)속의
욕망하는 인간
들여다보기
(Looking into human beings desiring in Science Fiction)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">2016년 3월에 인공지능인 알파고와 인간대표인 이세돌의 바둑대국이 있었다. 알파고는 2017년 5월에 바둑계에서 은퇴를 선언하였는데, 알파고는 인터넷 바둑 전전을 포함해서 총 69전 68승 1패의 전적을 가지게 되었다. 깊은 성찰과 사고를 필요로 하는 바둑 세계에서 인간을 누른 인공지능에 대한 이야기는 앞으로 인간이 나아가야 할 방향에 대한 깊은 성찰이 필요함을 알려준다. 이러한 성찰을 하기 위해서 본 교과에서는 공상과학소설(Science Fiction) 영화 3편을 기본 텍스트로 매주 하나의 주제를 가지고 교수자의 강의와 학생들의 토론 및 발표로 수업이 진행된다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과의 학습목표를 세 가지로 정리할 수 있다. 첫 번째로는 대중적 오락 영화 혹은 킬링 타임용으로 인지하고 있었던 ‘공상과학소설(Science Fiction)’ 장르에 대한 새로운 인식이다. 두 번째로는 ‘기계에 의존하는 삶’에 대한 고찰이다. 세 번째로는 ‘다름’에 대한 고찰이다. 마지막으로 인문학과 현대과학기술 사이의 연관성에 대한 인식이다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과는 4차 산업혁명 시대에 미지의 세계에 대한 창의융합 역량을 기르는 것을 목표로 지식의 참된 앎을 전달하고자 한다. 이러한 목표 달성을 위해 본 교과에서 텍스트 선택은 인간의 미래상을 예언자적 시각으로 그려내는 공상과학소설 장르를 사용한다. 이와 같은 수업을 통해서 인문학과 현대과학기술의 밀접한 연관성을 인지하여 현대 사회에 반드시 필요한 지식을 활용할 수 있는 정보활용역량 역시 키울 수 있다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>40%</td><td>인문학과 현대과학기술의 밀접한 연관성을 인지하여 현대 사회에 반드시 필요한 지식을 활용할 수 있는 정보활용역량을 키운다.</td><td>토론
발표
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>고전SF분석을 통해서 인간에 대한 이해를 바탕으로 한 참된 지식을 통해 미래사회에 대비하는 창의융합역량을 키운다.</td><td>토론
발표
필기시험</td></tr>
</table>

과 목 명	과 목 소 개			
현대소설로 성찰하는 한국사회와 문화 (Korean society and culture reflecting on modern novels)	교과목 개요 및 특성			
	<현대소설로 성찰하는 한국사회와 문화>는 지정텍스트 읽기와 소규모TBL 수행으로 운영된다. 주차별 주제에 해당되는 지정텍스트를 읽고 QUIZ를 통해 읽기를 확인하면서 수업의 기초가 만들어진다. 교수자는 지정텍스트에 대한 내용을 주차별 주제의 관점에서 정리하고, 다양한 해석, 문제제기, 비판적 검토 등이 필요한 내용을 활동지로 제시한 후 소규모TBL로 학습자 토의가 이루어질 수 있도록 한다. 학습자는 TBL을 수행한 후 팀별 의견을 발표하고 팀별 토론을 통해 제기된 문제들이 얼마나 다양한 관점에서 논의될 수 있는지를 경험한다. 지정텍스트는 2학기-3학기 단위로 교체되며, 큰 틀은 인간이 개인으로서의 정체성을 형성하는 과정에 주어진 환경(문화)이 얼마나 밀접하게 관련되는지를 아는 데서부터 시작한다. 한 개인으로서의 인간이 사회 속으로 진입하고, 국가의 한 구성원으로 자리매김하기 위해 어떠한 역할과 책임, 의무를 가지게 되는지를 생각해 볼 수 있도록 사유 범위가 확장된다. 학습과정은 한 사람으로서의 인간이 자기를 어떻게 구성하는지, 개인과 사회, 개인과 국가는 어떻게 유기적으로 얽혀 있으며 영향관계를 형성하게 되는지를 포괄적으로 사유하도록 이끈다.			
	교 과 목 표			
	문학작품을 읽고 해석하며 통찰의 계기로 삼는 것은 인문학 공부의 전통적 방법이 되어 왔다. 특히 소설은 인간을 둘러싼 다양한 환경, 문화적 움직임과 상호작용하면서 진화해 왔다. 이 교과목은, 인간이 세계에 대응하고 살아가는 방식을 우리가 경험하는 구체적인 현실에서의 갈등, 쟁점화되고 있는 이슈를 중심으로 사유할 수 있도록 한다. 학습자는 지정텍스트가 다루고 있는 다양한 인간의 사고와 행동, 사회 문화적 현상들에 대해 이론과 연계하여 성찰할 수 있다. 지정텍스트는 개인의 정체성 성찰로부터 인간의 자율성에 대한 성찰, 공동체에 대한 성찰로 확장해 나갈 수 있도록 배치되었으며, 소설 속 인물(행동)과 사건(갈등)은 사회구조와 문화적 가치변동을 경험하도록 돕는다. 학습자는 지정된 텍스트를 반드시 읽어야 하고, 수업시간에 수행하는 소규모TBL에 적극적으로 참여해야 한다. 그러한 학습과정을 통해 소설 속 인물의 삶을 들여다보면서 나의 삶을 객관적으로 살피고, 그것이 나의 삶의 방식, 지향해야 하는 사회의 모습과 연결됨을 안다. 궁극적으로 나의 삶의 방향과 기대(전망)하는 세계로 사유의 폭을 넓혀가며 '어떤 세계를 꿈꾸고, 어떻게 살 것인가'를 새로운 관점에서 사유할 수 있다.			
	교 과 내 용			
	교과목 <현대소설로 성찰하는 한국사회와 문화>는 지정텍스트 읽기와 소규모TBL을 중심활동으로 운영된다. 주차별 주제에 해당되는 지정텍스트를 읽고 QUIZ를 통해 읽기를 확인하면서 수업의 기초가 만들어진다. 교수자는 지정텍스트에 대한 내용을 주차별 주제의 관점에서 정리하고, 다양한 해석, 문제제기, 비판적 검토 등이 필요한 내용을 활동지로 제시한 후 소규모TBL로 학습자 토의가 이루어질 수 있도록 한다. 학습자는 TBL을 수행한 후 팀별 의견을 발표하고 팀별 토론을 통해 제기된 문제들이 얼마나 다양한 관점에서 논의될 수 있는지를 경험한다. 지정텍스트는 2학기-3학기 단위로 교체되며, 큰 틀은 인간이 개인으로서의 정체성을 형성하는 과정에 주어진 환경(문화)이 얼마나 밀접하게 관련되는지를 아는 데서부터 시작한다. 한 개인으로서의 인간이 사회 속으로 진입하고, 국가의 한 구성원으로 자리매김하기 위해 어떠한 역할과 책임, 의무를 가지게 되는지를 생각해 볼 수 있도록 사유 범위가 확장된다. 학습과정은 한 사람으로서의 인간이 자기를 어떻게 구성하는지, 개인과 사회, 개인과 국가는 어떻게 유기적으로 얽혀 있으며 영향관계를 형성하게 되는지를 포괄적으로 사유하도록 이끈다.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC2.공감적소통역량	25%	①텍스트를 읽고 핵심내용을 파악할 수 있다. ②토의, 토론에 참여하여 자기 의견을 적극적으로 말할 수 있다.	퀴즈 소규모 TBL
	CC5.창의융합역량	55%	①텍스트가 제시하는 세계와 인간에 대한 문제의식을 다양한 학문의 지식과 정보로 해석, 재조직할 수 있다. ②다양한 영역, 학문의 지식을 융합하여 새로운 아이디어 및 의견을 제시할 수 있고, 한 편의 글로 종합하는 데 독창적으로 활용할 수 있다.	퀴즈 소규모 TBL
	CC6.문제해결역량	20%	①텍스트에 대한 이해와 해석을 바탕으로 현실사회의 문제를 분석할 수 있다. ②설정된 혹은 발견한 문제를 해결하고 실천할 수 있는 합리적인 방법을 제시할 수 있다.	과제-문제해결형

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">현대문학으로 읽는 인문학키워드12 (Humanities keyword 12 read in modern literature)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">[교과목 개요] 본 교과목은 우리 시대의 인문적 키워드 12가지를 동시대의 문학을 통해 고찰하고 우리가 서 있는 자리를 성찰하며 바람직한 미래의 지향을 모색하는 데 핵심이 있다. 이를 위해 동시대의 문학작품이 텍스트로 활용된다는 것은, 고전 및 근대문학에 감상의 범주가 집중되었던 12학년까지의 학제과정을 극복하고 동시대의 시대감각과 감수성에 공감하며 시대성을 고찰할 수 있다는 특장점을 지닌다.
[특성] 강의는 텍스트 강독 및 분석으로 이루어지며 모든 성적은 수행지(성찰 노트) 평가를 통해 산출된다. 수행지는 학기별 고유 양식이 주어지며 주차별로 LMS에 업로드한다. 유고 결석자(무단 결석을 제외)의 경우 LMS에 보강 VOD를 제공하여 수행지 작성의 기회를 재차 부여한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">교과목은 우리 시대의 인문적 키워드 12가지를 동시대의 문학을 통해 고찰하고 우리가 서 있는 자리를 성찰하며 바람직한 미래의 지향을 모색하는 데 핵심이 있다. 이를 위해 동시대의 문학작품이 텍스트로 활용된다는 것은, 고전 및 근대문학에 감상의 범주가 집중되었던 12학년까지의 학제과정을 극복하고 동시대의 시대감각과 감수성에 공감하며 시대성을 고찰할 수 있다는 특장점을 지닌다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">「현대문학으로 읽는 인문학 키워드12」는 총 12주차에 걸쳐 동시대 문학에 형상화된 우리 시대 인문학의 쟁점을 살펴보는 데 목적이 있다. 이를 위하여 강의의 주제를 키워드 형식으로 제시하면 다음과 같다.
1. 자본과 노동 2. 소비와 일상 3. 도시와 도시성 4. 국가와 국가폭력 5. 교육과 불구성 6. 예술과 정치성 7. 과학과 문명 8. 환경과 생태주의 9. 재난과 아포칼립스 10. 디아스포라와 다문화 11. 몸과 몸에 대한 시선 12. 성(性)과 젠더</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>49%</td><td>우리 시대의 화두가 되고 있는 인문학의 핵심 개념들을 정확하게 설명할 수 있다.</td><td>수행지 평가</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>51%</td><td>인문 현상에 대한 다양한 해석의 결과를 이해하고 이를 바탕으로 자신의 관점을 수립할 수 있다.</td><td>수행지 토론</td></tr>
<tr><td rowspan="9">일본문학과 대중문화의 이해 (Understanding Japanese Literature and Popular Culture)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">2주차~7주차는 무라카미 하루키의 <상실의 시대>, 9주차~14주차는 히가시노 게이고의 <용의자X의 헌신>을 각각 일주일 동안 정해진 분량만큼 읽고 강의 시간에 그 내용을 심층 분석하면서 감상을 같이 나눈다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">가깝고도 먼 나라 일본에 대한 이해를 위해 ‘문학’과 ‘대중문화’라는 키워드로 접근해 본다. 세계 어떤 나라보다 한국인에게 친숙한 일본의 문학과 대중문화가 지닌 공감영역을 발견하게 된다면, 그로부터 미래지향적인 관계의 출발점을 찾을 수 있을 것이다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">현대 일본문학을 상징하면서 동시에 한국독자에게 친숙한 무라카미 하루키의 <상실의 시대>와 히가시노 게이고의 <용의자X의 헌신>을 읽어 나간다. 작품 속에 등장하는 일본적인 요소와 대중적인 요소를 선별해서 수강생들과 함께 의견을 교환한다. 소설 본문은 정해진 분량을 일주일 동안 읽고, 수업 시간에 함께 그 내용을 심층 분석하면서 토론과 감상을 나눈다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>20%</td><td>토론을 통해 자신의 감상과 생각을 글로 표현하여 타인에게 발신하는 능력을 기를 수 있다</td><td>토론</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>80%</td><td>문장 텍스트를 분석하고 재해석함으로써 타국의 문학과 문화를 이해하고 받아들이는 개방적인 사고를 할 수 있다</td><td>필기시험</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="8">지역문학으로 읽는 로컬리티와 토포필리아 (Locality and topophilia read by local literature)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 강릉이라는 지역적 특수성에 기반한 문학 작품을 대상으로, 근대의 기획(modernity project) 안에서 지워진 로컬의 자리를 복원하고, 강릉의 지역성과 소수성/타자성/역사성/일상성을 포괄하는 인문적 가치를 파악해 내는 데 목적이 있다.
강의는 텍스트 강독 및 분석으로 이루어지며 모든 성적은 수행지(성찰 노트) 평가를 통해 산출된다. 수행지는 학기별 고유 양식이 주어지며 주차별로 LMS에 업로드한다. 유고 결석자(무단 결석을 제외)의 경우 LMS에 보강 VOD를 제공하여 수행지 작성의 기회를 재차 부여한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 강릉이라는 지역적 특수성에 기반한 문학 작품을 대상으로, 근대의 기획(modernity project) 안에서 지워진 로컬의 자리를 복원하고, 강릉의 지역성과 소수성？타자성？역사성？일상성을 포괄하는 인문적 가치를 파악해 내는 데 목적이 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">지역학의 관점에서 본 교과목은 문학을 둘러싼 지역의 역사, 정치, 경제, 문화 등 다양한 인접학문과 학제적으로 통섭할 수 있는 것으로서 강릉의 로컬리톨로지(localitology)를 수립해 가는 하나의 초석이 될 수 있다. 이는 곧 중앙(=국가)와 지역의 이분법을 극복하고, 로컬의 역사성과 현장성에 주목하여 구체성과 보편성을 추구하는 창의적인 학문 담론으로 자리하는 가능성을 마련하는 작업이다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>49%</td><td>지역문학의 창작 의도를 작가론적 차원에서 이해하고 인물의 행동과 환경에 대한 내포적 의미를 파악할 수 있다.</td><td>수행지 평가</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>51%</td><td>중앙과 로컬의 이분법적 사고 극복하고 이를 바탕으로 로컬의 역사성과 현장성을 이해할 수 있다.</td><td>수행지
토론</td></tr>
<tr><td rowspan="8">시대를 노래하는 시인과 그들의 삶 (Korean Poets and Their Life)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">* 강의, 토론, 블렌디드 러닝(=온라인 강의실 병행)의 방식으로 수업이 진행됩니다.
* 대면 수업으로 진행됩니다. 단, 코로나 재확산 시, 교육부 방침에 따라 변경될 수 있습니다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4"><시대를 노래하는 시인과 그들의 삶>은 한국현대문학사에서 예술적으로 가장 아름답고 사상적으로 가장 심오한 시인들의 시와 삶을 함께 이해하는 것으로 시작하여 학문적으로 심화해 가는 것을 목표로 합니다. 시는 인간존중의 가치를 옹호하는 인문학의 핵심인 문학 가운데서도 가장 빛나는 언어의 정수입니다. 이 강좌로 수강생들은 시를 사랑하는 마음으로 교양인으로서의 값 진 삶을 영위할 수 있게 됩니다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">수강생들은 예습으로 교재 『한국현대시의 사랑에 대한 연구』와 『김춘수 형이상시의 존재와 진리에 대한 연구』에 실린 시를 읽어 옵니다. 수업은 강의 중심으로, 시인의 삶과 시를 학문적으로 배우게 됩니다. 시인의 삶에 대한 다큐멘터리를 함께 보기도 하고, 시에 곡을 붙인 가곡이나 판소리를 함께 감상하기도 합니다. 수업의 마무리 단계에서 시인의 시와 삶으로부터 우리가 배울 점에 대해 다 함께 토론을 합니다. 그리고 TLMS를 통해 블랜디드 러닝을 병행합니다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC1.공동체역량</td><td>15%</td><td>시는 인간의 본성인 도덕성에서 우러나오는 것임을 이해한다. 시작품의 감상을 통해 가톨릭적 도덕성을 함양한다.</td><td>토론
과제</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>15%</td><td>시작품에 대한 이해를 통해 이성과 감성 간의 균형적 사고 능력을 함양한다.</td><td>토론
과제</td></tr>
<tr><td>CC3.자기관리역량</td><td>15%</td><td>시작품의 감상을 통해 인간과 인생의 본질에 대해 사유한다. 시작품에 대한 토론을 통해 여기에 담긴 사상을 이해한다.</td><td>토론
과제</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>55%</td><td>문학작품은 미학, 심리학, 철학, 역사학, 사회학, 신학, 과학 등 인접 학문의 사유를 인간의 삶의 실상에 녹여내어 보여준다는 것을 이해함으로써 융복합적 사고 능력을 함양할 수 있다.</td><td>토론
과제</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="8">무대 위에서 세상 읽기
(Viewing the World on the stage)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">키워드로 교과목을 설명할 수 있다. 첫 번째 키워드는 “여성”이다. 두 번째 키워드는 “소통”이다. 소통을 이야기하고자 하면, 단절을 이야기 할 수밖에 없다. 세 번째 키워드는 “부조리”이다. 마지막 네 번째로는, “평범한 삶”에 대한 감사이다. 이 수업은 고전 희곡작품을 통해서 여성, 소통과 부조리의 문제를 다루면서 우리는 삶의 감사함을 알아갈 것이다. 이와 같은 키워드에 관련된 내용을 희곡작품 다섯 편을 읽으면서 매주 하나의 주제를 가지고 교수자의 강의와 학생들의 토론 및 발표로 수업이 이루어진다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과의 학습목표를 세 가지로 정리하였다. 첫 번째로는, 문학작품의 재해석의 시도이다. 두 번째로는 자아표현하기 이다. 문학작품을 읽고 주인공이 되어보는 상상을 현실화 시키는 것이다. 세 번째로는, 고전 작품의 보편성을 통한 현 사회현상 읽기이다. 고전 작품이 갖는 그 보편성은 어느 시대를 막론하고, 개개인에게 개인과 사회를 좀 더 올바른 시각에서 바라보고 분석할 수 있는 기회의 씨앗이 될 것이다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과는 고전작품이 갖는 보편성 인식을 통하여 사회 속에 속한 개인을 모습을 읽어내고, 미래사회에 필요한 창의융합역량을 키우기 위한 올바른 시각을 길러내는 것을 목표로 하고 있다. 인간의 보편성에 대한 사유는 시대를 막론하고 새로운 지식과 사고를 창출할 수 있는 능력을 키워낼 수 있다. 이러한 능력은 4차 산업혁명시대에 꼭 필요한 자기관리역량과 창의융합 능력인 것이다.</td></tr>
<tr><td colspan="4"><table>
<tr><th>VERUM교양역량</th><th>가중치</th><th>수행준거</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>CC3.자기관리역량</td><td>40%</td><td>고전작품읽기를 통한 인간 보편성에 대한 사유는 자기 이해를 가져오고, 이는 변화하는 환경에 대비하여 목표를 설정하고 지속적인 성장을 위한 자기관리역량을 개발하도록 돕는다.</td><td>토론
발표
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>고전작품 분석을 통한 인간의 보편성에 대한 사유는 시대를 막론하고 새로운 지식과 사고를 창출할 수 있는 능력을 키워낼 수 있다. 이러한 능력은 4차 산업혁명시대에 꼭 필요한 창의융합 능력인 것이다.</td><td>토론
발표
필기시험</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="8">지적대화를 위한 인문고전산책
(Research of classics for intellectual talk)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">동양의 인문 고전뿐만 아니라 우리나라의 고전 소설을 선정하여 역사적, 문화적 부분에 대해 고찰한다. 수강하는 학생들이 선정된 인문 고전은 어렵고 지루하게 생각할 것이 아니라는 것과 쉽고 재미있게 읽을 수 있으며 아울러 수강하는 학생들에게 생각할 수 있는 시간을 갖게 하는 것을 수업의 가장 큰 목표로 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">동양의 인문 고전 뿐만 아니라 우리나라의 고전소설을 선정하여 역사적, 문화적 부분에 대해 고찰한다. 수강하는 학생들이 선정된 인문 고전은 어렵고 지루하게만 생각하는 것이 아니라는 것과 쉽고 재미있게 읽을 수 있으며 아울러 수상하는 학생들에게 생각할 수 있는 시간을 갖게 하는 것을 수업의 가장 큰 목표로 한다. 또한 인문 고전의 명문장을 강독함으로써 선인들이 남긴 교훈을 이해한다. 인문고전 속에서 현대를 살아가는 삶의 지혜를 체득한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">명심보감을 비롯해 우리나라의 고전 단편소설을 텍스트로 선정해 학생들과 작품을 살펴보고 설명을 통해 당시 사회와 역사를 이해하고 조망하도록 한다.
고전 작품을 통해 인간의 사고와 다양한 삶의 모습을 관망할 수 있도록 하며 나아가 미적감각을 키우며 인간과 세계에 대한 근본적 이해를 하도록 하며 새로운 지식과 가치를 판단할 수 있는 융합적 사고를 기르도록 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4"><table>
<tr><th>VERUM교양역량</th><th>가중치</th><th>수행준거</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>고전을 통하여 인문학적 시각에서 추론하고 해석할 수 있도록 하며 가치 있는 것들에 대해 스스로 알아갈 수 있도록 한다</td><td>필기시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>40%</td><td>다양한 영역의 지식을 유기적으로 통합하여 인문학적인 인식, 분석, 추론을 통하여 타당한 해결책이나 대안을 제시할 수 있다</td><td>과제
필기시험</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="8">우리 고전 속
사랑 엿보기
(Peeking into Korean Classical Literacture)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">우리 선인들의 고전 문학 작품속 사랑 이야기를 살펴 이를 통해 옛 사람들의 사랑 모습을 들여다본다. 고전 문학 속 사랑이야기를 통해 21세기 우리에게 던지는 현대적 의미를 되새겨보고 그 현대적 변용의 의의를 찾고자 한다.
고전 문학 속 사랑 이야기를 인물 중심으로 주차별로 나누어 에피소드를 다루고 각 화제에 대한 현대적 의미를 함께 이야기하여 본다. 시대를 달리한 사랑 속에는 당대인의 삶의 자세, 사회 제도와 윤리 · 이념의 문제, 욕망과 염원이 녹아 있게 마련이다. 당대 진솔한 삶의 모습이 거울처럼 투영된 우리 고전 속 사랑을 들여다보는 일은 선인들의 삶과 시대상을 살펴 과거와 소통할 수 있는 일이며 현재를 사는 우리의 삶을 보다 깊이 이해하는 일이라 할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">우리 선인들의 고전 문학 작품속 사랑 이야기를 살펴 이를 통해 옛 사람들의 사랑 모습을 들여다본다. 고전 문학 속 사랑이야기를 통해 21세기 우리에게 던지는 현대적 의미를 되새겨보고 그 현대적 변용의 의의를 찾고자 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">고전 문학 속 사랑이야기를 인물 중심으로 주차별로 나누어 에피소드를 다루고 각 화제에 대한 현대적 의미를 함께 이야기하여 본다. 시대를 달리한 사랑 속에는 당대인의 삶의 자세, 사회 제도와 윤리 · 이념의 문제, 욕망과 염원이 녹아 있게 마련이다. 당대 진솔한 삶의 모습이 거울처럼 투영된 우리 고전 속 사랑을 들여다보는 일은 선인들의 삶과 시대상을 살펴 과거와 소통할 수 있는 일이며 현재를 사는 우리의 삶을 보다 깊이 이해하는 일이라 할 수 있다</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>40%</td><td>과거 삶의 모습이 투영된 우리 고전 속 사랑을 들여다보는 일은 선인들의 삶과 시대상을 살펴 과거와 소통할 수 있는 작업으로 이를 통해 현재를 사는 우리의 삶과 사회의 가치를 보다 깊이 이해할 수 있다.</td><td>시험
퀴즈</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>우리 고전문학 텍스트를 에피소드 중심으로 살펴 인문학적 관점에서 고전 작품을 감상 · 이해하여 고전의 현대적 변용 의미를 살필 수 있다.</td><td>PBL
발표</td></tr>
<tr><td rowspan="8">의학적 상상력과
인문학
(Medical imagination and Humanities)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">문학, 역사, 미술, 영화와 드라마, 문화와 사회 등 다양한 분야와 관련된 의학적 상상력을 살펴보며 의학이 과학, 인문학, 사회학을 포함하는 융합된 학문임을 이해하는 것을 목표로 한다. 의학적 상상력이 드러나는 시, 소설, 영화, 드라마, 웹툰, 광고 등 다양한 텍스트를 감상하고 이해함으로써 의학과 인문학의 입체적이고 통합적인 접근을 탐색하는 시간이다. 또한 현대문화의 텍스트를 이해하고 해석하는 다양한 시각을 통해 현대문학, 나아가 현대문화를 이해하는 강좌이다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">문학, 역사, 미술, 영화와 드라마, 문화와 사회 등 다양한 분야와 관련된 의학적 상상력을 살펴보며 의학이 과학, 인문학, 사회학을 포함하는 융합된 학문임을 이해하는 것을 목표로 한다. 현대비평의 주요한 테마를 중심으로 시, 소설, 영화, 애니메이션, 광고 등 현대문화의 다양한 텍스트를 감상하고 실제 분석을 통해 비평적 해석 능력을 기름으로써 현대문화를 이해하는 종합적인 안목을 기르는 것을 목표로 한다. 또한 사회문화적 기호의 양상을 이해하여 창의융합적 역량을 발휘할 수 있는 인재를 양성하는 것을 목표로 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">의학은 과학적 연구 방법으로 발전하였으나 인간을 대상으로 하는 인문사회학적 학문이라 할 수 있다. 의학적 상상력이 드러나는 시, 소설, 영화, 드라마, 웹툰, 광고 등 다양한 텍스트를 감상하고 이해함으로써 의학과 인문학의 입체적이고 통합적인 접근을 탐색하는 시간이다. 현대문화의 텍스트를 이해하고 해석하는 다양한 시각을 통해 현대문학, 나아가 현대문화를 이해하는 강좌이다. 또한 문학적 배경 이면에 담긴 복잡한 사회, 문화적 현상 등을 살펴보며 현대문화에 대한 종합적인 접근을 시도한다. 시, 소설뿐 아니라 영화, 드라마, 애니메이션, 광고 등 현대문화의 다양한 텍스트를 감상하고 이해함으로써 현대문화의 입체적이고 통합적인 접근을 탐색하는 시간이다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>40%</td><td>사회의 다양한 구성원과 소통하며, 타자의 다양성과 차이성을 이해하고, 상황과 맥락에 공감하는 능력을 기를 수 있다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>인간과 세계에 대한 근본적 이해와 포괄적 사유를 바탕으로 다양한 학문의 지식을 융합하고 새로운 사고와 지식을 창출할 수 있는 능력을 기를 수 있다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="8">로봇경찰을 부탁해
(We’ll have the robot police)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과는 두 명의 교수자의 팀티칭으로 이루어진다. 1주차는 두 명이 함께 강의를 하고, 그 후로 한주는 인문학/한주는 사회과학 내용을 하나의 주제로(두 명의 교수자가 격주로 수업진행) 하여 6개의 주제로 수업이 진행된다. 정리하면 2주마다 하나의 대주제가 있고, 각 주에 소주제가 있다는 것이다. 대주제 하나에 대한 첫 번째 강의는 대주제에 관한 인문학관련으로서 좀 더 본질적 사유를 필요로 하는 강의이고, 두 번째 강의는 사회과학관련으로 좀더 실증적인 강의가 된다. 학생들은 매주 수업을 마친 후, 수업내용을 확인하는 퀴즈를 풀고 성찰에 들어간다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">기술문명 사회의 급격한 변화는 인류 역사상 그 전례를 찾아볼 수 없을 정도이다. 빠른 변화의 흐름 속에서 로봇이 더 이상 단순한 기계가 아니라, 스스로 인식하고 판단하는 인공지능으로서 인간과 감정을 교류할 수 있는 존재로 진화할 수 있다는 예측이 나오고 있다. 자율주행자동차는 이미 현실화되었고, 그 밖의 첨단기술들이 융합해 형사사법 분야에서의 로봇 기술 역시 발전 역시 예상되고 있다. 하지만 기술이 발전 될수록 우리는 인간을 이야기해야 한다. 이 지점이 바로 인문융합 교과목을 공부해하는 목적과 필요성인 것이다. 이러한 현실 속에서 본 교과목은 형사사법 분야에서 로봇 기술 활용에 대한 연구를 인문학을 바탕으로 한 새로운 사유로 시작해야 한다는 문제의식을 제기하고 답하고자 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과는 두 명의 교수자가 격주로 수업을 진행한다. 6개의 주제 그 자체가 핵심역량과 깊은 관계가 있다. 그 첫 번째는 기계적 타자의 등장, 두 번째는 인공지능의 도덕성, 세 번째는 범죄예측, 네 번째는 현대사회의 빅브라더, 다섯 번째는 사회의 안녕과 인간, 마지막 여섯 번째는 로보캅의 시대이다. 본 교과목에서 제시하는 6개의 주제는 4차 산업혁명시대에 깊은 사유을 필요로 하는 미래사회의 참된 지식을 알아가는 창의융합 역량 및 학제간 지식 활용하여 문제해결역량을 키우게 될 것이다.</td></tr>
<tr><td colspan="4"><table>
<tr><th>VERUM교양역량</th><th>가중치</th><th>수행준거</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>인문학 강의내용 및 영화분석을 통한 본질적 사유는 학제간 지식을 융합하여 창조할 수 있는 창의융합역량을 배양할 수 있다.</td><td>토론
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>40%</td><td>인문학과 범죄학의 학제간 지식융합을 통해 미래사회를 대비할 분석, 판단, 실행을 바탕으로 한 문제해결 능력을 키운다.</td><td>토론
필기시험</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="8">세계의 명시
(The World Famous Poetry)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">* 강의, 토론, 블렌디드 러닝(=온라인 강의실 병행)의 방식으로 수업이 진행됩니다.
* 대면 수업으로 진행됩니다. 단, 코로나 재확산 시, 교육부 방침에 따라 변경될 수 있습니다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">시는 언어의 정수로서, 모든 문화현상에 녹아있습니다. 그러므로 시를 배운다는 것은 최고의 정신적 문화유산을 물려받는다는 것입니다. 이 교과목은 세계문학사의 정전들의 앤솔로지를 제공하여 균형 잡힌 교양인을 양성하는 것을 일차적인 목표로 합니다. 또한 이 교과목은 세계화시대에 부응하여 다양한 문화권의 명시 앤솔로지를 제공하여 대학생들이 세계시민으로서의 공감 및 소통 능력을 갖추고, 나아가 예술 및 문화의 향유 능력을 갖춘 교양인을 양성하는 것을 이차적인 목표로 합니다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">이 교과목은 세계문학 가운데, 인류 전체의 문화의 발전에 기여도가 큰 세계의 명시를 다루고자 합니다. 시인들을 시대별·주제별로 엮어 세계의 명시의 앤솔로지를 제공합니다. 세계의 명시 앤솔로지를 감상하는 것이 이 교과의 주 내용입니다. 그렇지만, 김춘수의 시가 인용된 BTS의 가요를 함께 감상하기도 하며, 윤동주를 주인공으로 한 영화 『동주』의 한 장면을 감상하기도 합니다. 또한 시가 오늘날 방송, 영화, 가요 등에 활용된 예를 함께 찾아봄으로써 시가 우리의 삶 한가운데 살아 있다는 것을 느껴보도록 합니다. 요컨대, 이 교과는 전공 불문하고 누구나 즐겁게 수강하면서도 균형 잡힌 교양인으로 거듭날 수 있도록 구성되어 있습니다.</td></tr>
<tr><td colspan="4"><table>
<tr><th>VERUM교양역량</th><th>가중치</th><th>수행준거</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>CC1.공동체역량</td><td>15%</td><td>시에 나타난 섬세하고 풍부한 감정표현들을 감상해 봄으로써 타인의 감정에 공감하는 인성을 기를 수 있다.</td><td>시험
토론
과제</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>15%</td><td>세계의 여러 문화권의 정전에 대한 폭넓은 식견을 갖춤으로써 세계시민으로서의 글로컬 소통능력을 기를 수 있다.</td><td>시험
토론
과제</td></tr>
<tr><td>CC3.자기관리역량</td><td>15%</td><td>시 작품에 녹아 있는 인문학을 통해 자아성찰 할 수 있다.</td><td>시험
토론
과제</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>55%</td><td>시의 예술적 요소인 음악적 아름다움 또는 회화적 아름다움을 감각적으로 향유하는 가운데 창의성을 기를 수 있다. 시의 언어가 방송, 영화, 가요, 광고 등에 활용된 사례를 찾을 수 있고 나아가 스스로 창의적으로 활용할 수 있다.</td><td>시험
토론
과제</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

과 목 명	과 목 소 개			
세계의 명시 (The World Famous Poetry)	교과목 개요 및 특성			
	* 강의, 토론, 블렌디드 러닝(=온라인 강의실 병행)의 방식으로 수업이 진행됩니다. * 대면 수업으로 진행됩니다. 단, 코로나 재확산 시, 교육부 방침에 따라 변경될 수 있습니다.			
	교 과 목 표			
	시는 언어의 정수로서, 모든 문화현상에 녹아있습니다. 그러므로 시를 배운다는 것은 최고의 정신적 문화유산을 물려받는다는 것입니다. 이 교과목은 세계문학사의 정전들의 앤솔로지를 제공하여 균형 잡힌 교양인을 양성하는 것을 일차적인 목표로 합니다. 또한 이 교과목은 세계화시대에 부응하여 다양한 문화권의 명시 앤솔로지를 제공하여 대학생들이 세계시민으로서의 공감 및 소통 능력을 갖추고, 나아가 예술 및 문화의 향유 능력을 갖춘 교양인을 양성하는 것을 이차적인 목표로 합니다.			
	교 과 내 용			
	이 교과목은 세계문학 가운데, 인류 전체의 문화의 발전에 기여도가 큰 세계의 명시를 다루고자 합니다. 시인들을 시대별·주제별로 엮어 세계의 명시의 앤솔로지를 제공합니다. 세계의 명시 앤솔로지를 감상하는 것이 이 교과의 주 내용입니다. 그렇지만, 김춘수의 시가 인용된 BTS의 가요를 함께 감상하기도 하며, 윤동주를 주인공으로 한 영화 『동주』의 한 장면을 감상하기도 합니다. 또한 시가 오늘날 방송, 영화, 가요 등에 활용된 예를 함께 찾아봄으로써 시가 우리의 삶 한가운데 살아 있다는 것을 느껴보도록 합니다. 요컨대, 이 교과는 전공 불문하고 누구나 즐겁게 수강하면서도 균형 잡힌 교양인으로 거듭날 수 있도록 구성되어 있습니다.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC1.공동체역량	15%	시에 나타난 섬세하고 풍부한 감정표현들을 감상해 봄으로써 타인의 감정에 공감하는 인성을 기를 수 있다.	시험 토론 과제
	CC2.공감적소통역량	15%	세계의 여러 문화권의 정전에 대한 폭넓은 식견을 갖춤으로써 세계시민으로서의 글로컬 소통능력을 기를 수 있다.	시험 토론 과제
	CC3.자기관리역량	15%	시 작품에 녹아 있는 인문학을 통해 자아성찰 할 수 있다.	시험 토론 과제
	CC5.창의융합역량	55%	시의 예술적 요소인 음악적 아름다움 또는 회화적 아름다움을 감각적으로 향유하는 가운데 창의성을 기를 수 있다. 시의 언어가 방송, 영화, 가요, 광고 등에 활용된 사례를 찾을 수 있고 나아가 스스로 창의적으로 활용할 수 있다.	시험 토론 과제
여성의 예술세계 (The World of Feminine Art)	교과목 개요 및 특성			
	* 강의, 토론, 블렌디드 러닝(=온라인 강의실 병행)의 방식으로 수업이 진행됩니다. * 대면 수업으로 진행됩니다. 단, 코로나 재확산 시, 교육부 방침에 따라 변경될 수 있습니다.			
	교 과 목 표			
	‘획일성’의 세계 아닌, ‘다양성’의 세계는 미래의 새로운 시대상으로 부상하고 있습니다. 사회적 ‘소수자’란 수적 열세에 놓인 자들이 아니라 인권의 차원에서 차별 받는 지위에 놓인 자들을 일컫는 개념입니다. 그런 의미에서 ‘여성’은 아직도 사회적 소수자입니다. 그럼에도 불구하고 여성 작가들은 여성만의 시각으로 자신들의 예술세계를 만들어 세계문화에 ‘다양성’을 부여하는, 큰 기여를 해 왔습니다. 그러한 여성 작가들로는 제인 오스틴, 샤럿트 브론테, 버지니아 울프, 엘리스 먼로, 엘프리데 옐리네크, 마그리트 뒤라스, 에쿠니 가오리, 한강 등이 있습니다. 이 여성 작가들의 소설은 영화로도 제작이 되었다는 공통점이 있는데, 그것은 그녀들의 작품들이 비평가들로부터 문학사적으로 높이 평가되었을 뿐 아니라, 대중들로부터도 널리 사랑받을 만큼 보편성도 획득했다는 의미를 갖습니다. 그러므로 이 교과목 <여성의 예술 세계>는 이 여성 작가들의 엄선된 작품을 소설과 영화로 감상함으로써 여성예술의 세계를 이해하는 것을 일차적인 목표로 합니다. 나아가 현재의 대학생들이 사회에 진출하여 맞이할 미래에는 성차에 의해 차별 받는 사람이 없는 시대가 오도록 하기 위하여 우리가 다 함께 노력해야 할 바에 대해 모색하는 것을 이 교과목의 이차적인 목표로 합니다.			
	교 과 내 용			
	여성주의가 처음 태동한 19세기부터 현재까지 동서양을 망라하여 전 세계에 보편적인 감동을 주는 데 성공한 여성작가 제인 오스틴, 샤럿트 브론테, 버지니아 울프, 엘리스 먼로, 마그리트 뒤라스, 엘프리데 옐리네크, 에쿠니 가오리, 한강 등의 작품을 감상하고 이해함으로써 여성예술의 세계를 이해합니다. 나아가 현재 대학생들이 맞이할 미래의 세계가 소수자라는 이유로 차별 받지 않는, 다양성의 세계가 되도록 하기 위한 방안을 토론을 통해 함께 모색합니다.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC1.공동체역량	20%	사회적 소수자의 삶에 대하여 공감하고 그들을 위하여 배려하고 봉사할 수 있는 마음가짐을 가진 성숙한 시민으로서의 태도를 갖출 수 있다.	시험 토론 과제
	CC2.공감적소통역량	20%	세계의 여러 문화권의 정전에 대한 폭넓은 식견을 갖춤으로써 세계시민으로서의 글로컬 소통능력을 기를 수 있다.	시험 토론 과제
	CC5.창의융합역량	60%	여성 작가의 예술 세계에 대한 감상을 통해 아름다움을 향유할 수 있는 감성적인 능력을 바탕으로 창의력을 함양할 수 있다. 나아가 다양성이 존중되는 사회야말로 인류가 추구하는 보편적인 가치에 부합하는 사회임을 이해하여 종합할 수 있다.	시험 토론 과제

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="8">판소리 속 음식문화로 살펴본 한국, 한국인
(Korean Food Culture in Pansori)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">한국 고전문학 중에서 한국인의 삶과 정서, 그리고 미적 감각을 연행으로 재현한 판소리와 이를 다시 서사화한 판소리계 소설에 나타난 음식치레와 음식사설을 통해 한국인의 식생활 문화를 공부한다. 이를 통해 우리의 전통 식생활 문화가 어떻게 형성되고, 어떠한 특징이 있는지를 인지하여 식생활이 문화임을 알게 한다. 또한 우리의 음식문화가 시대변화에 따라 어떻게 변화하는지를 살펴 음식을 통해 세상을 보는 안목을 지니닐 수 있도록 한다
판소리속 음식문화는 인간의 삶 속에 식문화가 형성되는 과정과 특징에 대해 학습하고, 이를 통해 식문화가 실제 생활 외에도 시, 소설, 음악 등 다양한 분야와 무관하지 않음을 공감하게 하며, 이러한 예술 작품속에 녹아있는 우리의 식생활에 대한 바른 이해를 구하는 과목이다
판소리 5마당의 종류와 의의 등에 대한 인문학적인 내용을 학습하고, 문헌에 기록되어 있는 한국의 음식에 대해 공부하고, 음식문화가 갖는 의미에 대해 논의하고, 이를 통해 알 수 있는 우리 문화의 핵심을 이해하고 한국인으로서의 정체성을 정립하고, 이를 기반으로 세계인으로서의 역할을 할 수 있는 기본 역량을 함양하고자 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">판소리속 음식문화는 인간의 삶 속에 식문화가 형성되는 과정과 특징에 대해 학습하고, 이를 통해 식문화가 실제 생활 외에도 시, 소설, 음악 등 다양한 분야와 무관하지 않음을 공감하게 하며, 이러한 예술 작품속에 녹아있는 우리의 식생활에 대한 바른 이해를 구하는 과목이다
판소리 5마당의 종류와 의의 등에 대한 인문학적인 내용을 학습하고, 문헌에 기록되어 있는 한국의 음식에 대해 공부하고, 음식문화가 갖는 의미에 대해 논의하고, 이를 통해 알 수 있는 우리 문화의 핵심을 이해하고 한국인으로서의 정체성을 정립하고, 이를 기반으로 세계인으로서의 역할을 할 수 있는 기본 역량을 함양하고자 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">자신이 누구인가에 대한 근원적 질문을 통해 자신의 정체성을 확립하고 자신이 살아가는 세계 속에서 어떻게 살아가야 하는지 고민하게 한다. 제시한 고전을 탐독하고, 발표하고, 토론하는 가운데 <비우기-채우기-사색하기-연결하기-실천하기>의 과정으로 수행하여 고전이 주는 교훈이 각자의 삶에 내면화될 수 있도록 구성하고자 한다. 소유와 무소유의 가치, 물질에 대한 끝없는 탐욕의 허상, 만족이 없는 허영심의 실체 등을 관찰하고 이를 변화시켜 내 삶에 적용하는 인문학적 소양에 대해 생각해보고자 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4"><table>
<tr><th>VERUM교양역량</th><th>가중치</th><th>수행준거</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>40%</td><td>판소리에 제시되는 인간의 다양한 문제와 음식과 관련성을 잘 알고 실 생활에 적용시킬 수 있다</td><td>필기시험</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>소설이자 소리, 연극이 함께하는 종합예술인 판소리를 알고, 그 속에 등장하는 음식을 통해 우리나라의 식생활문화를 이해하여 다양한 학문의 지식과 정보를 이해하고 융합할 수 있는 능력을 기른다</td><td>필기시험</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="8">인간탐구
(Disquisition of Human being)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">인간에 대하여 고찰했던 동서양 철학자들의 다양한 철학적 사상과 함께 문학, 사회학, 경제학, 진화심리학, 유전공학, 행동경제학, 심리학 등의 영역에서 확인할 수 있는 여러 통찰들을 학습함으로써 현대를 살아가는 우리로 하여금 인간에 대한 근본적 이해를 성찰하고 그에 대한 다양한 시각들을 습득하도록 한다. 본 강의를 통해 학생들은 인간에 대한 다양한 관점을 이해하고 전체 인간에 대한 철학적 전망을 형성할 수 있을 것이다. 또한 현대 자본주의 사회의 협소한 환원주의적 시각과 순환논리로부터 벗어나 전체 인간과 공동체성을 이해하고 이를 복원하는 미래지향적 사고를 갖도록 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">1) 인간에 대한 다양한 통찰과 관점의 이해;
2) 전체 인간에 대한 전망과 공동체성을 복원하는 미래지향적 사고의 형성</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 ‘인간이란 무엇인가’의 문제를 중심으로 철학적 사유의 장을 넓힐 수 있는 강좌이다. 모든 물음들 중 가장 오래되고 근본적인 물음이면서도 언제나 새롭게 다가오는 물음인, “인간이란 무엇인가?”라는 물음을 해명함으로써 우리 삶의 의미를 되새겨보는 기회를 제공한다. 또한 철학을 통해 지금과는 ‘다르게 사고하는 법을 습득’하여 학생들이 놓치고 있는 것에 대한 관심을 자극함으로써 철학적 사고의 길을 준비시킴과 동시에 학생들에게 가장 적합한 철학적 전승들을 실마리로 삼아 자신에게 부과된 삶의 다양한 문제들을 스스로 해결할 수 있는 힘을 키워주고자 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4"><table>
<tr><th>VERUM교양역량</th><th>가중치</th><th>수행준거</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>40%</td><td>타자의 다양성과 차이성을 이해하고, 상황과 맥락에 공감할 수 있는 능력</td><td>토론과제
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>다양한 학문의 지식을 융합하는 과정에서 유연한 사고를 통하여 인간에 대한 의미 있는 생각을 할 수 있는 능력</td><td>토론과제
필기시험</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="8">길 위에선 인간
- 영미 단편소설 읽기
(Human on the Road - Reading British & Amerian Short Stories)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과에서는 다섯 편의 영미단편소설을 읽고 분석한다. 그런데 단순히 작품을 읽기만 하는 것이 아니라, 작품 읽기에 앞서서 작품의 시대적 배경을 먼저 공부한다. 배경지식을 습득한 후에 작품읽기를 한다는 것이다. 미국문학사에서의 청교도 시대 ? 신고전주의 시대 ? 낭만주의 시대 ? 사실주의 시대 ? 모더니즘 시대 ? 포스트 모더니즘 시대를 단계별로 공부하면서 그 사이사이 작품을 함께 읽어나가는 방식이다. 매주 강의 학습을 완료한 후에는 강의 내용을 확인하는 퀴즈를 풀고 성찰에 들어간다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 수업에서 읽는 다섯 편의 단편소설은 “종교의 흑백논리”, “자연의 힘”, “소외된 여성”, “이상사회의 허상”, “전통과 인간”의 주제를 담고 있다. 이 주제들은 모두가 ‘길 위에 서있는 인간’의 모습을 보여주고 있다. 따라서 본 교과에서는 이러한 작품 읽기를 통해서 인간의 깊은 내면을 성찰하여 인간이라는 존재에 대한 근원적 사유를 하도록 할 것이다. 이를 통해 변화하는 시대에 ‘인간이란 무엇인가?’, ‘나는 어느 길 위에 서 있는 것인가?’라는 질문을 던지고 그에 대한 대답을 하기 위해 참된 지식을 습득하여 재창조할 수 있는 창의융합역량을 키우는 것을 목표로 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과에서 작품읽기를 통해 첫 번째 작품에서는 흑백논리의 무서움, 두 번째 작품에서는 자연 앞에 속수무책인 인간의 모습, 세 번째 작품에서는 사회문화적 전통으로 인해서 타자화 되어 극단으로 몰려가는 여성의 삶, 네 번째 작품에서는 다른 이의 희생을 통해 안정된 사회모습을 띤 이상사회의 허상, 마지막 작품에서는 인간의 내면에 있는 악의 모습을 살펴보고자 한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC1.공동체역량</td><td>40%</td><td>영미단편소설읽기를 통한 인간내면에 대한 성찰은 다른 이들과 함께 하는 사회에서 서로 배려하고 봉사하고 협력하는 사회를 만들어야 함을 알려주는 공동체 역량을 배양하도록 한다.</td><td>토론
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>영미단편소설읽기를 통해 인간의 깊은 내면을 성찰하여 인간이라는 존재에 대한 근원적 사유를 하도록 할 것이다. 사유를 통한 인간에 대한 통찰은 참된 지식의 습득이며, 이를 통한 재창조는 창의융합역량으로 발전할 것이다.</td><td>토론
필기시험</td></tr>
<tr><td rowspan="8">서학, 인문학으로 엿보기
(Acceptance of Jesuit Translations and Writings & Literary Transformation)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">그동안 한국 고전문학계는 유불선 외에 서구의 사상적 기반을 용인하려 하지 않는 경향성을 띠고 있었다. 이는 한역서학서가 조선 후기 문학을 이해하는 데 중요한 역할을 하고 있다는 사실을 간과한 것이다. 서학이 조선 후기 문학의 변화를 견인하는 단초로 작용하였음에도 주자주의에 뒤덮여 이에 대한 각성을 주저하게 하였다. 서학이 문학사에 끼친 상관관계를 규명하기 위해서는 서학서의 수용과 문학적 변용에 대한 지속적 연구와 더불어 이를 고전문학사 속에 일반화하고 대중에게 널리 알리는 작업이 지속되어야 한다. 이러한 관심은 가톨릭적 가치관을 교양 교육의 목표로 삼는 가톨릭계 대학이 선도적으로 수행해야 할 과제라고 판단하여 이 교과목을 개설하고자 한다.
이 교과목은 전반부와 후반부로 나누어 구성한다. 미처 몰랐던 사실에 대한 호기심, 그리고 그 호기심으로 시작한 대상에 대한 탐색이 인생을 관조하게 한다는 전제 하에서 설계하였다. 은둔의 나라 조선이 서학을 수용할 수 있도록 그 기반을 조성했던 마태오 리치, 빤또하, 바뇨니의 서학서를 시작으로 후반부에는 우리에게 익숙한 정약용, 박지원, 홍대용 등의 서학서를 중심으로 구성하고자 한다.
모든 자료를 ppt로 시각화하여 수강생들에게 낯선 텍스트에 대한 거부감을 최소화할 수 있도록 구성한다. 매 주차별로 3쪽 내외의 읽을거리 자료를 사전 제시하여 수강생들이 수업에 동참하는 분위기를 조성하고, 간헐적으로 발표의 시간도 갖는다. 선정한 서학서를 주차별 주제와 연관하여 일화, 영화 등을 병행하여 제시하고 신문보도 등 시사적인 내용을 제시하여 신선감을 더하도록 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">인간 삶의 최고선은 행복이다. 오늘날 인문학이 지향하는 목표이기도 하다. 조선 후기 지식인들의 저작물을 통해 문학에 반영된 사상의 변곡점을 이해하고, 세상을 창조하고 운용하는 주체에 대한 인식을 새롭게 함으로써 타자와 더불어 사는 방법을 체득하게 하고 나아가 자신을 성찰하여 주체적 자연인으로, 세계인으로서의 가치관 형성에 기여하고자 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">이 교과목은 서학이 조선 후기 문단에 끼친 영향 관계를 살피는 데 있다. 전반부에는 은둔의 나라 조선이 서학을 수용할 수 있도록 그 기반을 조성했던 마태오 리치, 빤또하, 바뇨니의 서학서를 소개하고, 후반부에는 우리에게 익숙한 이승훈, 정약용, 박지원, 홍대용 등의 서학 관련 저작물을 중심으로 구성한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>60%</td><td>조선 후기 지식인들의 저작물을 통해 문학에 반영된 사상의 변곡점을 이해하고, 세상을 창조하고 운용하는 주체에 대한 인식을 새롭게 함으로써 타자와 더불어 사는 방법을 체득하게 하고 나아가 자신을 성찰하여 주체적 자연인으로, 세계인으로서의 가치관 형성에 기여하고자 한다.</td><td>시험
퀴즈</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>40%</td><td>서학에서의 중요 인물을 중심으로 작품 외적 배경 등에 대하여 살펴본 후, 발췌한 텍스트 강독을 통한 이론 강의와 PBL활동을 통한 토론 및 발표로 수업을 진행한다.</td><td>PBL
과제</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">동화 읽기와 삶 읽기
(Reading fairy tales and reading life)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">이 교과목은 인문학의 보물 창고인 동화를 읽으며 내 삶의 여러 모습을 고찰하고 성찰하는 것이 목적이다. 고전의 유산인 동화를 통하여 인류가 지금까지 발견하고 발전시켜 온 지혜와 지식을 살펴본다. 또한 그것을 통해 유연한 상상력을 발휘하고자 한다. 동화(그림책)을 매개로 하여 자신의 삶의 모습을 자신만의 언어로 진술할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">이 교과목은 인문학의 보물 창고인 동화 읽기를 통하여 삶의 여러 모습을 고찰해 보고자 한다. 고전의 유산인 동화를 통하여 인류가 지금까지 발견하고 발전시켜 온 지혜와 지식을 살펴보고 유연한 상상력을 발휘할 수 있다. 또한 이를 통하여 자신의 삶의 모습을 자신의 언어로 진술할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">동화는 아이들을 위한, 아이들에 의한, 아이들의 고전이다. 이 교과목은 동화에 대한 선입견을 깨고, 동화를 통해 대학 교양인이 깨달아야 하는 것이 무엇일까에 대해 질문해보고 답을 얻고자 한다. 동화를 읽음으로써 어린아이와 같은 솔직함과 당당함을 회복할 수 있고, 인문학적 자기 성찰도 가능하다. 또한 동화를 통해 인간 본성에 대한 탐색과 사회에 대한 이해 등 다양한 학문 안에 기초로서 자리하는 인문학적 사고의 기회 및 무한한 상상력을 제공한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC3.자기관리역량</td><td>70%</td><td>자신의 삶에 대한 주체적 의식을 가지고 자기 이해를 바탕으로 삶을 성찰할 수 있다.</td><td>과제</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>30%</td><td>동화 텍스트를 통해 인간의 사고와 행동에 대해 주체적으로 사유할 수 있다.</td><td>과제</td></tr>
<tr><td rowspan="9">웹소설의 세계,
드라마의 세계
(The World of Web Novels, the world of drama)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">대중문화에서 가장 영향력이 크며 대중의 접촉면이 많은 드라마와 드라마의 원천스토리로 자리잡게 된 웹소설에 대한 과목이다. 누구나 쓸 수 있다는 웹소설의 선풍적인 인기가 드라마로 연결되어 현재 대중문화에서 어떤 현상이 일어나고 있는지 살펴본다. 웹소설과 드라마의 각 특성을 살펴보고, 소재, 주제, 스토리텔링이 어떻게 이루어지는지 학습한다. 또한 OTT 플랫폼의 성장으로 세계가 하나의 영상문화권으로 연결되어 발전하고 있는 지금, IP를 가진 웹소설과 드라마가 상호 어떠한 영향력을 끼치는지 알아봄으로써 웹소설과 드라마를 향유하고 해석하는 능력을 키운다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">대중문화에서 가장 영향력이 크며 대중의 접촉면이 많은 드라마와 드라마의 원천 스토리로 자리잡게 된 웹소설에 대한 과목이다. 누구나 쓸 수 있다는 웹소설의 선풍적인 인기가 드라마로 연결된 현재 대중문화에서 어떤 현상이 일어나고 있는지 살펴본다. 웹소설과 드라마의 각 특성을 살펴보고, 소재, 주제, 스토리텔링이 어떻게 이루어지는지 학습한다. 또한 OTT 플랫폼의 성장으로 세계가 하나의 영상문화권으로 연결되어 발전하고 있는 지금, IP를 가진 웹소설과 드라마가 상호 어떠한 영향력을 끼치는지 알아봄으로써 웹소설과 드라마를 향유하고 비판하며 해석하는 능력을 키운다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">한류 콘텐츠의 핵심이자 전 국민이 향유하는 가장 대중적인 문화콘텐츠인 드라마를 이해하며, 드라마의 원천스토리로 자리잡게 된 웹소설의 스토리텔링과 내러티브를 분석한다. 웹소설과 드라마는 어떤 공통점을 가지고 있으며 동시에 어떤 차이가 있는지도 살펴본다. 대중성, 문학성, 드라마성이 웹소설과 드라마 안에서 어떻게 결합되고 융합되어 표현되는지도 살펴본다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC3.자기관리역량</td><td>40%</td><td>성숙한 자기 이해를 바탕으로 자신의 비전을 수립하여 변화하는 대중문화 시장에서 자신의 목표를 이룰 수 있다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>70%</td><td>다양한 인간의 모습을 관찰하고 성찰하며 다방면의 분야에서 습득한 아이디어들을 종합하여 스토리텔링으로 완성할 수 있다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">삶을 바꾸는
구비전승의 지혜
설화의 재발견
(The wisdom of life changing-Rediscovery of a narrower story)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">다양한 설화를 함께 읽고 공감하여 그 속의 은유와 상징을 제대로 분석하고 설화가 가지는 본뜻을 이해할 수 있도록 한다. 이를 위해서 학생들이 어렵지 않은 다양한 설화를 통해 무게감을 느끼지 않으면서도 인간의 본성에 대해 성찰하고 그 속에서 전해주는 철학적·인문학적 사유를 통해 지혜를 얻을 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">다양한 설화를 함께 읽고 공감하여 그 속의 은유와 상징을 제대로 분석하고 설화가 가지는 본뜻을 이해할 수 있도록 한다. 그래서 학생들이 어렵지 않은 다양한 설화를 통해 무게감을 느끼지 않으면서도 인간의 본성에 대해 성찰하고 그 속에서 전해주는 철학적·인문학적 사유를 통해 지혜를 얻을 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">설화가 가지는 재미는 물론이고 알맹이라고 할 수 있는 사유와 지혜를 얻을 수 있도록 막연하게 읽어나가는 전형성에서 탈피하고자 한다. 작품을 막연히 읽는 것이 아닌 주제별 패러다임을 통해 학생들이 이야기를 읽고 사유하도록 한다.
고전 텍스트를 통해 인간의 사고와 행동에 대한 주체적 반성, 비판의식을 고양하고 가치 있는 사유를 할 수 있도록 한다. 매주 다른 주제의 설화작품을 통해 학생들의 흥미를 불러일으키는 동시에 그 작품의 주제의식을 자연스럽게 이해하고 새로운 융합적 사고와 경우에 따라 문제해결 능력까지 창출할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>고전 텍스트를 통해 인간의 사고와 행동에 대한 주체적 반성, 비판의식을 고양하고 가치 있는 사유를 할 수 있도록 한다. 매주 다른 주제의 설화 작품을 통해 학생들의 흥미를 불러일으킨다.</td><td>시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>40%</td><td>작품의 주제의식을 자연스럽게 이해하고 새로운 융합적 사고와 경우에 따라 문제해결 지식까지 창출할 수 있도록 한다.</td><td>시험
발표</td></tr>
<tr><td rowspan="9">근현대소설로 읽는
한국도시 백년사
(Hundred years history of Korean cities read through modern and contemporary novels)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 강의는 식민지 시대로부터 현재까지 도시 사회를 예각적으로 형상화한 우리의 근현대 소설을 통해서 한국도시문화사 100년을 고찰하고 이를 통해 바람직한 도시성(urbanity)을 모색하는 데 목적이 있다. 도시 사회를 서사화하며 시대와 길항한 한국 도시 소설 연대기는 작가들이 싸워야 했던 지난한 당대 한국 사회의 풍경과 그 맥락을 담고 있으므로 한국근현대사와 한국근현대문학사 모두를 포함하고 있다고 할 수 있어, 각 시대별 도시적 상황은 물론 이에 길항한 작가들의 미학적 응전 양상을 탐구할 수 있다.
본 강의는 가톨릭공유대학(CU12)에 개설된 강의이므로 해당 대학의 학사일정과 내부 규정에 따라 모든 강의가 진행된다. [VOD(비동시적 강의)를 기본으로 ZOOM(동시적 강의) 5회 병행]</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 강의는 식민지 시대로부터 현재까지 도시 사회를 예각적으로 형상화한 우리의 근현대 소설을 통해서 한국도시문화사 100년을 고찰하고 이를 통해 바람직한 도시성(urbanity)을 모색하는 데 목적이 있다. 도시 사회를 서사화하며 시대와 길항한 도시 소설의 연대기는 작가들이 싸워야 했던 지난한 당대 한국 사회의 풍경과 그 맥락을 품고 있어 시대별 도시성의 상황은 물론 이에 길항한 작가들의 미학적 응전 양상을 탐구할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">불행하게도 우리의 근대 도시계획은 1912년 경성시구개수(京城市區改修)로부터 시작되어 일제에 의해서 기획/입안/실행된 식민지 근대 프로젝트의 일환으로 진행되었다(1912-1945). 이어 전쟁의 폐허 위에 형성된 피폐한 전후의 삶(1950년대), 개발독재 하의 강압적인 도시화(1960-70년대), 아파트와 위성도시로 상징되는 도시적 삶과 공간적 위계(1970-80년대), 세기말의 불안과 바닥 없는(no floors) 전락의 삶(1990년대), 도시재생/재개발을 둘러싼 국가 폭력과 기만의 삶(2000년대), 미래도시에 대한 디스토피아적 전망과 새로운 모색(2010년대) 등은 우리 근현대사가 당면한 시대의 질곡들을 보여준다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>49%</td><td>한국 도시 백년사를 관통하여 시대별 핵심 이슈들을 정확하게 설명할 수 있다.</td><td>수행지 평가</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>51%</td><td>도시 사회를 둘러싼 문화 현상을 정치 및 사회 현실과 관련지어 분석하고 이해할 수 있다.</td><td>수행지
토론</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">시를 읽다
소설을 읽다
나를 읽다
(Read poem and novel and me)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">문학의 가장 보편적 형태인 시와 소설의 개념을 쉽고 재미있게 이해하고 문학 작품을 함께 읽어보고 공감하도록 유도한다. 이뿐만 아니라 그 속에서 스스로의 모습을 발견하고 느껴가는 과정을 통해 인문적 소양은 물론이고 학생들에게 위안과 휴식이 될 수 있는 시간이 되도록 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">문학의 가장 보편적 형태인 시와 소설의 개념을 쉽고 재미있게 이해하고 문학작품을 함께 읽어보고 공감하며 그 속에서 스스로의 모습을 발견하고 느껴가는 과정을 통해 인문적 소양은 물론이고 학생들에게 위안과 휴식이 될 수 있는 시간이 되도록 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">문학에 대한 개념설명이 된 이후 학생들과 아름다운 우리의 시와 소설작품을 직접 감상할 수 있도록 한다. 그래서 많은 작품을 선정하기보다 학생들이 충분히 공감할 수 있는 작품을 선정해서 학생들 입장에서 어렵고 딱딱한 설명 위주가 아닌 쉽게 공감대를 가지면서 감상을 할 수 있는 시간이 되도록 한다. 문학을 통해 인간과 사회 현상을 다양한 관점에서 통합적으로 살펴보고 이해할 수 있는 좋은 기회가 될 것이며 이로 인해 학생들이 융합적으로 사고하는 능력을 배양하는 기회가 될 수 있다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC3.자기관리역량</td><td>60%</td><td>문학작품을 감상하고 이해하며 동시에 문학작품이 나타내고 있는 주제를 얼마나 알고 있는지 서술적 문제와 객관식 문제를 통해 확인하도록 한다.</td><td>시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>40%</td><td>우리 과목명과 같이 문학을 통해 그 시대를 조망하고 나를 이해하 종합적 사고를 도모할 수 있도록 발표를 유도한다.</td><td>시험
발표</td></tr>
<tr><td rowspan="9">문화텍스트의
상징읽기
(Reading the symbol of cultural text)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">현대비평의 주요한 테마를 중심으로 시, 소설, 영화, 애니메이션, 광고 등 현대문화의 다양한 텍스트를 감상하고 실제 분석을 통해 비평적 해석 능력을 기름으로써 현대문화를 이해하는 종합적인 안목을 기르는 것을 목표로 한다. 현대문화의 텍스트를 이해하고 해석하는 다양한 시각을 통해 현대문학, 나아가 현대문화를 이해하는 강좌이다. 또한 문학적 배경 이면에 담긴 복잡한 사회, 문화적 현상 등을 살펴보며 현대문화에 대한 종합적인 접근을 시도한다. 시, 소설뿐 아니라 영화, 드라마, 애니메이션, 광고 등 현대문화의 다양한 텍스트를 감상하고 이해함으로써 현대문화의 입체적이고 통합적인 접근을 탐색하는 시간이다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">현대비평의 주요한 테마를 중심으로 시, 소설, 영화, 애니메이션, 광고 등 현대문화의 다양한 텍스트를 감상하고 실제 분석을 통해 비평적 해석 능력을 기름으로써 현대문화를 이해하는 종합적인 안목을 기르는 것을 목표로 한다. 또한 사회문화적 기호의 양상을 이해하여 창의융합적 역량을 발휘할 수 있는 인재를 양성하는 것을 목표로 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">현대문화의 텍스트를 이해하고 해석하는 다양한 시각을 통해 현대문학, 나아가 현대문화를 이해하는 강좌이다. 또한 문학적 배경 이면에 담긴 복잡한 사회, 문화적 현상 등을 살펴보며 현대문화에 대한 종합적인 접근을 시도한다. 시, 소설뿐 아니라 영화, 드라마, 애니메이션, 광고 등 현대문화의 다양한 텍스트를 감상하고 이해함으로써 현대문화의 입체적이고 통합적인 접근을 탐색하는 시간이다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>40%</td><td>인간의 사유가 총체적으로 드러나는 문화텍스트의 이해를 통해 사회의 다양한 구성원과 소통할 수 있으며, 다양한 문화 현상에 나타나는 타자의 다양성과 차이성을 이해하고 공감하는 능력을 기를 수 있다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>문화텍스트의 분석과 비평을 통해 다양한 사회, 문화 현상을 이해하고 창의적으로 재해석할 수 있으며, 다양한 학문의 지식을 융합하고 새로운 사고와 지식을 창출할 수 있는 능력을 기를 수 있다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">김승옥 소설로 배우는 단편소설의 모든 것 (Learning all abot short stories through Kim Seung-ok's)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">[교과목 개요] 본 교과목은 서사학의 기본적인 이론을 바탕으로 김승옥의 단편소설 전 작품을 분석하여 인물론·플롯론·시점론·문체론 등의 서사학의 원리를 학습하는 데 일차적인 목표를 둔다. 이를 위해 서사의 뿌리인 신화(myth)에서 근대적 서사인 노블(novel)이 탄생하기까지의 과정을 이해하고, 근대성과 미적 근대성의 길항과정에서 형성된 근대소설의 미학적 원리를 사유의 토대로 삼고자 한다. [특성] 서사분석을 바탕으로 한 지적 훈련은 소설은 물론이거나와 영화·드라마 등의 서사창작물을 스스로 깊이있게 이해하여 감상의 질을 고양시킬 수 있으며 이는 문화예술에 대한 감식력에 있어 귀한 자산이 될 것임에 분명하다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 한국 단편소설의 백미「무진기행」의 작가 김승옥의 소설을 서사학의 기본적인 이론을 통해 분석하고 이해함으로써 단편소설을 읽는 문예미학적 방법론을 제시하고 이를 터득하는 데 목적이 있다. 특히 현대소설의 장르적 정체성, 인물과 갈등, 플롯과 시공간성, 시점과 이야기 방식, 언어와 문체 등의 서사학의 이론은 소설이라는 서사의 미로를 밝혀줄 이론적 근육이 될 것이다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 영역 및 주제는 ‘융합>창의융합>인간과 문학’이라는 카데고리에 링크되어 있다. 이에 따른 대표역량의 주제별 정의는 모두 4가지 가치로 구성된다. 주체적 반성, 비판의식, 미적 감각, 포괄적 사유가 그것인데, 이를 위해 본 교수자는 서사학의 기본 원리를 바탕으로 소설 텍스트를 분석적으로 이해하고 그 미학적 기능을 함께 탐구함과 동시에 텍스트 내의 상황을 우리 사회와 관련지어 현실을 비판하고 반성할 수 있는 포괄적 사유 능력을 신장시키고자 한다. 이것은 기존의 내용적 차원의 1차원적 해석에서 벗어나 문학 텍스트의 미학적 정치성을 탐구하는 보다 차원 높은 예술적 감식안을 형성케 할 것이다..</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>49%</td><td>서사학의 기본적인 이론을 바탕으로 소설의 텍스트를 구성하는 미적 형식들의 기능과 효과를 분석적으로 이해할 수 있다.</td><td>시험</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>51%</td><td>소설 텍스트에 대한 미학적 분석을 바탕으로 이를 당대의 정치·사회 현실과 관련지어 해석함으로써 '미학의 정치성'이 작동하는 원리를 이해할 수 있다.</td><td>시험
발표</td></tr>
<tr><td rowspan="9">문학과 역사로 보는 교육 (Educatuion in Literature and History)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">이 교과목은 교육과 직간접적으로 관련된 다양한 인물, 사건, 작품을 주제별로 탐색하면서 문학과 역사에 대한 이해 지평을 넓히고 예비교사로서 인간과 교육에 대한 건강한 의식을 함양하는 교양과목이다. 또한 이 과목은 사범대학 학생들의 세계시민소양 역량 증진을 위한 교양과목이다. 이 과목에서는 문학작품과 역사 자료에 나타난 다양한 삶과 사유를 탐색하고, 이를 바탕으로 인간과 교육에 대한 심도 있는 이해를 도모한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">문학(한국문학, 세계문학, 문화콘텐츠)과 역사(한국사, 세계사) 속 인간과 사회의 변화와 성장에 관한 자료(또는 작품)를 탐구하고, 이를 통해 예비교사로서 인간과 사회에 대한 인식과 이해의 지평을 확장하고 교육자로서의 자기관리 역량과 창의융합 역량을 기른다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">이 교과목은 교육과 직간접적으로 관련된 다양한 인물, 사건, 작품을 주제별로 탐색하면서 문학과 역사에 대한 이해 지평을 넓히고 예비교사로서 인간과 교육에 대한 건강한 의식을 함양하는 교양과목이다. 또한 이 과목은 사범대학 학생들의 세계시민소양 역량 증진을 위한 교양과목이다. 이 과목에서는 문학작품과 역사 자료에 나타난 다양한 삶과 사유를 탐색하고, 이를 바탕으로 인간과 교육에 대한 심도 있는 이해를 도모한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC3.자기관리역량</td><td>40%</td><td>문학과 역사 자료 속의 교육 관련 주제에 대해 탐구함으로써 인간과 세계를 깊이 이해하고, 예비 교사로서 자신의 교육관을 스스로 설정하여 이를 지속적으로 계발?성찰할 수 있다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>문학과 역사에 나타난 인간과 세계에 대한 이해와 사유를 교육의 관점에서 융합하고 자신만의 교육관으로 창출할 수 있다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">영화 속 재미있는
음식 이야기
(Food and interestinf story in the movie)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">영화와 음식을 통해 문화와 예술, 역사, 사회 등 다양한 분야를 다루는 교과목으로 영화와 음식을 통해 즐겁게 배우며, 다양한 시각과 경험을 통해 창의적인 사고력과 문화 예술에 대한 이해를 함양한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">일상 속에서 자주 접하는 음식이 영화 속에 어떻게 등장하는지를 확인하고 해당음식이 지니고 있는 다양한 문화와 역사, 경제와 사회에 대한 이해를 높인다. 또한. 그 음식의 의미를 비판적으로 분석하고 음식이 가진 메시지와 상징성을 이해할 수 있는 능력을 함양한다. 또한, 영화 속 음식에 깃들어 있는 문화적 의미를 바탕으로 창의적인 사고력을 키우고 다양한 음식에 대한 창조적인 아이디어를 발전시키는 능력을 배양한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">영화와 음식을 통해 문화와 예술, 역사, 사회 등 다양한 분야를 다루는 교과목으로 영화와 음식을 통해 즐겁게 배우며, 다양한 시각과 경험을 통해 창의적인 사고력과 문화 예술에 대한 이해를 함양한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>20%</td><td>영화 속 음식에 대한 종류와 의미를 이하고 음식이 가지는 문화적 의미를 파악하고 실생활에 적용시킬 수 있다</td><td>보고서</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>콘텐츠로 이용된 음식과 그 문화와 역사, 사회와 경제와의 관련성을 이해하고 창의적으로 사고하고 융합하는 능력을 배양한다</td><td>필기
시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>20%</td><td>영화속 음식과 관련된 상황에 대한 비판적으로 볼 수 있는 사고력을 키우고 문제해결능력을 함양한다.</td><td>필기
시험</td></tr>
<tr><td rowspan="9">영화감독
마스터클라스
(Film Director Masterclass)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">한류 영화감독의 대표적인 박찬욱, 봉준호, 조덕제 등 제작영화 분석과 영화제작에 따른다양한 상황 콘텐츠에 대한 토론 및 발표</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">한류영화의 대표적인 한국영화감독들의 제작콘텐츠 연구 -. 한류영화로서 국제영화제 수상작품에 대한 특징 및 차별화 분석 -. 한류영화감독의 대표적인 영화제작 코드 및 장르에 대한 심층분석</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">우리나라의 대표적인 영화제작 봉준호,박찬국 감독 등에 대한 영화제작 콘텐츠 분석과영화감독 코드라는 특징 및 상황설명과 콘텐츠별 토론교육</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>50%</td><td>봉준호 감독의 제작영화에 대한 공감과 출연배우에 대한 역할분석</td><td>토론
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>30%</td><td>영화제작 코드별 영상교육을 통한 토론 및 장단점 비교분석</td><td>필기시험</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>20%</td><td>국제경쟁력 확보를 위한 한류영화 제작 방향과 미래 버전 콘텐츠 분석</td><td>필기시험</td></tr>
</table>

과 목 명	과 목 소 개			
문학으로의 여행 (Journey to Literature)	교과목 개요 및 특성			
	문학은 특정 시대와 문화를 반영하는 예술이다. 본 교과 개요는 문학작품(소설,시)에 대한 문학적 지식과 이해력을 바탕으로 사회적인 문제, 인간 관계, 윤리적 고민 등을 다양한 인간 유형의 특성과 소통의 방법으로 분석한다. 또한, 문학작품에 담겨있는 다양한 주제와 메시지를 비판적인 사고와 분석력을 통해 작품의 의미와 목적을 파악한다. 더불어 창의 융합적 사고를 적용하여 예시 문학작품은 미디어(낭독), 음악, 영화 등 관련 매체로 활용하고, 인문학적으로는 인간 본성의 이해를 돕고, 문학 속 사회적 문제와 인간관계는 사회과학적으로 분석하여 현실 생활에서 만나는 다양한 사람들을 이해하고 소통하는 데 도움이 되도록 한다.			
	교 과 목 표			
	문학은 인간 본성과 삶에 대한 깊은 내용들을 다루어 우리에게 인생의 진실과 의미에 대해 생각하게 한다. 이에 우리는 문학작품을 읽고 분석하며 우리와 다른 문화, 역사, 사회, 심리적 상황 등을 경험 하면서 등장인물의 유형별 특성과 소통의 방법을 창의적 사고와 분석 능력, 비판적 사고, 문화 이해 등의 기술과 가치로 이해할 수 있다. 따라서, 문학작품을 읽고 해석해봄으로써 우리의 시야를 넓히고, 우리의 사고와 감정을 깊이 있게 바꾸어줌으로써 사회 문제와 의사소통, 인간적인 갈등에 대한 이해와 통찰력을 제공하여 조화로운 삶을 살아가는 데 도움을 준다.			
	교 과 내 용			
	본 교과목은 문학(소설,시 중심으로)작품을 듣고, 작품속 문화,역사,사회,심리적 상황 등으로 분석하여 다음과 같은 교육적 효과를 얻고자 한다. - 인간 본성 이해: 유형별 등장인물의 정서,욕망,고통,희망,소통 방법 등을 다루는 작품들을 포함하고 있다. 이를 통해 다른 사람들의 경험과 이야기에 대해 이해하고, 다양성을 인정하며 포용하는 태도를 가질 수 있다. - 비판적 사고와 상상력의 발달: 문학은 다양한 주제와 이야기를 다루며, 독자들에게 다양한 시각을 제시한다. 이를 통해 비판적 사고력을 키우고, 상상력을 발전시킬 수 있다. 더불어 일상에서는 생각하지 못했던 새로운 아이디어와 관점을 발견할 수 있다. - 감정의 공감과 치유: 문학은 감정과 인간의 내면세계를 다루는 작품이다. 독자는 작품 주인공의 감정과 경험을 공감하며 함께 나눌 수 있다. 이를 통해 자신의 감정을 받아들이고, 치유하는 과정을 경험할 수 있다.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC4.정보활용역량	18%	인간의 정체성과 삶의 방식이 다양함을 이해하고, 그 안에서 발생할 수 있는 인간의 다양한 문제들을 심리와 사회현상과의 관계 맥락에서 조망하여 사회구성원으로서 개인이 건강한 사람으로 살아 가는 데 도움을 줄 수 있는 교과목으로 구성	시험 퀴즈
	CC5.창의융합역량	64%	고전과 현대를 아우르는 문학 텍스트(소설,시)를 이해하고 분석하여 인문학적 융합의 형태로써 인간의 사고와 행동에 대한 주체적사고, 생산적 비판의식을 고양하고, 문학 속 사회와 인간 문제, 문화 등의 사회과학적 융합 요소로 사유하는 경험을 제공하는 교과목으로 구성	
	CC6.문제해결역량	18%	문학 속에 등장하는 다양한 인물유형별 분석과 소통 방법을 판단하고 실행해 봄으로써 현실 생활에서 인간 관계 소통의 문제해결 역량을 배양할 수 있는 교과목으로 구성	PBL 과제

② 역사와사회

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="8">일제강점기 한민족의 삶과 기억
(During the Japanese Colonial period, life and memory of Korean)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">1) 수업 개요
① 일제강점기 일제의 지배정책에 관해 고찰
② 일제강점기 한민족의 대응과 각각의 선택에 관해 고찰
2) 수업 특성
① 일제강점기에 대한 기초적인 지식 함양과 관심 유도
② ①을 통한 애국·애족·애향심 및 자긍심 고취
③ ①을 통한 가톨릭관동대학교의 교훈과 가르침에 맞는 인재를 육성
④ ①을 통한 사회 구성원으로서의 의식과 역할을 독려
⑤ 학과 특성에 맞는 한국사 활용을 독려</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">일제강점기 역사에 대한 배움을 토대로 한민족이 나아갈 올바른 방향을 사유·토론함으로써 통일한국에 대비하고 영향력 있는 국제사회의 일원으로 성장한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">1) 수업 개요
① 일제강점기 일제의 지배정책에 관해 고찰
② 일제강점기 한민족의 대응과 각각의 선택에 관해 고찰
2) 수업 목적
① 일제강점기에 대한 기초적인 지식 함양과 관심 유도
② ①을 통한 애국·애족·애향심 및 자긍심 고취
③ ①을 통한 가톨릭관동대학교의 교훈과 가르침에 맞는 인재를 육성
④ ①을 통한 사회 구성원으로서의 의식과 역할을 독려
⑤ 분반 특성에 맞는 한국사 활용을 독려</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>49%</td><td>정치와 경제의 영역에서 사회현상을 분석·진단·해석하며, 체제와 체계, 제도, 법, 정책 등에 대한 이해를 도모하고, 4차 산업혁명의 시대에 대응하는 정치경제관 및 국제이슈에 대한 이해를 형성하는 교과목으로 구성</td><td>온라인시험</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>51%</td><td>정치와 경제의 영역에서 사회현상을 분석·진단·해석하며, 체제와 체계, 제도, 법, 정책 등에 대한 이해를 도모하고, 4차 산업혁명의 시대에 대응하는 정치경제관 및 국제이슈에 대한 이해를 형성하는 교과목으로 구성역사에 대한 기본지식의 습득, 역사를 바라보는 관점과 방법의 이해, 그리고 역사적 사실에 대한 입체적이고 맥락적인 이해를 통하여 역사적 안목을 키우며 창의적 관점에서 세계와 미래를 조망해볼 수 있도록 하는 교과목으로 구성</td><td>온라인시험</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="7">인문학으로 배우는 중국사회와 문화 (Chinese society and culture to learn through humanities)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">여러분~중국에 대해 떠오르는 단어나 이미지는 어떤 것들이 있나요? 최근에는 아마도 코로나19 바이러스와 미세먼지가 0순위일 것 같구요. 몇 년 전 사드 문제도 있지요. 우리 생활과 조금 더 가까운 것들로 보면 최근 가장 핫한 먹방에서 빠질 수 없는 중국 음식들(마라탕, 양꼬치와 칭따오, 꿔바로우 등)과 삼국지, 공산당 등등 너무 많지요. 저희 수업은 이런 사회 문화 역사 전반적인 단어의 이미지에서 누구나가 한번 들어본 적이 있을 법한 중국, 중국인에 대해 이해하고 공부하는 시간입니다.
우리의 고정관념과 실제의 중국은 어떠한 차이가 있을까요? 왜 중국을 우리가 알아야 할까요? 거창하게 말하면 정치, 시사, 환경 문제부터 음식, 여행 등 사회 전반적으로 이런 많은 단어와 이미지가 끊임없이 쏟아진다는 건 그만큼 우리와 밀접한 관련이 있고 중요하다는 것이겠지요. 13억이 넘는 방대한 인구와 광활한 영토를 지닌 중국은 그 크기만큼이나 다양한 환경, 역사와 문화를 지니고 있습니다. 중국이라는 나라를 통한 지역과 문화를 공부하면서 우리 학생들은 지역학과 문화적인 관점에서 인접 학문 간의 융복합적 사고능력을 키우고 역사적 지식, 사회 문화 전반적인 측면에 대해 종합하고 응용하는 능력을 배양하도록 합니다. 또한 중국 사회를 제대로 알고 이해하는 분석적이며 비판적 시각을 갖고 다양한 관점에서 중국을 바라보고 이해하는 역량을 키우도록 합니다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">13억이 넘는 방대한 인구와 광활한 영토를 지닌 중국은 그 크기만큼이나 다양한 환경, 역사와 문화를 지니고 있다. 이러한 중국, 중국인에 대한 공부를 통해 우리는 한 나라와 타민족을 이해하게 되는 인문적 사유 능력을 기르고자 한다. 또한 중국 사회와 다양한 문화 현상을 통해서 우리는 한국과 같으면서도 다른 한 사회를 이해하고 다양한 관점에서 볼 수 있는 넓은 시야를 갖는 균형적 사고 능력을 함양할 수 있다. 나아가 중국이라는 한 나라를 정해 지역학과 문화적인 측면에서 다양하게 접근함으로써 여러 분야의 다양한 지식을 습득하여 응용할 수 있는 융 · 복합적 사고 능력을 기르도록 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">중국은 21세기 미국과 동등한 강대국 진열에 서면서 G2 국가로 그 면모를 과시하고 있는 나라로 세계에서 주목하고 있는 나라입니다. 이 수업의 키워드는 ‘중국’이라는 나라입니다. 현대 중국의 사회와 문화에 관심과 흥미를 갖고 있는 학생들을 대상으로 열리는 과목이며 중국이라는 나라에 대해 좀 더 자세히 알아가는 시간입니다. 과거부터 근대를 지나 현대까지 중국이라는 나라는 우리의 이웃 나라로 역사, 정치, 경제, 문화 전반적인 부분에서 불가분의 관계를 맺고 있는 나라로 향후 공생 공존해가야 하는 이웃 나라이기도 합니다. 이 수업을 통해 우리는 중국의 자연환경, 언어, 경제, 정치, 사회, 예술, 문화 전반적인 부분에 대해서 알아볼 것입니다. 주차별 텍스트를 정해서 중국이라는 나라에 대해 한 단계씩 체계적이며 다양하게 알아가는 수업으로 진행합니다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>40%</td><td>중국이라는 이웃 나라에 대해 배우며 사회의 다양성과 다름에 대해 이해하고 포용하며 인간의 정체성과 삶의 다양성을 배울 수 있다.</td><td>토론
과제</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>중국이라는 나라를 통해 지역학과 문화적인 관점에서 인접 학문 간의 융복합적 사고능력을 키우고 역사적 지식, 사회 문화 전반적인 측면에 대해 종합하고 응용하는 능력을 배양하도록 한다.</td><td>필기시험</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="8">서울600년의 시간여행
(600 years of time travel about Seoul)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">1) 수업 개요
① 서울 600년의 시간 여행에 관해 고찰
② 서울 600년의 시간 여행 속에서의 한민족의 삶에 관해 고찰
2) 수업 특성
① 서울 600년의 시간 여행에 대한 기초적인 지식 함양과 관심 유도
② ①을 통한 애국 · 애족 · 애향심 및 자긍심 고취
③ ①을 통한 가톨릭관동대학교의 교훈과 가르침에 맞는 인재를 육성
④ ①을 통한 사회 구성원으로서의 의식과 역할을 독려
⑤ 학과 특성에 맞는 한국사 활용을 독려</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">1. 600년 동안 서울의 기능을 담당하며 한민족 역사의 중심지였던 서울의 과거와 현재의 모습을 통해 한 시대를 살았고 살아가고 살아갈 사람들의 모습을 이해한다.
2. 특히 각종 건축물과 현장을 살펴봄으로써 그곳과 시대에 얽힌 역사적 사실과 사람들의 꿈과 현실을 돌아보고 한민족 역사의 시대적 흐름을 파악한다.
3. 이러한 서울의 과거와 현재 모습을 바탕으로 이 나라가 나아갈 올바른 방향을 제시할 것이다. 또한 통일된 국가에서 서울이 어떤 모습으로 변모할지, 어떤 모습으로 변모하는 것이 바람직할지 성찰해본다.
4. 경험하지 못한 시간과 공간을 직 · 간접적으로 체험하고 생각해봄으로써 우리가 살아가면서 겪을 수 있는 다양하고도 예측불허한 상황에 대비할 수 있는 능력과 자질을 함양하는 것을 목표로 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">1) 수업 개요
① 서울 600년의 시간 여행에 관해 고찰
② 서울 600년의 시간 여행 속에서의 한민족의 삶에 관해 고찰
2) 수업 목적
① 서울 600년의 시간 여행에 대한 기초적인 지식 함양과 관심 유도
② ①을 통한 애국 · 애족 · 애향심 및 자긍심 고취
③ ①을 통한 가톨릭관동대학교의 교훈과 가르침에 맞는 인재를 육성
④ ①을 통한 사회 구성원으로서의 의식과 역할을 독려
⑤ 분반 특성에 맞는 한국사 활용을 독려</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>49%</td><td>정치와 경제의 영역에서 사회현상을 분석 · 진단 · 해석하며, 체제와 체계, 제도, 법, 정책 등에 대한 이해를 도모하고, 4차 산업혁명의 시대에 대응하는 정치경제관 및 국제이슈에 대한 이해를 형성하는 교과목으로 구성</td><td>온라인시험</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>51%</td><td>정치와 경제의 영역에서 사회현상을 분석 · 진단 · 해석하며, 체제와 체계, 제도, 법, 정책 등에 대한 이해를 도모하고, 4차 산업혁명의 시대에 대응하는 정치경제관 및 국제이슈에 대한 이해를 형성하는 교과목으로 구성역사에 대한 기본지식의 습득, 역사를 바라보는 관점과 방법의 이해, 그리고 역사적 사실에 대한 입체적이고 맥락적인 이해를 통하여 역사적 안목을 키우며 창의적 관점에서 세계와 미래를 조망해볼 수 있도록 하는 교과목으로 구성</td><td>온라인시험</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="8">세계사 키워드로 읽다
(World History Read by Key-words)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">1. 인문학의 기본 개념과 학문적 접근 방법론을 학습하면서 역사사실을 비판적으로 조망하는 능력을 배양한다. 특히 민족과 국가를 떠나 타자(Others)와의 차이점을 이해하고 특정한 시각에서 제한된 역사를 학습하는 것이 아니라, 세계사적 네트워크 속 전지구적 역사에 대한 폭넓은 이해를 도모한다.
2. 세계사의 제 문제에 대한 키워드를 중심으로 역사사건과 역사주체에 대한 비판적 해석을 탐색하고 과제 해결을 위한 정보의 해석과 재조직을 통해 현대 사회의 문제에 대해 올바른 준거의 형성과 유연한 대응을 할 수 있는 능력을 배양한다.
3. 학생들에게 필요한 기초적인 세계사적 지식을 습득하도록 교육하는 동시에 서양과 동양의 역사문화 전반에 걸쳐 주제별 다양한 분야에 대한 지식을 학습할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">현대사회는 글로벌한 네트워크의 역사를 만들어가는 시대이다. 동 · 서양간의 근거리 소통이 가능한 현대 사회의 특성을 반영하여 본 수업은 역사 공부 또한 현재와 먼 시간에 있는 역사가 아니라 소통하는 역사를 접할 수 있는 시간을 마련하고자 한다. 이를 위해 Key-words라는 Time machine을 타고 학생들 개개인이 기본적인 세계사적 지식의 습득과 함께 세계사에 대한 폭 넓은 이해를 통해 전지구적 역사 변화와 흐름을 파악하는 동시에 미래지향적인 자세를 함양하여 현재와 미래의 변화를 창출하는 인재로 성장할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">1. 학생들에게 필요한 기초적인 세계사적 지식을 습득하도록 교육하는 동시에 서양과 동양 역사 문화 전반에 걸쳐 주제별 다양한 분야에 대한 지식을 학습할 수 있도록 한다.
2. 본 수업을 통해 폭 넓은 세계사적 네트워크 속의 역사를 체험하고 이해할 수 있도록 한다.
3. 교과영역으로는 유럽 역사, 아메리카 역사, 아시아 역사, 아프리카 역사와 관련된 주제별 학습을 유도한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>20%</td><td>타자와의 다양성과 차이점을 이해하고 역사적 맥락과 세계사적 네트워크에 대한 폭넓은 이해와 국제사회의 여러 문제에 대한 유연한 대응 능력 배양</td><td>과제
발표</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>20%</td><td>주어진 과제 프로젝트를 창의적으로 해석하여 적용하는 통합적 문제 해결 능력 배양, 정보활용 능력의 증진 도모- e-자료 탐색, 자료 정리, 과제 해결을 위한 정보의 해석 및 재조직, 전문연구자의 해석 탐색과 비교분석</td><td>과제 해결을 위한 전문지식의 탐색과 지식의 활용 점검 및 평가</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>세계의 다양한 역사의 주제를 탐구하는 동시에 역사변혁과 관련된 사회, 경제, 정치, 이념 및 인물 등에 대한 이해능력의 증진, 시대와 국가, 지역사회와 인물 및 세계사적 사건에 대한 성찰을 통한 올바른 이해와 비판적 시각의 배양</td><td>습득한 지식의 이해와 역사에 대한 통찰력 평가</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">풍속으로 읽는
역사이야기
(A History of Daily Life)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">개별 주제와 적합한 다양한 시청각자료의 활용을 통해 학생들에게 당시의 시대 상항에 대하여 명확히 이해할 수 있도록 하며, 각각의 개별 주제가 하나로 연결될 수 있도록 한다. 또한, 학생들의 질의와 답을 통해 수업의 이해도를 높인다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">“풍속으로 읽는 역사 이야기”는 학생들에게 자국 문화 중심주의를 벗어나 다양한 세계의 풍속 및 문화의 역사를 익혀 편견없이 사회를 바라보고 세계공동체의 한 일원으로 자리매김할 수 있으며, 세계공동체의 중심에서 열린 마음으로 주체적인 시각을 가질 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">먼저, 풍속이란 무엇인가? 라는 주제를 통해 학생들에게 앞으로의 수업 방향과 주제를 제시하며, 고대 근동의 신화와 종교를 통해 메소포타미아 문명에서 전해져 오는 신화와 종교를 통해 인류 문명의 시작에 대하여 살펴본다. 고대 그리스인의 생활에서는 먼저 신화를 통해 고대 그리스의 기원이 되는 에게문명을 이룬 사람들의 생활을 살펴보며, 다음으로 고대 그리스의 도시와 시민을 통해 고대 그리스의 발전을 살펴본다. 나아가 고대 그리스인들의 여가생활과 일, 직업을 살펴 평범한 고대 그리스인의 일상을 살펴, 서양 풍속의 원류를 알아본다.
고대 로마인의 생활에서는 도시 로마가 어떠한 모습을 형성했는지 알아보며, 고대 로마인의 계급을 살펴본다. 더불어 고대 로마인들은 어떠한 직업을 가졌으며 여가생활을 어떠했는지 살펴보도록 한다. 더불어 고대 로마 시기 등장한 기독교 세계가 초기 어떠한 모습으로 등장 발전하였는지 살펴본다.
중세 유럽의 등장에서는 중세 유럽을 형성한 게르만 사회가 어떠한 모습이었는지를 살펴본 뒤 중세사회의 기반인 주종제도를 통해 기사도가 어떻게 만들어졌는지를 본다. 더불어 중세 유럽의 토대인 영주와 농노의 생활을 어떠했고 어떠한 관계를 맺었는지를 살피고 이후 등장한 중세 상인들이 처음 어떻게 등장했으며 서양세계를 발전시켰는지를 살펴본다.
다음으로, 오늘날 세계인구의 1/3을 차지하는 이슬람 세계가 어떠한 모습을 형성했고 어떠한 풍속을 가졌는지를 살펴 이슬람에 대한 이해를 높인다.
나아가, 아메리카의 원주민문화를 통해 북아메리카의 마운드빌더스 문화나 중남미의 대표적 문화인 마야, 잉카, 아즈테카 인들의 생활을 살펴본다. 더불어 아메리카의 대표적 국가인 미국인의 정체성을 형성한 청교도와 남부의 문화를 살펴 오늘날의 세계관이 어떻게 만들어졌는지 알아보도록 한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC1.공동체역량</td><td>40%</td><td>타자의 환경과 문화에 대한 이해를 바탕으로 변화하는 환경과 인간의 유기적 관계에 기반한 자기이해를 바탕으로 자신의 비전을 수립하고 동기화하는 자기관리역량을 기른다.</td><td>필기시험</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>다양한 타자의 문화와 풍습을 이해하고 체계화하여 유연한 사고의 확장을 통해 자신의 세계관을 확장할 수 있는 창의융합역량을 증대한다.</td><td>필기시험</td></tr>
<tr><td rowspan="9">범죄와 사건으로 읽는
고전문학
(A Study on the Murder in Classical Literature in Joseon Dynasty)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">살인은 동서고금을 막론하고 가장 악랄한 강력범죄의 하나이다. 사람이 타인의 목숨을 빼앗는 행위는 결코 용서 받을 수 없는 것이기 때문이다. 그런데 살인의 1차적인 책임은 범인에게 있지만, 동시에 우리는 이를 통해 당대 사회의 문제 또한 살펴보아야 한다. 왜냐하면 살인은 극한 상황에 놓인 인간이 벌이는 가장 극단적인 행위이기 때문이다. 본 교과의 목표는 고전문학 속의 살인사건을 살핌으로써 작품이 반영하고 있는 당대 사회의 제 문제를 파악하고 이를 통해 현대 사회의 제반 문제를 반성적으로 사유하는 능력을 기르고자 하는 것이다. 살인사건이 중심 제재인 고소설 및 전계단형서사체 등의 조선후기 산문 작품을 읽고, t-lms에 게시되는 매 주차 수업 자료를 참고하면서 각 작품에 등장하는 사건의 전모와 처리 과정을 살피고자 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">살인은 동서고금을 막론하고 가장 악랄한 강력범죄의 하나이다. 사람이 타인의 목숨을 빼앗는 행위는 결코 용서받을 수 없는 것이기 때문이다. 살인의 1차적인 책임은 범인에게 있지만, 동시에 우리는 이를 통해 당대 사회의 문제 또한 살펴볼 수 있다. 왜냐하면 살인은 극한 상황에 놓인 인간이 벌이는 가장 극단적인 행위이기 때문이다. 본 교과의 목표는 고전문학 속의 살인사건을 살핌으로써 작품이 반영하고 있는 당대 사회의 제 문제를 파악하고 이를 통해 현대 사회의 제반 문제를 반성적으로 사유하는 능력을 기르는 데 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">살인사건이 중심 제재인 고소설 및 전계단형서사체 등의 조선후기 산문 작품을 읽고, 각 작품에 등장하는 사건의 전모와 처리 과정을 살핀다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>20%</td><td>각종 전문지식을 검색하여 참고할 수 있다.</td><td>과제
연구발표</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>조선시대의 법률 제도 등의 개념과 고전문학 읽기의 능력을 종합하여 현대 사회의 제반 문제를 성찰한다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>20%</td><td>작품분석을 통해 발표할 수 있다.</td><td>연구발표</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">박물관·미술관과 함께하는 역사여행 (History Tour with Museums and Art Galleries)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">1. 세계 유수의 박물관과 미술관이 소장하고 있는 역사문화자료 및 소장품들이 내포하고 있는 역사에 대한 올바른 판단을 배양하기 위한 비판적 이해 능력을 도모한다.
2. 정치, 문화, 경제, 예술 등 다양한 영역의 문화유산이 내포하고 있는 역사성, 문화성, 사회성에 대한 올바른 이해를 도모하는 동시에 습득한 지식을 적용하여 보다 다양한 역사문화 유산에 대한 창의적 해석과 비판적 검토를 할 수 있는 분석능력 배양을 유도한다.
3. 동서양의 역사 · 문화적 자료들을 검토하고 이들이 내포하고 있는 역사 이야기를 검토한다.
4. 그림, 조각, 건축, 그 외 다양한 유물/유산 등의 역사 · 문화적 산물들이 갖고 있는 시대적 맥락과 의미를 올바르게 이해할 수 있도록 비판적인 사고능력을 배양한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 수업은 세계적인 박물관과 미술관이 소장하고 있는 다양한 역사문화 자료들을 검토하여 역사 기본지식의 습득과 함께 폭넓은 역사적 안목과 세계사적 흐름을 이해하는 통찰력 배양을 목표로 한다. 문화유산이 함유하고 있는 단편의 역사를 세계사적 맥락에서 올바르게 이해하도록 함으로써 보다 창의적인 시각에서 세계사를 조망할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">1. 세계의 유수한 박물관과 미술관들을 탐색한다.
2. 동서양의 역사문화적 자료들을 검토하고 이들이 내포하고 있는 역사 이야기를 검토한다.
3. 전문적인 문화유산 평가에 대한 해석과 e-자료를 비판적으로 검토한다.
4. 그림, 조각, 건축, 그 외 다양한 유물/유산 등의 역사문화적 산물들이 갖고 있는 시대적 맥락과 의미를 올바르게 이해할 수 있도록 비판적인 사고능력을 배양한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>40%</td><td>문화유산에 대한 e-자료 탐색, 자료정리 및 분석, 과제 해결을 위한 정보의 해석 및 재조직, 전문연구자의 해석 탐색과 비교분석</td><td>과제 해결을 위한 전문지식의 탐색과 지식의 활용정도 평가</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>문화유산의 역사성에 대한 인문학적 이해능력의 증진, 창의적인 시각에서 문화유산과 역사를 분석하고 비판하는 사고능력</td><td>습득한 지식의 이해 정도 평가, 분석 및 비판적 적용의 정도 평가</td></tr>
<tr><td rowspan="8">인문으로 이해하는 일본과 한일관계 (Humanities understanding of Japan and Korea relations)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">15주 동안 일본의 전통, 근대 일본, 한일관계라는 세 개의 큰 테마를 강의한다. 주로 강의식 진행이며, 필요한 경우에는 학생의 발표나 토론 시간이 주어진다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">고전에서 현대에 이르기까지 다양한 문화적 요소 및 근현대사 속의 한일관계를 검토함으로써 가깝고도 먼 이웃나라 일본에 대한 이해도를 높인다. 신화, 종교, 전통사상, 정치 등 익숙한 일본과 낯선 일본, 그리고 현대 한일관계를 인문학적 시각에서 접근한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">신화, 종교, 전통사상, 대중문화, 정치, 등 문화, 역사를 통해서 일본의 사상적 근원에 대해 접근하고, 나아가 현대 한일관계에 대해 인문학적 시각에서 접근한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>20%</td><td>역사가 전해 주는 사실과 문화를 둘러싼 다양한 현상에 대해 조사하여 타인에게 발신할 수 있다.</td><td>토론</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>80%</td><td>다른 문화를 객관적인 시각에서 바라보고 동시에 타문화를 통해 다른 나를 돌아볼 수 있다. 문화적 사항을 문학, 역사, 사상 등 다양한 관점에서 해석할 수 있다.</td><td>필기시험</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="8">올림픽 인문학
(Olympic Humanity)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">올림픽의 인문학적 이해를 위해 강의와 토론식은 물론 체험활동을 겸하는 접근방식으로 진행된다. 올림픽의 인문학적 문제들을 매개로 삼아 토론 능력, 글쓰기 능력을 기른다는 목표를 가지고 있다.- 올림픽의 가치, 올림픽 속 이야기 등에 대한 역사적 탐색이 진행되며, 올림픽에 숨어있는 철학적 의미를 탐색하고, 올림픽만이 가지는 예술적 가치를 표현하는 능력을 기르며, 올림픽박물관, 공원들을 방문하여 예술적 체험도 경험한다. - 올림픽의 인문학적 접근을 통해 대학 학생들의 전공 교과목 수강을 위한 인문융합 역량을 강화한다.- 올림픽 관련된 인문적 지혜와 체험을 맛봄으로써 현대 스포츠를 대하는 긍정적 태도와 스포츠관련 전공의 기초 인문 소양을 기른다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">올림픽의 인문학적 접근을 통해 학생들의 전공 교과목 수강을 위한 인문융합 역량을 강화한다.
올림픽 관련된 역사, 철학, 사회를 맛봄으로써 현대 스포츠를 대하는 긍정적 태도와 스포츠 관련 기초 인문융합 소양을 기른다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">1.올림픽의 역사적 자료(영상, 사진, 작품 등) 조사로 체험과 토론의 효율성을 증대하고, 박물관, 공원 현장답사로 학생들의 동기유발 후 인문적 표현과 토론에 적극적으로 참여하도록 유도한다.
2.올림픽과 스포츠 현장의 소리와 내용을 접하게 하여 감상문 작성능력을 배양하게 하고, 수업 전체 과정을 포트폴리오로 정리하여 경진대회를 개최한다.
3.올림픽 다큐멘터리, 개폐막식 영상시청을 위한 플립러닝 수업을 진행한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>30%</td><td>올림픽 관련 자료를 검색, 수집, 분석하고 효과적으로 활용하는 능력있으며, 개인 정보 보호에 관한 이해를 하고 있다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>70%</td><td>올림픽의 역사, 문화, 예술, 게임, 정치 등의 지식을 유기적으로 통합하여 문제를 인식, 분석, 추론하여 타당한 해결책이나 대안을 제시할 수 있다.</td><td>포트폴리오</td></tr>
<tr><td rowspan="8">한국사회의 이해
(understanding of Korean society)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">1. 온라인을 활용한 사회학적 접근 및 주요이슈에 대한 강의(이해와 고찰)
2. 주요 이슈에 대한 수강생의 치열한 고민과정과 공유(토론)</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 과목은 인간의 문제회복을 위한 다양한 노력(사회과학 내 사회복지 및 행정학 등과 휴먼서비스 내 중독재활, 치매재활 등)이 사회문화적 맥락의 이해와 고려를 바탕으로 융합적 접근이 필요함을 전제로, 우리사회의 사회문화이슈를 비판적으로 고찰하고 사회적 상상력을 폭넓게 확장함으로써 문제 진단력 및 해결 창의력을 고양하여 사회과학의 기초적 이해와 휴먼서비스의 올곧은 실천방향을 정립함에 기여함을 목표로 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">인간과 이를 둘러싼 사회의 다양한 문제상황을 전문적으로 다루는데 있어서(복지서비스, 행정서비스 등 휴먼서비스) 기본적으로 이해하고 고찰해야할 사회학적 접근과 주요이슈들(사회화, 일탈과 번죄, 섹슈얼리티와 젠더, 계급과 계층, 불평등과 빈곤 등)을 우리사회의 시의적 내용과 융합하여 비판적으로 분석한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>70%</td><td>사회학적 접근을 통한 사회학적 상상력 확장과 관련 이슈의 비판적 고찰을 통해 인간의 문제상황에 대한 종합적 진단(조직화)과 미시적 및 거시적 접근의 창의적 융합노력을 개발할 수 있다.</td><td>필기시험
토론과제</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>30%</td><td>거시적 맥락이해(분석과 평가)를 바탕으로 한 미시적 전문실천(실행)으로 문제회복 실천의 다양성과 실효성을 높일 수 있다.</td><td>필기시험
토론과제</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="10">달콤한 식음료이야기
(Sweet food and drink story)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 성숙한 자기이해를 바탕으로 변화하는 환경에 대처하여 비전을 수립하고 자신의 역량을 계발 관리하며 지속적인 성장을 주도해가는 능력을 기르는 교과목으로 본 교과목을 통해 음료에 대한 바른 이해와 음식과의 관계를 이해하고 창업마인드 및 기업가정신 등 창업에 대한 이해와 역량을 강화하여 미래사회의 변화에 능동적이고 창의적으로 대처할 수 있는 자질을 배양하고자 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">현재 지속적으로 발전 하고 있는 커피산업에 커피음료와 관련된 전문인력의 요구가 늘어나고 있다. 바리스타의 기초인 드립추출, 에스프레소 추출 등 기초적인 바리스타 교육을 통해 커피 음료에 대해 이해하고 이를 바탕으로 창의적인 자질과 기업가 정신을 학습한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">커피의 역사 커피 종류 및 산지별 특징과 생산법 등 기본지식을 학습한다.
커피를 추출하고 재료를 관리할 수 있는 기초지식을 학습하고 실습수업을 통해 커피 종류에 어울리는 음식을 알아본다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC3.자기관리역량</td><td>30%</td><td>주체적으로 목표를 설립하고 바리스타가 되기 위한 전문능력 개발과 창업마인드 등 창의적 능력</td><td>필기시험</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>10%</td><td>정보활용을 통한 식음료 관련 기본지식습을 위한 자기주도학습</td><td>과제</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>다양한 학문의 지식을 융합하여 새로운 아이디어를 제시할 수 있는 능력. ,음식과 음료를 제작할 수 있는 능력을 바탕으로 창업, 경영 할 수 있는 능력</td><td>필기시험</td></tr>
<tr><td rowspan="10">서양미술의 역사
(Western Art History)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">고대로부터 19세기후반 사실주의까지의 서양의 건축, 회화, 조각을 역사적 흐름에 따라 공부한다. 작품을 둘러싸고 있는 시대적 배경과 예술사조, 미술의 형식 및 양식의 문제들을 두루 논의하되, 특히 역사, 문화, 종교, 신화를 통해 미술을 조명할 것이다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">서양 문화의 성격과 흐름, 각 시대 미술의 특성을 이해함과 아울러, 시각이미지를 다양한 관점에서 분석하고 향유하는 능력을 기르고자 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">강의는 이론 및 작품분석으로 이루어진다.
원하는 학생에 한해, 당일 수업에서 논의될 작품 한 점에 대해 설명하는 5분 발표를 한다.
(발표는 하루에 1명만 가능)</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>/ 각 시대의 세계관과 문화의 성격을 이해할 수 있다.
/ 서양의 역사 및 미술 관련 용어의 개념을 인식하고 설명할 수 있다.
/ 논의되는 각 시대의 미술을, 다양하고도 복합적인 관점과 층위에서 종합적으로 이해할 수 있다.
/ 특정 문화권의 미술과 미술가들의 형식적？양식적 특징을 이해할 수 있다.
/ 미적 감수성을 배양하고 향유할 수 있다.</td><td>필기시험
보고서
토론</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>40%</td><td>/ 조형예술의 미학과 시각이미지를 분석할 수 있다.
/ 논점을 파악하고 적절한 언어를 통해 논리적으로 표현할 수 있다.
/ 적절한 논리전개와 세련된 편집디자인을 통해 작품 분석 보고서 및 파워 포인트를 작성할 수 있다.</td><td>필기시험
보고서
토론</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="8">사건의 재구성.
장면의 무대화
(Over Again, On stage)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">교과목의 특성상, 토론 및 토의를 중심으로 진행한다. 이에 더하여 모든 수강생들의 참여를 유도하기 위하여 토의, 팀플레이, 퀴즈, 채팅 등의 TLMS의 다양한 수업활동 기능을 활용하여 학생들이 참여하는 수업을 진행한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 역사란 무엇이며 왜곡된 역사는 윤리적으로 사고하고 행동하는 주체에 의하여 어떻게 (다시-)쓰여질 수 있는가, 라는 질문에 대한 답변을 김서경 · 김운성 작가의 "평화의 소녀상"(2011)과 메리 린 락트(Mary Lynn Bracht)의 『하얀 국화(White Chrysanthemum)』(2017), 그리고 제인 테일러(Jane Tayler)의 「위뷔와 진실위원회(Ubu and the Truth Commission」(1998)의 독해를 통하여 시도한다. 남아프리카공화국의 「위뷔와 진실위원회」와 우리의 '평화의 소녀상', 그리고 『하얀 국화』는 특정 '민족'에게 국가권력이 제도적 · 폭력적으로 가한 위해에 관한 역사 "다시-쓰기(Write-Back)" 일환의 문학 및 조형물로 구분된다. 종종 탈식민주의적 서사로 독해되는 이들 글쓰기의 관점은 권력과 글을 소유한 자들이 아닌, 통상적으로 권력과 글을 갖지 못하고 주변인 혹은 변두리인으로 물러난 '남성 아닌 자들,' '배우지 못한 자들,' '갖지 못한 자들,' '특정 피부색이 아닌 자들,' '특정 민족이 아닌 자들' 등의 관점으로 서술되고 기록된다. 즉, 이들 텍스트들을 중심으로 본 교과목은 '기술역사'의 중심 밖으로 밀려나 있던 주변인들의 '구술역사'에 의한 역사 다시-쓰기의 현장을 우리의 학습 현장으로 끌어들여, 역사는 어떻게 (다시-)써질 수 있는지, 다시 쓰는 역사가 드러내는, 은폐되고 감추어졌던 진실/역사는 무엇인지, 그리고 그 드러냄과-감춤 사이에서 자주적 주체이자 사회공동체의 일원인 우리는, 개인으로 혹은 공동체로서, 어떻게 올바름을 실천할 수 있을지 논의하게 될 것이다. 더불어, 이에 대한 답변 과정을 통하여 우리는 주관적 의견을 견지하고 주권을 행사하며 공동체 사회를 더불어 살아가는 자유 시민으로서 응당 갖추어야 할 윤리적 소양에 대하여 배울 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">학제간 연구(Interdisciplinary)양식을 표방하는 본 교과목의 논의는, 문학과 예술텍스트인 주 텍스트가 제시하는 바와 같이, 역사 쓰기와 역사 읽기에 국한되지 않는다. 융복합 교과목으로서의 본 교과목이 새롭게 시도할 부분은 역사와 함께 혹은 역사의 토대 위에 문학과 예술은 어떻게 윤리적으로 개입하고 참여할 수 있는지 논의하고 시도하는 것이며, 이들 문학과 예술의 소비자들인 우리 고등교육의 진행촉진자(facilitators)들과 수해당사자들은 이들 문학과 예술을 우리의 교육 속에서 어떻게 창의적이며 윤리적으로 재생산할 수 있을 것인지 시도하는 것이다. 이때 방점은 '시도'에 찍힌다. 그리고 그것은 학생들의 창조해내는 '장면의 무대화' 작업으로 시도될 것이다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>40%</td><td>1. 텍스트로서의 역사/사건에 대한 기본지식의 습득한다.
2. 텍스트로서의 역사/사건을 바라보는 관점과 방법을 이해하고 논의할 수 있다.
3. 텍스트로서의 역사/사건에 대한 입체적 이해를 통하여 세계와 지역, 그리고 국제적 이슈에 책임있게 대응할 수 있다.</td><td>지필고사
과제
발표 및
태도 팀활동</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>1. 공동체의 일원이자 민주시민으로서의 사회적 책임과 의무를 이해한다.
2. 사회와 관계를 맺으며 사회 속에서 살아가야 한다는 것은 무엇인지 이해하고 실천할 수 있다.
3. 위에 대한 포괄적 사유를 바탕으로 다양한 학문의 지식을 융합하고 유연하게 사고할 수 있는 능력을 기른다.</td><td>지필고사
과제
발표 및
태도 팀활동</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="6">[불]순한 생각들
([Im]polite Thoughts)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">교과목의 특성상, 토론 및 토의를 중심으로 진행한다. 이에 더하여 모든 수강생들의 참여를 유도하기 위하여 토의, 팀플레이, 퀴즈, 채팅 등의 TLMS의 다양한 수업활동 기능을 활용하여 학생들이 참여하는 수업을 진행한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">이 교과목은 2020년 조지 플로이드라는 한 시민의 죽음과 이 죽음에 대한 대중의 분노를 이해하지 못한 국가 지도자의 무지와 오만에 의하여 촉발된 시민 저항으로부터 출발한다. 이를 출발점으로 삼아 우리는 현대사의 차별과 저항의 현장 속에서 우리 시대의 예술과 문학은 어떻게 차별의 이데올로기에 저항하고 "[불]순한 생각들"을 실천하였는지 이들 "[불]순한 생각들"의 미학적 및 실천적 전략을 배우고 모색한다. 차별과 저항으로 시작된 15주의 여정 끝에 우리가 마주할 가치는 이해와 공존이다. 우리는 이 여정을 통하여 차별이 일상화된 이 시대를 "교양있는 시민"으로서 어떻게 살아가야 할 것인지, 차별 행위의 목격자이자 때로는 차별받는 객체일 수도 있을 "나"는, 때로는 "나" 일수도 있을 차별하는 주체인 "그들"의 차별을 어떻게 중단시킬 수 있을 것인지, 그리고 무엇보다도, 우리는 나와 다른 자들과 어떻게 "더불어" 살아갈 수 있을 것인지를 고민하고 논의하고 배우게 될 것이다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">15주간의 여정 중, 우리는 한국계 미국인 예술가이자 문학가인 명미 김과 테레사 학경 차를 포함하여, "옳음의 시학"을 수행하는 전방위의 현대 예술가들과 문학가들을 경유하며 조우할 것이다. 차별에 저항하고자 하는 우리의 "[불]순한 생각"에 소환된 이들은, 우리에게 차별의 이데올로기에 대항하는 "옳음의 미학"이 무엇인지, 그것은 어떤 식으로 실천할 수 있는지, 그리고 그 실천의 전략은 무엇인지를 우리에게 전수하고 우리와 공유할 것이다. 첫번째 모듈에서 우리는 우리 인간에게 주어진 차별과 저항의 현재를 텍스트로 삼고 독해한다. 이 텍스트의 중심에는 인종 및 민족 차별을 극복하지 못하고 내파하[고 있]는 미국이 있다. 우리는 이 미국이라는 갈등의 텍스트를 2020년 현재에서 1963년까지의 60여년간의 시간적 범위 안에서 점검하는 동시에, "[불]순한 생각들"을 공유하는 동시대 예술가 및 작가들은 이 갈등의 시대를 어떻게 독해하고 이해하고 있는지 확인한다. 모듈 1에서 차별로 인해 내파되[어가]는 분열의 현 상황을 미국이라는 특정 사회의 사회적 문제를 독해하며 확인하였다면, 모듈 2에서는 이를 문학작품 및 행위예술을 통하여 확인하고 그 극복 전략을 모색한다. 모듈 1을 통해 목도된 세상은 아름답지도 평등하지도 존엄하지도 않다. 그러나 세상이 본래적으로 추하거나 차별적이거나 비열했던 것은 아니라는 믿음 하에, 훼손되기 이전의 상태로 되돌아가려는 모색이 모듈 2에서 전략적으로 시도된다. 모듈 2에서는 모든 인간종 중, 가장 빈번히 그리고 가장 지속적인 차별의 대상이었던 여성의 몸에 대한 차별을 전면으로 내세워, 이들 전략이 어떤 식으로 적용될 수 있는지 알아본다. 이를 위하여 모듈 2는 신화와 동화, 만화와 장난감 등의 대중문화를 위시하여 다중적 차별의 대상이었던 유색인종/여성 작가인 테레사 학경 차의 작품을 분석 대상으로 삼는다. 우리는 이들 여성 작가들의 전략을 통하여, 이들의 미학적 저항의 예를 살펴볼 수 있을 것이며, 그 전략이 궁극적으로 지향하는 바는 결국,공존임을 확인할 수 있을 것이다.</td></tr>
<tr><td colspan="4"><table>
<tr><th>VERUM교양역량</th><th>가중치</th><th>수행준거</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>40%</td><td>1. 집단과 사회 속의 '나'의 관계 속에서 나를 이해하고 나를 둘러싼 세계를 이해할 수 있는 능력을 기를 수 있다.
2. 타자의 다양성과 차이성을 이해하고, 상황과 맥락에 공감할 수 있는 능력을 기를 수 있다.
3. 텍스트를 이해하고 상대방의 언어를 이해하며 자신의 생각과 감정을 정확하고 단정하게 표현하고 전달할 수 있다.</td><td>지필고사
과제
발표 및
태도
팀활동</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>1. 다양한 종류/매체의 텍스트를 이해하고 체계화하며 포용적으로 재구성할 수 있다.
2. 이를 통하여 인간과 사회에 대한 포괄적 사유를 할 수 있다.
3. 그 사유를 바탕으로 인간과 사회에 대한 새로운 지식/앎을 창출할 수 있는 능력을 기를 수 있다.</td><td>지필고사
과제
발표 및
태도
팀활동</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

과 목 명	과 목 소 개			
동아시아 역사속 라이벌과 사회변화 (Rivalry and Social Change in East Asian History)	교과목 개요 및 특성			
	이 과목의 학습목표로는 라이벌 관계 인물들을 통하여 인성(人性)과 지성(知性)을 겸비하는 학생이 될 수 있게 하고 라이벌 인물·사건들의 대결 후 사회변화와 발전을 다각적인 관점에서 이해하는 안목을 가질 수 있게 하며, 동아시아의 사회변화를 창의적인 시각에서 분석, 판단하여 미래를 향한 거울로 삼아 배려와 협동정신 등을 실생활 속에 실천할 수 있게 한다. 이 과목은 동아시아 즉 한국을 비롯하여 중국, 일본, 베트남의 역사의 흐름과 함께 이 흐름들을 바꿀 정도 인물들의 라이벌 관계와 사건들을 살펴보고 이 관계를 통한 사회변화와 발전 방향을 다양한 시각에서 살펴본다. 가령, 한비자와 동문수학한 이사, 항우와 유방의 초한전, 수나라 양제와 고구려 영양왕, 당 태종과 고구려 양만춘, 고려수군과 동여진 및 왜적, 조선 이순신과 일본 토요토미 히데요시, 청과 조선 그리고 일본의 양무운동, 손문과 마지막 황제를 꿈꾸던 원세개, 송씨 세 자매, 장개석과 모택동, 베트남 호찌민의 일본과 프랑스 상대 전투, 마오쩌둥과 이승만 등등의 라이벌 관계를 역사와 함께 이해하고 분석하여 역사적 안목을 키우고 미래를 설계하는 비전을 갖게 한다. 수업방법으로는 데이터와 자료(영상, 사진, 사료 등)를 수시로 제시하여 이해도를 높이고 학생들과의 소통강화와 내용 보완 위해 매 수업시간마다 수시로 질의와 응답(카톡과 발표 및 토론 통한 질의응답), 수준 높은 과제와 시험문제 위해 PBL과 하브루타 시행, 중간고사와 기말고사를 활용(완성형, 단답형, 약술형 등의 형태)하여) 내용 전체를 이해시키고 지적능력과 분석능력도 향상시킨다. 이 과목을 수학한 후에는 동아아아역사와 문화 그리고 인물들 라이벌 통한 사회변혁 등을 이해할 수 있고 직접 수업에 참여함으로 인하여 협동심, 자신감과 함께 역사적 안목과 지적수준을 향상시킬 수 있다.			
	교 과 목 표			
	1. 동아시아 역사 속 라이벌 관계에 있는 인물들을 통하여 인성(人性)과 지성(知性)을 겸비하는 학생이 될 수 있다. 2. 라이벌 인물·사건들의 대결 후 사회변화와 발전을 다각적인 관점에서 이해하는 안목을 가질 수 있다. 3. 동아시아의 사회변화를 창의적인 시각에서 분석, 판단하여 미래를 향한 거울로 삼을 수 있다. 4. 라이벌 인물들의 인물됨과 활약을 통해 배려와 협동정신 등을 실생활 속에 실천할 수 있다.			
	교 과 내 용			
	동아시아 즉 한국을 비롯하여 중국, 일본, 베트남의 역사의 흐름과 함께 이 흐름들을 바꿀 정도 인물들의 라이벌 관계와 사건들을 살펴보고 이 관계를 통한 사회변화와 발전 방향을 다양한 시각에서 살펴본다. 가령, 한비자와 동문수학한 이사, 항우와 유방의 초한전, 수나라 양제와 고구려 영양왕, 당 태종과 고구려 양만춘, 고려수군과 동여진 및 왜적, 조선 이순신과 일본 토요토미 히데요시, 청과 조선 그리고 일본의 양무운동, 손문과 마지막 황제를 꿈꾸던 원세개, 송씨 세 자매, 장개석과 모택동, 베트남 호찌민의 일본과 프랑스 상대 전투, 마오쩌둥과 이승만 등등의 라이벌 관계를 역사와 함께 이해하고 분석하여 역사적 안목을 키우고 미래를 설계하는 비전을 갖게 한다.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC2.공감적소통역량	55%	라이벌 인물 및 사건에서 승리요인, 즉 인화(人和) 등의 중요성을 인지하여 대인관계에 활용할 수 있다.	과제 (발표)
	CC4.정보활용역량	15%	라이벌 인물(조직)과 사건 통해 체계적으로 이해·정리, 창의, 지혜(지략) 등등을 교훈으로 실생활 속에 적용할 수 있다.	과제 필기시험
	CC5.창의융합역량	15%	라이벌 인물(조직)과 사건 통해 체계적으로 이해·정리, 창의, 지혜(지략) 등등을 교훈으로 실생활 속에 적용할 수 있다.	과제 필기시험
	CC6.문제해결역량	15%	승리요인, 패인 등의 분석을 통해 문제역량을 해결하여 생활 속에 활용할 수 있다.	과제 (발표)

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">일본을 움직인 역사인물과 사건 (Historical figures and events in Japanese history)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 강의는 일본 역사 속에서도 각 분야에서 명성이 높았던 인물을 수업 소재로 다룬다. 특히 시대의 사건과 맞물려 역사 속의 인물들이 어떠한 활약을 했는지에 그 초점을 맞추면서 당대의 역사와 더불어 주요 역사 인물을 시대적 역할을 이해할 수 있다. 단, 일본의 고대부터 근대에 이르는 시기의 인물로 한정한다. 따라서 본 강의는 일본 역사를 움직인 인물과 그와 관련된 주요 사건을 고찰함으로써 일본의 시대적 상황과 흐름을 알고, 일본 역사를 이해함과 동시에, 역사 인물의 역사적, 사회적 역할을 검토하면서 미시적 관점에서 학습자의 삶 또한 현대의 사회 속에서 어떠한 역할을 하고 있는지를 통찰하는 것을 목적으로 한다. 본 강의는 기존의 역사 수업의 전형에서 탈피하여, 문화, 사회, 정치 등 다양한 분야 속의 인물과 사건 중심의 소재로 다채로운 일본 역사를 학습할 수 있도록 교수한다. 이를 통해 일본에 대한 인문학적, 문화적 관심을 높이고, 일본과 일본인에 대한 이해를 심화할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 강의는, 일본 역사를 움직인 인물과 그와 관련된 주요 사건들을 고찰함으로써 일본의 시대적 상황과 흐름을 알고, 일본 역사의 양상을 이해하는 것을 목적으로 한다. 이 강의를 통해, 개인의 삶이 시대의 역사와 어떻게 교차되고 영향을 미치는지 그 개인의 역사성을 탐구하고, 학습자의 삶 또한 현대의 역사 속에서 어떻게 발전되어 갈 수 있는지 고찰하는 것을 통찰하는 것을 목적으로 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 강의는 일본 역사 속에서도 각 분야에서 명성이 높았던 인물을 수업 소재로 다룬다. 특히 시대의 사건과 맞물려 역사 속의 인물들이 어떠한 활약을 했는지에 그 초점을 맞추면서 그 시대의 인식과 더불어 주요 역사 인물을 생동감 있게 이해하고 학습할 수 있도록 하고자 한다. 단, 일본의 고대부터 근대에 이르는 시기의 인물로 한정한다.
본 강의는 기존의 역사 수업의 전형에서 탈피하여, 문화, 사회, 정치 등 다양한 분야 속의 인물과 사건 중심의 소재로 다채로운 일본 역사를 학습할 수 있도록 교수하고자 한다. 이를 통해 일본에 대한 인문학적, 문화적 관심을 높이고, 일본과 일본인에 대한 이해를 심화할 수 있도록 지도한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>40%</td><td>일본 역사를 통해서 일본학적 지식과 교양을 함양하고 글로벌 감각을 익힐 수 있다</td><td>필기시험
퀴즈</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>80%</td><td>일본역사를 세계사적 관점에서 이해하고 이를 종합하고 재구성하여 역사적 이해 방법 및 다각적인 역사적 인식을 체득할 수 있다.</td><td>필기시험
퀴즈</td></tr>
<tr><td rowspan="9">고대문명의 이해 (Understanding of Ancient Civilizations)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">1) 온라인 강좌로 개발되는 교과목이기 때문에, 우선적으로 PPT를 통해 가능한 많은 시청각 자료들을 보여주면서 강의를 진행하게 될 것이다. 강의 중간에 질문을 받을 수 없기 때문에, 온라인의 질의응답 메뉴를 최대한으로 활용하여 학생들의 질문에 답하게 된다.
2) 동영상을 시청하면서 강의를 듣게 되고, 매주 학생들은 600자 정도의 과제물을 작성하여 제출하게 된다. 강의를 통해서 배운 내용들을 중심으로 간략한 자신의 생각을 리포트로 작성하는 것이다. 출석과 함께 과제물 점수도 전체 성적에 상당한 비중을 차지하게 된다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">인간은 과거의 역사를 통해서 미래를 대처할 지혜를 얻는다. 본 교과목은 이렇게 고대 문명들의 역사와 기록, 유적지와 유물들을 통해서 고대 문명이 과연 오늘날을 살아가는 우리들에게 어떤 지혜를 주고 있는지를 학습하려고 하는 것이다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">인류의 기원에 대한 물음은 오늘날의 인류와 물질문명을 이해하기 위한 필수적인 요소가 된다.
그 중에서도 나일 강을 중심으로 했던 이집트 문명, 인더스 강을 중심으로 태동했던 인도 문명, 황하강 유역에서 시작된 중국 문명, 그리고 티그리스와 유프라테스 강 사이에서 시작되었던 수메르 문명 등을 본 교과목을 통해 살펴보게 된다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>40%</td><td>전문지식을 탐구하는 역량을 키우기 위해 고대 문명이 보여주는 정치, 경제, 사회 현상을 이해하고 분석하는 능력을 배양한다.</td><td>과제물</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>역사에 대한 기본 지식을 습득하여, 고대 문명의 다양한 현상들을 인문학적으로 이해하고 해석할 수 있는 능력을 키운다.</td><td>필기시험</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">역사는 어떻게 드라마가 되었나
(How history became a drama)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">인문학의 한 축인 역사적 기록이 어떻게 대중문화를 이끌어가는 역사 콘텐츠로 어떻게 발전되고 기획되는지를 이해하는 과목이다. 구체적으로는 역사 콘텐츠의 구성은 어떻게 이루어지며 어떻게 활용되고 있는지 알아보며, 역사 콘텐츠의 극적 구성과 스토리텔링은 어떤 상상의 과정을 거치면서 구현되는지 또 그렇게 만들어지는 역사 콘텐츠가 대중문화 안에서 어떻게 소비되는지 살펴본다. 특히 사례별 역사 콘텐츠를 분석하여 어떻게 역사적 사실들이 상상되어 표현되었는지 살펴보며 역사적 기록으로 각기 다양한 역사 콘텐츠를 만들어보는 과정을 거친다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">1인문학의 한 축인 역사적 기록이 어떻게 대중문화를 이끌어가는 역사 콘텐츠로 발전 기획되는지를 이해하며, 역사 콘텐츠의 구성은 어떻게 이루어지며 어떻게 활용되고 있는지 알아본다.
2.역사 콘텐츠의 극적 구성과 스토리텔링온 어떤 상상의 과정을 거지면서 구현되어 만들어지는지 학습하며 성공적인 역사 콘텐츠를 사례별로 분석하여 학생들이 스스로 역사 콘텐츠를 상상하고 표현하는 능력을 키우도록 지도한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">이 과목은 구석기 시대 라스코, 쇼베 동굴의 벽화부터 인류가 어떻게 역사적 기록을 남겨왔는지 살펴보며, 인문학으로서 역사적 기록이라는 것이 무엇인지 이해하고 기록의 비워진 행간을 어떻게 상상할 것인지에 초점을 맞추고 있다 또한 역사 콘텐츠가 대중문화 안에서 어떻게 소비되는지 살펴보고, 사례별로 역사 콘텐츠를 분석하여 어떻게 역사 사실들이 상상되어 표현되었는지 분석한다. 이러한 과정올 거져 학생들이 역사적 기록에 상상력을 덧붙여 각기 다양한 역사 콘텐츠를 기획해보는 과목이다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>40%</td><td>정사뿐만 아니라 숨겨진 야사들도 찾아 내어 역사 콘텐츠 기획에 필요한 정보를 취득할수 있다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>다양한 역사적 기록들을 살펴보고 그 과정에서 습득한 지식과 아이디어로 자신만의 콘텐츠를 기획할 수 있다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
<tr><td rowspan="9">스크린속 중국의 시간여행
(China's Time Travel on the Screen)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">영화 콘텐츠를 활용하여 누구나 쉽게 중국 역사에 대해 접근하도록 하며 중국의 고대와 근현대 역사를 이해하고 과거를 통해 현대 중국과 중국인에 대해 이해하는 역사적 안목과 과거의 역사를 통해 현대를 비추어 보고 우리가 살아가면서 필요한 인생의 교훈과 메세지를 얻도록 합니다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">영화 콘텐츠를 활용하여 동아시아 4천 년의 유구한 중국 역사에 대해 누구나 쉽고 재미있게 다가가도록 하며 중국의 고대와 근현대 역사를 이해하고 과거를 통해 현대 중국과 중국인을 이해할 수 있는 인문학적 역량을 키우도록 한다. 또한 중국의 역사를 학습하며 우리 역사를 이해하는 안목을 키우고 나아가 창의적 관점에서 한국과 세계의 미래를 조망하는 능력을 배양하도록 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">중국의 고대와 근현대 역사를 소재로 한 대표적 중국 영화를 선정하여 시청하고 각 영화에 따른 시대별 사건과 인물에 대해 학습을 진행합니다. 수업자료는 별도로 제작하여 제공하도록 함.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>40%</td><td>중국 역사를 학습하며 그 시대를 살아간 인간사를 이해하며 삶의 다양성과 심리에 대해 생각해 볼 수 있고 역사의 교훈을 통해 성찰하며 건강한 사회구성원이 될 수 있도록 도움이 되는 교과목으로 구성</td><td>토론
과제</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>중국 역사를 학습하며 중국 고대와 근현대사의 맥락을 이해하며 역사적 안목을 키우고 창의적 관점에서 우리나라와 세계의 미래를 조망해볼 수 있도록 하는 교과목으로 구성</td><td>필기시험</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">영화로보는
자연주의 사회사업
(Natural-Fare(Naturalistic Social Work)in Movies)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">인간의 문제회복을 위한 다양한 노력이 사회문화적 맥락의 이해와 고려를 바탕으로 융합적 접근이 필요함을 전제로, 인간 내면의 복지감각을 일깨워 공동체 정신과 끈끈한 사회적 유대감을 형성하여 자연스럽게 사회복지를 구현하고자 하는 '자연주의 사회산업'이론을 통하여 인간의 진정한 행복을 위해서 사회복지는 어떠한 방향과 목적을 설정해야하는지에 대해 고찰하고, 진정한 사회복지를 구현하기 위해 시민으로서, 대학생으로서의 역할과 책임에 대해 생각하고 행동할 수 있게 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">사회복지에 대한 이해 - 자연주의 사회산업에 대한 이해 - AI 시대의 인간본성에 대한 이해 - 인간의 진정한 행복을 위해서 사회복지는 어떠한 방향과 목적을 설정해야 하는지에 대한 고찰 - 사회복지를 구현하기 위해 시민으로서, 대학생으로서의 역할에 대한 성찰</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">인간의 문제회복을 위한 다양한 노력이 사회문화적 맥락의 이해와 고려를 바탕으로 융합적 접근이 필요함을 전제로, 영화를 통해 무겁지 않게 'AI시대의 인간이란 무엇인가?', '행복이란 무엇인가?' 등 인간 본성과 인간의 진정한 행복에 대해 고찰하여 인문학적 지식과 사회복지를 일깨워 공동체 정신과 끈끈한 사회적 유대감을 형성하여 자연스러운 사람살이로 복지를 구현하고자 하는 '자연주의 사회산업'이론을 통하여 인간의 진정한 행복을 위해서 사회복지는 어떠한 방향과 목적을 설정해야 하는지에 대해 유튜브와 영화 그리고 여러 대중문화 콘텐츠 등 다양한 분야와 장르의 자료와 사례를 활용한 융합강의를 통해 학생들의 공감대를 높이고 진정한 사회복지를 구현하기 위해 시민으로서, 대학생으로서의 역할과 책임에 대해 생각하고 행동할 수 있게 한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>AI시대의 인간성에 대한 철학적 사유와 인간의 행복에 영향을 미치는 사회복지적 요인에 대한 영화와 다양한 사례들을 창의적으로 융·복합하여 분석, 이해할 수 있다.</td><td>필기시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>40%</td><td>인간의 진정한 행복을 위해서 사회복지는 어떠한 방향과 목적을 설정해야하는지에 대해 교찰하여 사회복지 구현을 위한 나의 역할과 책임에 대해 생각하고 행동할 수 있다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
<tr><td rowspan="9">역사 속 인물들의
사랑 이야기
(The love story of historical figures)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">1) 수업 개요 - 역사 속 다양한 사랑 이야기에 대해 알아본다. 2) 수업 특성 ① 선조들의 사랑 이야기를 돌아보며 사유하고 토론할 수 있는 기회를 갖는다. ② 선조들의 사랑 이야기를 통해 사랑이 개인의 삶이나 역사에 미치는 영향을 살펴보고 각자의 사랑을 어떻게 키워나가고 바람직한 방향으로 이끌어갈 지에 대한 지혜를 기른다. ③ 선조들의 사랑 이야기를 통해 개인과 민족이 나아갈 방향을 생각하고 개인의 이야기로 치부되는 사랑의 중요성을 깨닫는 기회를 갖는다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">① 역사 속 다양한 사랑을 주제로 사랑이 무엇인지 논한다. ② 다양한 사랑에 대한 사고를 통해 사랑이 개인과 국가의 운명에 어떤 영향을 미치는지 살펴본다. ③ 인간이 가지는 사랑의 대상을 생각하고, 그 사랑의 실체에 대해 사고, 논의한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">① 선조들의 사랑을 돌아보며 사유하고 토론할 수 있는 기회를 갖는다. ② 선조들의 사랑을 통해 각자의 사랑을 어떻게 영유할지에 대한 지혜를 기른다. ③ 다양한 조건 속에서 이루어진 선조들의 사랑을 통해 사랑의 중요성에 대한 이해를 돕는다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>49%</td><td>정치와 경제의 영역에서 사회현상을 분석·진단·해석하며, 체제와 체계, 제도, 법, 정책 등에 대한 이해를 도모하고, 4차 산업혁명의 시대에 대응하는 정치경제관 및 국제이슈에 대한 이해를 형성하는 교과목으로 구성</td><td>온라인
시험</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>51%</td><td>역사에 대한 기본지식의 습득, 역사를 바라보는 관점과 방법의 이해, 그리고 역사적 사실에 대한 입체적이고 맥락적인 이해를 통하여 역사적 안목을 키우며 창의적 관점에서 세계와 미래를 조망해볼 수 있도록 하는 교과목으로 구성</td><td>온라인
시험</td></tr>
</table>

과 목 명	과 목 소 개			
대중문화 읽기 (Reading Popular Culture)	교과목 개요 및 특성			
	저출산 고령화 시대의 근본적인 해소정책과 세대간의 조화로운 생활을 위하여청소년과 기성세대 및 부모세대, 실버세대가 함께 공존하는 세대공감 대중문화 필요성확대와 미래비젼을 제시하는 콘텐츠 개발역량 강화교육			
	교 과 목 표			
	청소년, 기성세대, 실버세대 대중문화 비교 -. 한류 대중문화의 국제화 경쟁력 확보 콘텐츠 연구개발 -. 한.중.일을 포함 미국과의 대중문화 비교체험			
	교 과 내 용			
	급변하는 디지털 시대에 MZ세대 중심 대중문화 미래전망 청소년, 기성세대, 실버세대의 맞춤형 대중문화와 통합적 대중문화 비교분석국제적 대중문화 현황과 특징 및 비교체험 콘텐츠			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC2.공감적소통역량	60%	청소년, 기성세대, 실버세대 맞춤형 세대공감 대중문화 콘텐츠	필기시험
	CC4.정보활용역량	40%	미디어 및 디지털 콘텐츠 대중문화현황 및 특징 비교연구	필기시험
	CC6.문제해결역량		국가별 차별화 대중문화 비교체험토론	과제발표

③ 철학과예술

과 목 명	과 목 소 개			
현대사회와 삶의 의미 (contemporary society and the meaning of life)	교과목 개요 및 특성			
	현대 사회에서 새롭게 등장하는 윤리적 문제들이 무엇인지 알아보고 이런 문제들에 대한 윤리적 해법을 모색해 봄으로써 삶의 의미에 대해 음미해 본다.			
	교 과 목 표			
	1. 현대 사회에서 제기될 수 있는 다양한 윤리적 문제들이 무엇인지 알 수 있다. 2. 이 문제들을 윤리학 이론을 통해 분석하고 해법을 모색할 수 있다.. 3. 이와 같은 분석과 해법이 한국 사회에 어떤 시사점을 주는지 이해할 수 있다.			
	교 과 내 용			
	현대 사회에서 제기될 수 있는 다양한 윤리학적 문제들에 대해 생각해 보고 이에 대한 해결방안을 다양한 윤리학적 이론과 관점에서 모색해 보고 이것이 한국 사회에 어떤 시사점을 주는지 음미해 본다.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC5.창의융합역량	60%	다양한 윤리 문제들을 철학, 사회과학 이론을 통해 접근한다.	과제 필기시험
	CC6.문제해결역량	40%	다양한 현대 사회 윤리문제들을 분석하고해법을 모색한다.	과제 필기시험
미디어로 만나는 현대사회와 윤리문제들 (The issues of modern society and ethics with media)	교과목 개요 및 특성			
	인공지능, 빅데이터 기술의 발달로 새롭게 출현하는 미디어 관련 윤리 문제들이 무엇인지 알아보고 그 윤리적 해결 방안에 대해 음미해 본다.			
	교 과 목 표			
	1. 다양한 미디어로 인한 윤리적 문제들이 무엇인지 이해할 수 있다. 2. 이 문제들을 인문사회과학의 이론틀을 통해 분석하고 해법을 모색할 수 있다. 3. 분석과 적용의 내용이 한국 사회의 문제 해결에 어떤 시사점을 주는지 이해할 수 있다.			
	교 과 내 용			
	현대 사회의 미디어의 발달로 인해 발생하는 여러 윤리적 문제들이 무엇인지 알아보고 이런 문제들을 사회과학과 철학의 다양한 이론들을 통해 분석하고 그 해결책을 모색해 본다.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC5.창의융합역량	60%	다양한 미디어 윤리 문제들을 다양한 이론을 통해 접근	과제 필기시험
	CC6.문제해결역량	40%	다양한 미디어 윤리문제들을 분석하고 해법을 모색	과제 필기시험

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="8">예술작품을 통해 인생과 세상보기 (Looking at the human life and world through the works of Art)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">강의 + 토론</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">예술작품이 예술작품이 되는 이유가 작품 속에서 작가의 삶과 그가 살던 세계의 진실이 드러나기 때문임을 이해하기.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">르네상스로부터 현대에 이르기까지의 대표적 작가들과 그들의 작품들을 감상함으로써 그것들을 통해 드러나는 시대와 세상, 그리고 인간의 삶을 이해하는 것.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC3.자기관리역량</td><td>40%</td><td>예술작품에 대한 이해를 통해 수강생들은 보다 넓고 깊게 인간의 자기 이해를 할 수 있게 된다.</td><td>토론</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>수강생들이 영상 자료를 통해 하나하나 실재 작품, 작가 개인의 인생, 그리고 그가 살던 세계 전체에 대한 총체적 이해가 가능하게 된다.</td><td>필기시험</td></tr>
<tr><td rowspan="8">미디어로 만나는 문화와 예술의 기원 (Origin of Culture and Art through Media)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">그리스 신화의 주요 에피소드들을 알아보고 이런 에피소드들 안에서 서양 사상의 원류인 그리스 정신을 확인해 본다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">1. 서구적인 생활방식과 가치관이 보편화된 오늘날, 본 강의를 통해 그저 신화 속의 몇 가지 에피소드들을 외우고 마는 것이 아니라, 신화 속에 투영된 세계관과 인간관에 대한 이해를 바탕으로 고대 사유의 원류를 음미해 보고, 그로부터 오늘날 우리가 마주하고 살아가는 세계에 대하여 한결 더 풍부하고 깊이 있는 시선을 얻을 수 있기를 기대해본다.
2. 수업 내용을 단지 기계적으로 습득하기보다는, 서양의 문학, 역사, 철학, 예술, 종교 등 인문학 일반에 걸쳐 광범위한 독서와 토론의 기회를 마련함으로써, 수강생들의 교양을 넓힘과 동시에, 자아계발의 계기를 마련할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">흔히 신화는 인간 사유의 원형이라고 이야기된다. 특히 고대 그리스 신화는 헤브라이즘과 더불어 서구 정신의 근간을 이루는 헬레니즘의 뿌리가 되며, 서구적 세계관과 가치관의 원천으로 자리잡고 있다. 본 강의에서는 서사시와 비극 등 희랍 고전 작품들에 나타난 신화의 내용을 살펴보는 속에서 고대 희랍인들이 바라본 세계와 인간의 모습을 이해해 보고자 한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>다양한 이론을 통해 신화 속에 투영된 세계관과 인간관에 대해 접근함으로써 신화에 대한 종합적 이해 능력 함양.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>40%</td><td>신화의 이해를 통한 문화적 가치변동과 사회구조 변화의 이해</td><td>과제
필기시험</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">Art&HomoLudens</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">21세기 예술은 작가와 청중의 경계를 허물고, 경험과 공유를 지향한다. 요한 하위징아는 인간의 문화를 놀이에서 출발한다고 보았다. 그의 이론적 연구를 토대로 놀이가 사라지기 시작한 근대적 합리주의가 아니라 문명의 토대인 놀이를 회복하면서 인류 삶의 진정한 의미와 가치를 사유할 수 있는 지금 우리의 삶과 문화예술을 공유하고 함께 즐기며 일상이 예술이 될 수 있는 다양한 가능성과 사례들을 살펴본다. 이러한 환경 속에서 예술을 유희할 수 있는 경험은 21세기 경쟁력인 상상력과 창의력 확장을 위한 통합적 교육과 융복합적 사고를 가능하고, 21세기 유희하는 인간, 예술이 일상이 되고 일상이 예술이 되는 동시대적 인간으로서 예술적 상상력과 감수성을 확장할 수 있는 예술작품 리터러시를 수행한다. 예술과 놀이를 문화적 현상의 연장선에서 탐구하면서 예술가의 삶과 예술작품 감상을 통해 예술적 감수성을 확장하고 창의적 사고를 활성화할 수 있는 계기를 마련할 수 있다. 고대부터 현대에 이르는 다양한 예술작품을 감상하고 예술가들의 특징적인 삶을 영상자료로 대면할 수 있는 특징을 가지고 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">요한 호이징하가 1938년 출간한 <호모 루덴스>에서 문화 자체가 놀이의 성격을 가지고 있다고 말한 것처럼 그가 인간의 궁극적인 미래를 놀이하는 인간에서 찾았듯이 21세기 창의적 상상력을 향상하고 신화, 철학, 예술에서 자유롭게 상상하고 창조적인 활동을 불러일으킬 수 있도록 하는 것을 목표로 창의적 상상과 표현을 스스로 배양할 수 있도록 하고자 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 놀이의 정의와 일반적 특징, 문화사적 가치 등에 관한 내용과 예술과 예술작품 및 예술가의 상상력과 표현력을 탐구하면서 문화와 놀이, 놀이와 예술의 경계를 자유롭게 넘나들면서 18세기 ~ 21세기 예술작품들을 감상하고 리터러시 하는 것으로 구성한다. - 놀이와 예술, 놀이와 문화의 경계를 넘나들면서 놀이와 예술을 통해 인간과 세계를 이해하고, 상상력과 공감능력을 향상시키면서 융합능력과 창의적 지식 능력을 발견하고 창출할 수 있는 능력을 향상하고, 예술작품 리터러시를 통해 인간과 자연, 사회현상을 다양한 관점에서 통합적으로 살펴보고 융합할 수 있는 능력을 배양할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>20%</td><td>인간의 정체성과 삶의 방식이 다양함을 이해하고 사회현상 속에 상호작용하는 인간과 세계에 대한 이해를 기반으로 다양한 지식을 긍정적으로 활용할 수 있는 능력을 키울 수 있다.</td><td>구술과
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>예술작품을 활용하여 인간과 사회를 이해하고, 독창적으로 융합할 수 있는 창의적 표현력을 향상시킬 수 있다.</td><td>구술과
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>20%</td><td>놀이로부터 인류의 문화적 가치를 이해하고 다양한 형태의 사회적 상상력을 배양하고 상호작용과 유기적 관계에 대한 이해력를 향상시킬 수 있다.</td><td>구술과
필기시험</td></tr>
<tr><td rowspan="9">도예문화체험
(Experience of Ceraminc Culture)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">도자문화에 대한 전반적인 이론과 웰빙생활에서의 도자예술의 의미와 역할에 대해 이해한다.
각 주제(머그잔, 도인, 작은잔, 수저받침)에 맞게 디자인 아이디어 스케치를 하고 점토로 그에 따른 형태 성형 후 시유와 소성 과정을 거쳐 완성하는 실기 위주의 수업을 한다.
또한 자신의 완성 작품들을 발표하고 포트폴리오를 만든다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">현대인의 웰빙 생활과 미의식을 개발하기 위해서 아름다운 도예문화예술의 특징을 이해하고 익혀 점토로 체험해 봄으로써 개개인의 개성, 감성을 키우며 정신적 건강과 풍부한 정서 생활을 함양한다. 또한 우리 삶의 질을 높이며 다양한 표현력과 창의성, 감수성을 높인다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">점토로 표현 가능한 여러가지 형태의 도예작품을 실제로 제작 한다.
머그잔, 도인, 작은잔, 수저받침 등.. 우리 일상에 사용 되는 기능성 있는 작품을 창의성 있게 자신이 디자인하고 성형하여 시유와 소성까지 해서 완성하며 도예문화 체험을 한다..</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>40%</td><td>성숙한 자기 이해를 바탕으로 구체적 목표를 기획 디자인하고 성실히 만들고 실행하는 능력</td><td>과제</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>유연한 사고를 통해 주제에 따른 독특한 아이디어와 형태를 만들어 낼 수 있는 능력.</td><td>과제
포트폴리오</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">영화예술의 이해
(Understanding of film art)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">영화 영상의 미학적 요소를 토대로 예술로서 영화와 산업으로서 영화의 역사적, 문화적, 미학적 가치를 알아보고, 다양한 영화 작품 리터러시를 수행하는 과정을 통해서 창의적 상상력과 감성 및 공감 능력을 확장할 수 있는 인문학적 토양을 함양한다.
다양한 장르의 영화를 통해 다양한 문화권의 삶과 세계를 영상으로 경험할 수 있는 특징을 가지고 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">다양한 문화권의 영화 작품과 영화 장르를 살펴보고 시네리터러시를 시도하면서 작품 속 의미와 주제를 파악하는 과정 속에서 영화의 미학적 가치와 이해를 기반으로 다양한 문화와 역사를 학습하면서 인문학적 사고를 확장할 수 있는 교과 목적을 수행하고자 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">영화의 미학적 접근을 기반으로 시네마리터러시를 수행하면서 영화 장르와 산업에 대한 이해와 인문학적 접근을 시도하여 영화를 통해 인간과 사회와 세계를 이해하고 공감하는 소통과 창의적 상상력과 이해력 확장을 목표로 함.
- 영화의 구성요소와 미학적, 예술적 측면 탐색과 예술로서 영화 읽기에 대한 개론적 이해
- 키워드를 기반으로 영화 속 인문학적 소양을 읽으면서 영화예술의 이해 폭을 확장한다.
- 영화 역사상 대표성 있는 작품 및 장르 영화 영상 캡처와 장면 상영 등을 토대로 영화예술 속 이야기에 대한 인간의 욕망과 문학과의 관계, 희곡과의 관계, 숏필름과 웹무비 등에 대한 탐구를 시도한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>20%</td><td>인간 존재의 가치와 다양한 감정과 욕망에 대한 관찰과 성찰을 토대로 인간과 사회에 대한 이해력과 공감 능력 및 소통역량을 향상한다.</td><td>필기</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>55%</td><td>다양한 문화와 역사에 대한 이해를 기반으로 사물과 현상을 바라보는 관점을 다양화하고 영화예술 속 융합을 읽으며 창의적 상상력과 융합역량을 확장한다.</td><td>필기
발표</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>25%</td><td>인간 존재의 가치와 다양한 감정과 욕망에 대한 관찰과 성찰로 갈등과 차이를 극복하고 문제해결 역량을 향상한다.</td><td>발표</td></tr>
<tr><td rowspan="9">마음에 평안을 주는 가톨릭교회의 음악
(The music of the Catholic Church which gives peace to the mind)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">서양 클래식음악의 원류이며 유구한 역사를 지닌 가톨릭 종교음악의 역사, 변화의 흐름을 살펴 보면서 관련된 음악을 해설과 함께 감상하여 그 이해도를 높히며 음악적 소양을 넓힐 수 있음. 중세시대 그레고리안 성가에서 현대까지 가톨릭음악에 관한 역사, 구체적인 변화 등을 해설과 음악감상.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">가톨릭신앙의 개교이념에 맞추어 가톨릭의 기본 신앙과 교리를 이해하고 유구한 가톨릭교회 종교음악의 역사와 변화과정, 그 영향력 등을 이해 함</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">가톨릭(그리스도교)의 기본 신학과 신앙에 관한 강의와 함께 이에 충실하게 반응 하였던 중세부터 현재까지 미사에 쓰이는 종교음악의 역사와 변천과정, 개신교의 음악과의 비교, 크래식음악과의 연관성을 강의 하고 관련된 음악을 해설과 함께 감상 함.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>40%</td><td>중세시대 그레고리안 성가에서 현대까지 가톨릭음악에 관한 역사,구체적인 변화 등을 해설과 음악감상.</td><td>필기시험</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>가톨릭교회의 기본 신학과 믿음에 대한 이해, 개신교와의 상이점,서구사회 역사에서의 가톨릭교회의 위치와 그 영향력, 역사의 실례와 함께 가톨릭 종교음악역사의 변화 과정을 이해 함.</td><td>필기시험</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">나의 삶 속의 색
(Color of My Life)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">나의 삶속의 색은 사이버 강좌이며 온라인 강의실에서 강의가 이루어진다.
교과목 강의 동영상의 이해를 돕는 방법으로 적절한 사진이나 일러스트레이션을 많이 활용하여 시청각 자료로 색에 대해 알아가는 재미를 더 하고자 한다. 또한 매주 학습한 색에 대한 이해도를 높이기 위하여 토론 및 과제를 주어 복습하게 하고 색에 대한 호기심과 상상력, 창의성을 키우고 실생활 소재에서 색을 활용하여 새롭게 응용하는 등 다양한 방식으로 수업 방법을 시도 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">우리의 삶 속에서 활용되고 있는 다양한 색의 특징과 문화를 이해하고 응용할 수 있음으로써 자신에 맞는 색채를 발견하고 다양하게 적용하여 각자의 성격과 특성에 맞는 색채를 활용하는 능력을 갖추고자 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">색채의 지각과 색의 감성, 상징, 연상, 색채심리 마케팅 등 컬러이미지 메이킹까지 다양한 면에서 색에 대해 알아보고 우리 생활에 적용되는 곳을 알아본다. 또한 색과 개념과 색채들의 성격 그리고 색채현상에 대한 이해 및 우리의 심리작용에 미치는 색채의 영향을 알아보고 실생활에서의 색채를 이용한 사례 연구를 살펴보고 색의 문화를 이해한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC3.자기관리역량</td><td>40%</td><td>성숙한 자기 이해를 바탕으로 구체적 목표를 기획하고 성실히 실행하는 능력</td><td>과제
시험</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>유연한 사고를 통해 주제에 따른 아이디어와 다양한 색을 적용 시키고 응용할 수 있는 능력.</td><td>과제
시험</td></tr>
<tr><td rowspan="9">77가지의 클래식 음악상식
(77 Classical Music commonsense)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">방대한 분량의 클래식음악에 관한 역사, 작곡가, 악기, 음악회 및 다양한 장르에 관하여 77가지의 질문 형태로 질문하고 이에 대한 답을 이해하기 쉽게 해설, 설명하며 해설을 곁들여 음악과 관련 동영상을 감상하는 강의이다. 어렵고 지루할 수 있는 클래식 음악의 이해와흥미를 고취시키고 전반적인 음악상식을 높힘으로 음악을 통한 정서함양에 많은 도움이 될수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">1. 클래식 음악에 대한 이해와 지식, 관심을 고취시키고 음악정서를 함양 함
2. 서구사회 시대사조, 종교, 다른 예술과 클래식음악과의 연관성과 그 영향 들을 이해 함.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">방대한 클래식음악에 관련된 다양한 사항을 엄선하여 66가지의 질문과 그에 대한 답을 제시하고 관계가 있는 음악을 해설과 함께 감상하고 시청각 자료 등을 통하여 그 이해도를 높힌다</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>40%</td><td>예술을 통한 삶의 형식화되고 고양된 이해를 도모하며 인간, 사회, 자연에 대해 인문학적 사고능력을 키울 수 있다.</td><td>필기시험</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>예술가가 발휘하는 다양한 창의력을 음미함으로써 다양한 미적 감상 능력을 키우고 더불어 인간, 사회, 자연에 대해서도 다양한 이해능력을 갖출 수 있다.</td><td>필기시험</td></tr>
<tr><td rowspan="9">인간을 이야기하다
- 문화콘텐츠와 스토리텔링
(To talk about human being - Cultural Contents and storytelling)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">예전부터 전해져오는 신화부터 현대적인 문화콘텐츠의 문화적 부분에 이르기까지, 우리 학생들이 인문학에 흥미롭게 접근할 수 있도록 다양한 스토리텔링을 통해 함께 이야기하도록 한다. 인간은 인류가 살아온 무수한 삶의 이야기 속에 값진 문화와 인문학적 경험과 지혜를 함께 전하기 때문이다. 인간에게 즐거움과 배움의 기회가 함께 제공되는 인문학과 문화의 내용을 보다 효과적으로 전달되기 위해 문화콘텐츠의 분야에서 스토리텔링이 중요시되는 이유가 있다는 점을 인식하고 수업을 하도록 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">학생들이 인문학을 받아들이는 것을 예전부터 전해져오는 신화부터 현대적인 문화콘텐츠의 문화적 부분에 이르기까지 흥미롭게 접근할 수 있도록 스토리텔링을 통해 함께 이야기하도록 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">언어를 비롯한 문학이 사회구조와 문화적 가치변동을 담아낸다는 것을 이해할 수 있도록 하며 다양한 형태의 사회적, 문화적 상상력을 구현해 나가는 것과 인간이 자기 자신과 세계를 이해하고 살아가는 방식을 스토리텔링을 통해 이해할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>자신과 세계를 이해하고 살아가는 방식을 다양한 관점에서 통합적으로 바라볼 수 있도록 한다.</td><td>시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>40%</td><td>언어가 사회적 가치변동을 담아낸다는 것을 이해하고 새로운 콘텐츠를 통해 다양한 형태의 상상력을 배양할 수 있도록 한다.</td><td>시험
발표</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="8">현대철학산책
(Introduction to Contemporary philosophy)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">인터넷 강의를 통해 서양 현대철학의 사조를 개관함으로써 현대인의 인생관과 세계관을 점검하고 인간과 세계를 주체적으로 조망할 수 있는 안목을 키우도록 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">철학사를 통해 서양 현대 철학의 출현 과정을 알아보고, 특 히 생철학과 실존철학, 분석철학을 통해 서양 현대 철학의 성격을 살펴봄으로써 학습자들에게 현대인의 정신적 상황을 이해시키고, 현대의 세계관에 대해 반성적으로 사유해 볼 수 있는 기회를 제공한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">서양현대철학의 여러 사조들인 생철학, 실존철학, 분석철학을 주요 철학자들과 함께 소개한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC3.자기관리역량</td><td>40%</td><td>현대 철학의 핵심 개념을 자아 성찰에 이용할 수 있다.</td><td>지필고사</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>지문으로부터 현대 철학의 사조를 판별하고 설명할 수 있다.</td><td>지필고사</td></tr>
<tr><td rowspan="8">현대미술과 인간
(Modern Art and Human)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">현대 미술의 시작을 자연주의에서 벗어나 새로운 조형이 형성되기 시작하는 인상주의부터로 보고, 이후 20세기의 모더니즘을 거쳐 팝 아트와 미니멀리즘, 행위미술에 이르기까지의 주요 미술사조와 작품이 논의 대상이다. 예술가들이 ‘인간’과 ‘삶’이라는 주제를 어떻게 성찰하고 미술로 표현하고 있는지를 현대미술사조의 흐름을 통해 고찰한다. 같은 사조, 다른 분야 예술과 대중문화와의 관계망 속에서 미술을 조명한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">각 시대의 역사성 속에서 형성되고 변화되어 온 미술을 통해, 인간존재와 세계에 대한 예술가들의 철학과 표현방식의 다양성을 조명해 본다. 아울러, 논의되는 예술사조 및 예술가들의 형식적·양식적 특징을 이해하고 분별하며, 시각이미지를 다양한 관점에서 분석하고 향유하는 능력을 기르는 데 강의 목표가 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">강의는 이론 및 작품분석으로 이루어진다.
원하는 학생에 한해, 당일 수업에서 논의될 작품 한 점에 대해 설명하는 5분 발표를 한다.
(발표는 하루에 1명만 가능)</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>40%</td><td>/ 예술 작품을 통해 인간 존재를 성찰하고 공감하는 능력을 기를 수 있다.
/ 주요 개념을 정확히 이해하고 설명할 수 있다.
/ 논점을 파악하고 적절한 언어를 통해 논리적으로 표현할 수 있다.</td><td>필기시험
보고서
토론</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>/ 논의되는 각 시대와 미술사조의 사회적·정신적 배경을 이해할 수 있다.
/ 각 예술가들 작품의 형식적？양식적 특징을 이해하고 분별할 수 있다.
/ 조형예술의 미학과 시각이미지를 분석하고 향유하는 감수성과 언어의 표현 능력이 있다.
/ 각 미술사조가 다른 분야의 예술, 대중문화와 이념을 공유하며 영향을 주고받는 인과관계를 종합적으로 이해할 수 있다.</td><td>필기시험
보고서
토론</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">사랑의 인문학
(Humanities of Love
(Everything about
Love in Humanities))</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">인문학에서 가장 중요한 주제가 바로 사랑이다. 사랑은 인간의 삶에서 분리될 수 없는 소중한 가치다. 동서고금을 막론하고 인류 전체가 가장 가까이에서 그리고 자주 접하면서, 기뻐하고 고민하고 생을 온전히 흔들어 놓는 가치가 사랑이다. 이 수업은 복합적인 감정인 사랑의 의미와 본질을 탐구한다.
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">사랑에는 다양한 종류가 있다. 사랑의 원천이 되는 부모 자식 간의 사랑이 있고, 형제애, 자매애, 자기애, 신에 대한 사랑, 우정, 그리고 남녀의 사랑이 있다. 이 수업에서는 부모 자식 간의 사랑에 대한 내용도 있지만, 전반적으로 남녀 간의 사랑을 중심으로 사랑에 대해 논의한다. 사랑에는 원본이 없다는 말이 있다. 이 말은 두 사람 사이에 공유되는 체험만이 바로 사랑이라는 뜻이다. 그래서 사랑은 다양성과 복합성을 지니고 있다. 사랑의 다양성과 복합성을 이해하려면 문학, 철학, 역사, 신화학, 사회학, 문화이론, 심리학 등 많은 학문의 도움이 필요하다.
이 수업의 첫 번째 목적은 바로 사랑의 다양한 층위와 의미를 성찰하는 데에 있다. 두 번째는 사랑의 의미를 통해서 자신의 존재감과 정체성을 한번 돌아보는 기회를 제공하는 것이다. 마지막으로, 이러한 내용을 바탕으로 고대 그리스 사랑에서부터 현대인의 사랑에 이르기까지 사랑의 본질은 무엇이며, 왜 지금 우리에게 사랑이 중요한가를 살펴본다. ‘사랑의 인문학’은 철학, 문학, 역사, 예술, 사회학, 심리학 등 다양한 학문들로부터 사랑의 의미를 논함으로써 성숙한 사랑의 지도를 그려 나가는 데 기여할 것이다.
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">인문학이라고 하면 인간에 대한 성찰, 사람들이 어떻게 자신의 문화를 만들어 나가는가에 대한 연구를 말한다. 이 인문학에서 가장 중요한 주제가 바로 사랑이다. 사랑은 인간의 삶에서 분리될 수 없는 소중한 가치다. 동서고금을 막론하고 인류 전체가 가장 가까이에서 그리고 자주 접하면서, 기뻐하고 고민하고 생을 온전히 흔들어 놓는 가치가 사랑이다. 이 수업은 복합적인 감정인 사랑의 의미와 본질을 탐구한다.
우선, 인문학은 무엇이며 왜 필요한가에 대한 전반적인 내용을 점검한다. 그리고 철학과 신화학, 역사, 문학, 심리학 등의 관점에서 ‘사랑’에 대한 가치와 의미를 살핀다. 철학에서는 플라톤의 <향연>을 기본 텍스트로 하고, 문학은 괴테의 <젊은 베르테르의 슬픔>을 기본 텍스트로 한다. 그 외, 신화에서 서술되고 있는 ‘에로스’의 다양한 견해에 대해 알아본다. 구체적으로 수업 내용은, 철학에서 사랑이라는 주제에 어떻게 접근하는가? 문학 작품 속에서 사랑은 어떤 모습을 띠고 있는가? 역사상 존재하는 이상적인 사랑 혹은 반대의 모습은 어떤 것이었으며 우리에게 어떤 교훈을 주는가? 등의 질문에 고민하고 답변하면서 사랑의 가치와 의지에 대해 알아본다.
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>사랑의 복합성을 이해하는 과정에서 다양한 학문의 지식을 종합하고 융합하여 사랑의 새로운 시작을 창출할 수 있다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>40%</td><td>사랑의 의미와 가치를 정확하게 파악하고 이해함으로써 자신이 처한 사랑의 상황을 고민하고 성찰하면서 보다 성숙한 사랑의 방향을 찾아 볼 수 있다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
<tr><td rowspan="9">미술문화체험
(Experience of Art)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">미술문화에 대한 전반적인 이론과 뎃생의 기초에서 심화 과정의 미술 체험을 한다.
각 주제(선, 명암, 원통형)에 맞게 기초 소묘 연습을 하고 정밀묘사, 자화상 등를 통해 형태를 보는 정확한 능력과 입체감을 표현하는 능력을 키우며 뱃지, 머그컵 디자인 등의 실기 위주의 수업을 통해 창의성을 표출하게 한다. 또한 자신이 그리고 만든 완성 미술 작품들로 포트폴리오를 만든다.
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">우리의 예술적 미의식을 개발하기 위해서 아름다운 미술문화와 예술의 특징을 이해하고 익혀 체험해 봄으로써 개개인의 개성, 감성을 키우며 정신적 건강과 풍부한 정서 생활을 함양한다. 또한 우리 삶의 질을 높이며 다양한 시각적 표현력과 창의성, 감수성을 높인다.
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">미술 감상 및 표현 가능한 여러가지 미술 체험을 한다.
즉 선, 면, 명암, 형태, 색 등 갖가지 기초적 표현요소를 습득하고 생활 경험에서 얻어지는 특정한 감정과 심상을 시각적으로 표현하고 미적 아름다움을 추구하며 미술문화 체험을 한다.
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC3.자기관리역량</td><td>40%</td><td>성숙한 자기 이해를 바탕으로 기초를 다지고 구체적 목표를 기획 성실히 자기관리 하는 능력</td><td>과제</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>유연한 사고를 통해 주제에 따른 독특한 아이디어와 형태를 시각적으로 표현 완성할 수 있는 능력.</td><td>과제
포트폴리오</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">영화로 읽는 인간과 삶
(Humans and Life in Movies)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">사이버강좌(온라인 강의)</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">영화를 이해한다는 것은 사람들의 삶을 이해 하는 것이다. 영화 같은 삶! 인간의 삶 자체가 영화의 모티브이다. 영화는 다양한 인간의 삶을 보여줌으로써 관객들의 욕구 충족과 결핍 요소를 보완하여 삶의 질을 향상하는 인문학적 행위이다.
따라서 영화의 플롯 특성에 따라 등장하는 인울의 심리와 행동을 분석하여 이해해봄으로써 영화 보는 재미를 업그레이드하고, 인간과 세계에 대한 근본적 이해와 포괄적 사유로써 우리의 삶율 더욱 다양한 관점으로 바라봄으로써 원만한 인간관계를 형성하는 데 도움이 되도록 한다,</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">1. 영화에 대한 기본이론을 이해한다.
2. 핫이슈/스테디셀러 영화를 주요 텍스트로 한다.
3. 플롯 유형벌 영화의 특성을 분석하면서, 등장인물의 다양한 인간 유형 과 그들으l 삶을 분석해본다.
4.창의융합적 사고를 통해 인간의 십리와 행동을 살펴봄으로써 인간에 대한 이해와 자기 삶을 살아 가는 데 도움이 되도록 한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>16%</td><td>영화 속 등장인물의 다양성과 차이성을 이해하고, 상황과 맥락에 공감할 수 있는 능력</td><td>과제</td></tr>
<tr><td>CC3.자기관리역량</td><td>32%</td><td>영화 속 인물과 상황 등을 다양한 관 점에서 추론하고 해석하여 인문적 사유 능력의 폭을 높이며 자기 이해를 바탕으로 역량을 관리하며 지속해서 성장해 나가는 능력</td><td>중간고사</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>52%</td><td>예술작품 감상의 미적 체험을 바탕으 로 인간의 심리와 행동에 대한 이해를 높일 수 있는 창의융합적 사고능력</td><td>기말고사</td></tr>
<tr><td rowspan="9">성경과 미술
(Bible and Art)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">서구 문화의 중요한 근원이자 중심사상인 그리스도교 신앙과 세계관을 성경과 미술을 통해 탐구한다. 동일 제재가 각 시대와 예술사조, 미술가에 따라 저마다 다르게 표현되어 온 양상을 비교 분석하면서, 성경 텍스트에 대한 해석과 접근, 표현양식과 이미지의 다양성을 고찰한다.
기독교 미술이 본격화된 3세기로부터 20세기까지의 서양미술 중, 성경 내용을 제재로 표현한 회화와 조각, 건축이 논의 대상이다. 성경의 기록 중 내러티브와 상징적 의미를 따라 주차별 강의 주제를 선정하고, 여러 시대 미술의 장르를 넘나들며 표현 양상을 고찰한다. 논의 과정에서 종종 다른 문화권의 신화, 미술의 도상을 함께 다룬다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">미술작품 속에 녹아든 성경의 내용과 세계관을 쉽고 자연스럽게 이해하는 한편, 미술감상에 요구되는 이론적·심미적 훈련을 하는 데 교과목표가 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">강의는 이론 및 작품분석으로 이루어진다.
원하는 학생에 한해, 당일 수업에서 논의될 작품 한 점에 대해 설명하는 5분 발표를 한다.
(발표는 하루에 1명만 가능)</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>40%</td><td>/ 성경의 이해를 통해 하느님 사랑과 인간애, 공감의 능력을 기를 수 있다.
/ 성경적 세계관을 이해하고 내면화함으로써 긍정적 가치관을 확립할 수 있다.
/ 성경 메시지에 대한 각 시대 예술가들의 해석과 표현의 다양성을 이해하고 공감할 수 있다.</td><td>필기시험
보고서
토론</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>/ 성경의 내용 및 핵심 의미를 잘 이해하고 설명할 수 있다.
/ 복합적인 관점과 층위에서 미술작품을 이해할 수 있다.
/ 조형예술의 미학과 시각이미지를 분석하고 향유하는 감수성과 언어의 표현능력이 있다.</td><td>필기시험
보고서
토론</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="8">창의와
상상의 디자인
(Design of the Creative and Imagination)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">상상력을 높이고 창의적 사고로 디자인하기 위해서 창의와 상상의 디자인이 잘 된 사례조사를 해보며 창의와 상상력을 위한 전반적인 트레이닝과 기초와 심화 과정의 디자인 연습을 한다. 각 주제에 맞는 디자인 연습을 하고 황금비율, 점의 창의적 표현, 착시 등을 통해 자연이 주는 절대규칙의 형태와 기초조형의 응용하는 능력을 키우며 창의적사고의 요소인 유창성, 융동성, 독창성, 정교성, EQ 등을 표출하게 한다. 또한 자신이 그리고 만든 완성 작품들로 포트폴리오를 만든다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">창의적 사고와 상상의 기초적 훈련을 통해 생각하고 상상하고 디자인 해 봄으로써 다양한 표현력과 창의성, 감수성을 높인다. 예술 및 디자인 활동에 대한 기본적인 지식과 창의적 사고의 접근 방법을 습득하여 보다 깊이 있게 예술, 건축, 미술, 디자인 영역의 자유로운 창의적 사고와 상상력을 함양하는데 목표가 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">이 시대의 미래인재 요건은 창의적 사고력과 상상력이 기본이다. 기존의 지식이나 경험을 바탕으로 상황에 맞는 새롭고 가치 있는 결과물을 만들어 내는 능력인 창의력을 개발하기 위하여 창의적 사고를 증진시키는 요소들을 알고 다양한 정보를 취사선택, 창의적으로 종합하고 응용하는 사고력과 상상력 디자인 연습을 해 본다.</td></tr>
<tr><td colspan="4"><table>
<tr><th>VERUM교양역량</th><th>가중치</th><th>수행준거</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>CC3.자기관리역량</td><td>40%</td><td>성숙한 자기 이해를 바탕으로 구체적 목표를 기획하고 성실히 실행하는 능력</td><td>과제</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>유연한 사고를 통해 주제에 따른 독특한 아이디어와 창의적 사고를 하며 디자인 할 수 있는 능력.</td><td>과제</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="8">철학의 근본문제들
(Fundamental Problems of Philosophy)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">철학의 근본문제들은 단순히 추상적 개념과 복잡한 논리로 엮여진 골칫거리 주제가 아니다. 철학의 근본문제들은 철학사를 관통하여 인간의 삶과 세계의 이해에 관건이 되는 핵심적인 문제들이다. 그리고 이 문제들은 단순히 과거의 논쟁적 주제로 끝나지 않고, 현대사회에서도 여전히 인간의 삶과 세계의 이해에 그 영향력을 그대로 간직하고 있다.
본 강의에서는 현대사회에서 여전히 유효한 철학의 근본문제들을 엄선하여 소개하고, 학생들로 하여금 근본문제들의 의미를 이해하도록 돕고자 한다. 또한 본 강의는 해당 근본문제들의 단순한 소개와 나열식 설명을 넘어 해당 문제들의 근본적 의미가 무엇인지, 그리고 그 문제들이 현대사회에서 어떠한 방식으로 재설정되고 논의되고 있는지 규명하고자 한다. 학생들은 본 강의를 통해 철학의 근본문제들이 현실과 동떨어진 추상적 주제들이 아니라 바로 자신의 삶과 현대사회에 대한 근본적 물음과 연관되어 있음을 현장감 있게 확인하게 될 것이다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">1) 철학의 근본문제들에 대한 현대적 해석과 이해
2) 철학의 근본문제들과 현대인의 삶과의 연관성에 대한 이해</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 강의에서 엄선한 철학의 근본문제들은 본질, 실존, 선과 행복, 도덕성의 근거 등이다. 학생들은 해당 문제들의 의미를 명확하게 이해하고 그러한 문제들이 오늘날 우리의 삶과 세계(사회)에 대한 이해에 어떠한 의미가 있는지 성찰하게 될 것이다. 따라서 본 강의에서는 해당 근본문제들의 설명과 함께 철학의 근본문제들이 현대사회의 여러 학문적 성과에 의해 어떻게 재해석되고 있는지도 소개될 것이다. 이를 통해 학생들은 철학의 근본문제들을 자신의 현실적 문제로, 그리고 자신이 타인과 함께 살고 있는 이 사회공동체의 당면문제로 이해하고 성찰할 수 있는 가능성을 얻게 될 것이다.</td></tr>
<tr><td colspan="4"><table>
<tr><th>VERUM교양역량</th><th>가중치</th><th>수행준거</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>40%</td><td>인간과 사회현상을 다양한 관점에서 통합적으로 이해하기 위하여 철학의 전문지식을 탐구하며 활용할 수 있는 능력</td><td>토론과제
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>다양한 학문의 지식을 융합하는 과정에서 유연한 사고를 통하여 인간에 대한 의미 있는 생각을 할 수 있는 능력</td><td>토론과제
필기시험</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">현대의 인식문제
(Modern Epistemic Questions)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">인간은 무엇을, 어떻게, 어디까지 알 수 있는가? 인간의 인식 내지 앎에 관한 물음은 플라톤 이후 철학의 근본물음에 속한다. 우리는 무엇을 인식하거나 안다고 할 때 매우 단순하고 소박하게 생각한다. 그러나 인식의 문제는 존재의 문제와 함께 철학의 근본문제에 속한다. 본 강의는 인간의 인식에 관한 근본적이고 현대적인 물음을 던지고, 플라톤으로부터 시작하여 데카르트와 칸트 그리고 푸코로 이어지는 근대인식론의 딜레마와 현대 인식론의 문제에 대해서도 성찰하고자 한다.
또한 본 강의는 인공지능의 시대에 인간의 인식과 인공지능의 인식에 대해 비교함으로써 인간 인식의 근본적 차이가 무엇이며, 인공지능 시대의 인식론적 윤리적 문제들에 대해서도 성찰해 보고자 한다. 아울러 본 강의는 현대적 의미에서 인간의 인식이 인간의 직관적 판단(자신의 생각을 옳다고 여기는 도덕적인 직관적 판단)에 어떠한 영향을 미치는지, 그리고 인식이 인간의 윤리적 행동에 어떠한 영향을 미치는지 이해하도록 할 것이다. 자본주의 산업사회인 현대사회는 협력사회이기도 하지만, 동시에 갈등사회이기도 하다. 진보와 보수, 젠더갈등, 계층갈등, 세대갈등 등 우리사회에는 많은 갈등이 산재하고 있다. 그러나 이러한 갈등에는 사람들의 직관적 판단이 작용하고 있고, 이 판단에는 인식의 근본구조가 큰 영향을 미치고 있다. 그러므로 학생들은 본 강의를 통하여 인간의 인식구문제와 인식의 근본구조가 자신의 삶과 얼마나 밀접한 관계를 맺고 있으며 영향을 미치는지 철학적으로 확인할 수 있는 기회를 얻게 될 것이다.
인식론은 철학의 중요한 한 분과이다. 그러나 본 교양강좌에서는 철학전공과목인 인식론의 틀을 지양하고, 인간의 인식과 관련해서 현대적 의미에서 생각할 수 있는 주요 문제들을 학생들이 이해할 수 있는 수준에서 논의할 것이다. 그러므로 철학에 관심이 있으면서 현실의 문제들을 보다 깊이 있는 철학적 성찰을 통해 이해하고자 하는 학생들은 본 강의를 통해 새로운 철학적 통찰의 기회를 얻게 될 것이다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">1) 현대의 인식문제에 대한 이해;
2) 인식문제와 현대인의 의식과 환경의 연관성에 대한 이해</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 강의에서 엄선한 현대의 인식문제들은 존재론과 인식론의 관계, 플라톤, 데카르트, 칸트, 푸코로 이어지는 인식론의 근대적 및 현대적 딜레마, 근대인식론의 진리이해방식, 인식의 대상・방식・한계에 대한 칸트의 입장과 의미, 인공지능 시대에 인간의 인식과 인공지능의 인식의 차이, 인식의 근거로서 동일성과 차이성의 문제, 인식이 인간의 직관적 판단에 미치는 영향, 앎과 삶(인식과 실천)의 관계문제 등이다. 학생들은 해당 문제들의 의미를 명확하게 이해함으로써 우리가 대상을 안다는 인식의 문제가 현대적 문제들의 맥락에서 우리의 삶과 세계(사회)에 대한 이해와 어떻게 연관되어 있는지 확인하게 될 것이다. 이를 통해 학생들은 인식의 근본문제들을 자신의 현실적 문제로, 그리고 타인과 함께 살고 있는 이 사회공동체의 당면문제로 이해하고 성찰할 수 있는 가능성을 얻게 될 것이다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>40%</td><td>인간과 사회현상을 다양한 관점에서 통합적으로 이해하기 위하여 인식론의 전문지식을 탐구하며 활용할 수 있는 능력</td><td>토론과제
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>다양한 학문의 지식을 융합하는 과정에서 유연한 사고를 통하여 인간에 대한 의미 있는 생각을 할 수 있는 능력</td><td>토론과제
필기시험</td></tr>
<tr><td rowspan="6">전통문화의
예술의 이해
(Understandig traditional culture and arts)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">전통문화예술의 개념과 정의를 이해하고 무형예술의 미학적 기준을 제시한다. 시대적 흐름 및 이론과 실기의 기본 개념을 이해하고 이를 실현할 수 있는 소양을 배양한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">전통문화예술의 개념 및 정의 이해 2. 전통예술에서 나타나는 민속악과 민속무용, 민속극, 전통연희 탐구와 연구 3. 전통예술의 기본 실기 개념 이해와 실현</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과는 고대 전통문화예술의 시발점에서부터 현대까지 전통문화예술의 흐름을 시대별, 형태별로 파악하며 우리 고유의 전통무형예술 미학을 바라보는 시각을 정립하고 역사를 재조명한다. 또한, 전통문화예술에 필요한 가,무,악의 기본 실기 개념을 이해하고 이를 실현할 수 있는 소양을 배양한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>전통문화예술의 지식과 정보를 이해하고 체계화하여 포용적으로 재구성할 수 있는 능력</td><td>중간고사
기말고사</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>40%</td><td>전통문화예술을 과거와 현재의 변화를 살펴보고 토론할 수 있는 능력</td><td>과제발표</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">영화와 문학으로 철학하기
(Philosophy with Film and Literature)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 강의에서 엄선한 철학의 근본문제들은 의미와 부조리, 가상과 현실, 공리주의와 의무론, 도덕적 딜레마와 악의 필연성, 표상과 종교 등이다. 학생들은 본 강의에서 소개할 다양한 문학작품들과 영화들을 통하여 해당 문제들의 현대적 의미를 명확하게 이해하고 그러한 문제들이 오늘날 우리의 삶과 세계(사회)에 대한 이해에 어떠한 의미가 있는지 성찰하게 될 것이다. 따라서 본 강의에서는 해당 근본문제들을 문학과 영화의 콘텐츠 맥락에서 스토리텔링 방식을 통해 철학적으로 재해석해 볼 것이다. 이를 통해 학생들은 철학의 근본문제들을 문학과 영화의 상상력을 통해 자신의 현실적 문제로, 그리고 자신이 타인과 함께 살고 있는 이 사회공동체의 당면문제로 이해하고 성찰할 수 있는 가능성을 얻게 될 것이다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">철학의 근본물음들은 대학의 철학과 강단이나 일부 소수 사람들 사이에서 던져지는 따분한 물음이 아니라, 동서고금을 관통하여 인간의 삶과 세계의 이해에 관건이 되는 핵심적 물음이다. 또한 이 물음들은 단순히 과거의 논쟁적 이슈로 끝나지 않고, 현대사회에서도 여전히 유효하다. 그런데 이러한 철학의 근본물음들은 오늘날 단순히 추상적 개념과 복잡한 논리로 우리에게 전달되지 않는다. 오늘날 철학의 근본물음들은 문학적 상상력을 통하여, 그리고 발달된 미디어기술에 근거한 시각적 이미지의 틀에서 매우 다양하고 역동적으로 재설정되고 있다. 그럼에도 현대인들은 발달된 미디어 기술에 힘입은 화려한 영상이미지에 매료되어 정작 그 안에 펼쳐진 다양한 철학적, 인문학적 성찰의 기회를 놓치곤 한다. 본 강의에서는 현대사회에서 여전히 유효한 철학의 근본문제들을 엄선하여 이를 문학과 영화의 콘텐츠 안에서 소개하고, 학생들로 하여금 이러한 문제들의 의미를 새로운 상상력을 통해 이해하도록 돕고자 한다. 또한 본 강의는 단순히 문학작품이나 영화의 소개를 지양하고, 엄선한 철학의 근본물음들을 적절하고 훌륭한 문학과 영화의 콘텐츠의 도움으로 스토리텔링 방식으로 접근하고자 한다. 이를 통하여 학생들은 철학의 중요한 물음들이 단순히 공허만 문제가 아니라 매우 현실감 있고 구체적인 문제들이며, 현대사회에서 매우 역동적인 방식으로 재설정되고 있음을 확인하게 될 것이다. 또한 학생들은 자신의 삶과 현대사회에 대한 근본적인 물음을 현실사회에서 날카롭게 포착하고 현실감 있게 분석할 수 있는 성찰의 기회를 얻게 될 것이다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 강의에서 엄선한 철학의 근본문제들은 의미와 부조리, 가상과 현실, 공리주의와 의무론, 도덕적 딜레마와 악의 필연성, 표상과 종교 등이다. 학생들은 본 강의에서 소개할 다양한 문학작품들과 영화들을 통하여 해당 문제들의 현대적 의미를 명확하게 이해하고 그러한 문제들이 오늘날 우리의 삶과 세계(사회)에 대한 이해에 어떠한 의미가 있는지 성찰하게 될 것이다. 따라서 본 강의에서는 해당 근본문제들을 문학과 영화의 콘텐츠 맥락에서 스토리텔링 방식을 통해 철학적으로 재해석해 볼 것이다. 이를 통해 학생들은 철학의 근본문제들을 문학과 영화의 상상력을 통해 자신의 현실적 문제로, 그리고 자신이 타인과 함께 살고 있는 이 사회공동체의 당면문제로 이해하고 성찰할 수 있는 가능성을 얻게 될 것이다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>40%</td><td>타자의 다양성과 차이성을 이해하고, 상황과 맥락에 공감할 수 있는 능력</td><td>토론과제
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>다양한 학문의 지식을 융합하는 과정에서 유연한 사고를 통하여 인간에 대한 의미 있는 생각을 할 수 있는 능력</td><td>토론과제
필기시험</td></tr>
<tr><td rowspan="9">장구가락과 춤
(Janggu rhythm and dance)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">한국의 전통악기인 장구의 음악적 이해와 한국전통 춤의 움직임을 보고, 배워볼 수 있는 수업으로 시청각자료를 중점으로 진행하나 상황에 따라 간접 혹은 직접적인 실연을 해 볼 수있는 수업.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">한국음악의 기본 소양인 장구장단에 대한 이해 - 한국의 전통무용 기본 습득 - 전통음악과 무용의 이해</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">장구가락과 춤의 수업은 음악적 감성과 소통 역량, 융합사고역량, 문화적 공동체 역량을 개발할 수 있는 교과목으로 창의 융합역량에 걸맞은 다양한 학문의 지식과 정보를 이해하고 융합하여 새로운 지식을 창출할 수 있는 능력을 배양할 수 있는 교과목이다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>40%</td><td>지역 음악과 춤의 차이점을 이해하고, 표현하여 소통할 수 있는 능력</td><td>토론
실기</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>음악과 춤에 대해 이해하고 체계화하여 포용적으로 재구성할 수 있는능력</td><td>필기시험
보고서</td></tr>
</table>

과 목 명	과 목 소 개			
문화예술 트렌드의 이해 (Understanding Cluture and Arts Trends)	교과목 개요 및 특성			
	급변하는 현대사회에서 필요한 문화예술트렌드에 대해 파악하고 단계적 분석을 통하여 향후 외부적 요인에 의해 변화될 내용을 이해할 수 있는 능력을 배양하고 이를 바탕으로 토론을 통하여 창의적 문화예술 소양을 습득한다.			
	교 과 목 표			
	시대별 문화예술트렌드의 이해 및 분석 - 문화예술의 변화와 사회환경에 대한 이해 - 기존 문화예술트렌드의 자료를 바탕으로 미래지향적인 소양 습득			
	교 과 내 용			
	급변하는 현대사회에서 필요한 문화예술트렌드에 대해 파악하고 단계적 분석을 통하여 향후 외부적 요인에 의해 변화될 내용을 이해할 수 있는 능력을 배양하고 이를 바탕으로 토론을 통하여 창의적 문화예술 소양을 습득한다.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC5.창의융합역량	60%	문화예술트렌드를 이해하고 체계화하여 포용적으로 재구성할 수 있는능력	중간고사 기말고사
	CC6.문제해결역량	40%	문화예술트렌드의 외부환경을 이해하고 문제를 도출하고 새로운관점에서 토론할 수 있는 능력	과제발표
뮤지컬스토리 (Musical Story)	교과목 개요 및 특성			
	문화예술 전반의 콘텐츠를 활용한 뮤지컬 제작특성과 국내외 뮤지컬 발전과정을시대적으로 분석함으로서 국내외 뮤지컬 시장 및 콘텐츠 미래비젼 제시			
	교 과 목 표			
	세계적인 문화예술로서 뮤지컬에 대한 국제경쟁력 중요성 재인식 -. 우리나라의 한류문화로서 국제화 콘텐츠 활용을 위한 연구개발 확산 -. 우리나라의 전통문화 콘텐츠를 활용한 맞춤형 뮤지컬 콘텐츠 개발			
	교 과 내 용			
	뮤지컬 역사와 장르별 변천과정 교육 -. 뮤지컬 영상교육을 통한 국내 뮤지컬 비교체험 -. 시대적 배경과 경제발전에 따른 뮤지컬 콘텐츠 다양성			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC2.공감적소통역량	20%	인지도 있는 뮤지컬 영상교육을 통한 공감대 형성과 국제화 연구개발 역량	토론 필기
	CC4.정보활용역량	20%	뮤지컬 장르 및 역사에 대한 이해와 한류문화로서 콘텐츠 활용 극대화	필기시험
	CC5.창의융합역량	60%	전통문화예술의 콘텐츠 활용을 통한 뮤지컬 콘텐츠 활용과 디지털 마케팅 확대	과제발표
창의적 드로잉 클래스 (Creative Drawing Class)	교과목 개요 및 특성			
	주로 선에 의하여 어떤 이미지를 그려 내는 기법 또는 작품으로 선적인 수단을 통하여 연필이나 펜으로 대상의 형태를 자신의 마음에 투영하여 표현하는 데 중점을 둔다. 그림 그리기에 대한 두려움을 없애 주고, 남의 눈치 보지 않고 즐겁게 그림 그리는 방법을 이해하며 창의적으로 종합하고 응용하는 사고력을 키우며 드로잉 연습을 한다.			
	교 과 목 표			
	사물을 보는 기초적 훈련과 창의적 사고를 통해 여러가지 다양한 드로잉을 해 봄으로써 자신의 아이디어를 표현할 수 있는 능력을 높인다. 예술 활동에 대한 기본적인 지식과 창의적 사고의 접근 방법을 습득하여 보다 자유로운 창의적 사고와 그것을 시각적으로 표현할 수 있는 드로잉 기법을 실습하고 창의력과 감수성, 사고력을 키우는데 목표가 있다.			
	교 과 내 용			
	주로 선에 의하여 어떤 이미지를 그려 내는 기법 또는 작품으로 선적인 수단을 통하여 연필이나 펜으로 대상의 형태를 자신의 마음에 투영하여 표현하는 데 중점을 둔다. 그림 그리기에 대한 두려움을 없애 주고, 남의 눈치 보지 않고 즐겁게 그림 그리는 방법을 이해하며 창의적으로 종합하고 응용하는 사고력을 키우며 드로잉 연습을 한다			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC3.자기관리역량	40%	구체적 목표를 설정하고 성실히 실행하는 능력	과제발표
	CC5.창의융합역량	60%	유연한 사고를 통해 주제에 따른 독특한 아이디어와 창의적 사고를 하며 드로잉 할 수 있는 능력.	과제발표

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="8">미술의 이해
와 감상</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">동서고금 여러 분야와 장르의 미술을 인문학적 토대 위에서 감상하고 분석하는 훈련을 한다. 강의는 미술의 개념으로부터 미술의 기원 및 최초의 미술 형태, 미술 형식, 신화나 종교가 미술을 통해 표현되는 양상, 몇몇 거장들의 작품에 대한 분석, 그리고 한국의 전통미술과 조형이미지에 이르기까지 다양한 내용으로 구성된다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">조형예술을 구성하는 여러 분야와 장르의 미술을 인문학적 토대 위에서 감상하고 분석하는 훈련을 한다. 조형예술문화의 아름다움에 대한 우리의 인식과 안목을 고양하고, 비평하는 능력을 기르는데 목표가 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">동서고금 여러 분야와 장르의 미술을 인문학적 토대 위에서 감상하고 분석하는 훈련을 한다. 강의는 미술의 개념으로부터 미술의 기원 및 최초의 미술 형태, 미술 형식, 신화나 종교가 미술을 통해 표현되는 양상, 몇몇 거장들의 작품에 대한 분석, 그리고 한국의 전통미술과 조형이미지에 이르기까지 다양한 내용으로 구성된다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>/ 논의되는 동서양 각 시대, 특정 문화권, 특정 예술가의 성격을 다양한 관점과 층위에서 이해할 수 있다. / 한국의 전통미술의 특성과 미학을 타문화와 비교 인식하고 감상할 수 있다. / 조형예술의 미학과 시각이미지를 분석하고 감상하는 능력과 감수성이 배양될 수 있다.</td><td>토론
필기</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>40%</td><td>/ 논점을 파악하고 적절한 언어를 통해 논리적으로 표현할 수 있다. / 적절한 논리전개와 세련된 편집디자인을 통해 작품분석 보고서 및 파워 포인트를 작성할 수 있다.</td><td>토론
필기</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">현대심리학의 이해와 마음수련 : 내 마음, 분석과 치료</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교수자는 이탈리아 교황청립 우르바노대학교(Pontificia Universita Urbaniana)에서 “영성: spirituality”으로 박사학위를 받았으며, 영국 St. Anselm Institute에서 Spiritual Counseling Skill, Human Growth & Development 연구 과정을 이수했다. 인천가톨릭대학교와 서울 가톨릭대학교(성심교정)에서 “인간학”과 “영성”을 강의했으며, 인하대학교 일반대학원 인문융합치료학과에서 “인문융합치료 프로그램 개발 및 평가”, “영성심리분석치료, 진단평가”, 동 대학 교육대학원에서 “교육심리세미나” 등의 과목을 강의했다. 청년 학생들의 심리적 문제가 심각한 시대에 학생들 스스로가 마음의 문제를 진단하고 그 해결책을 찾아 나갈 수 있는 이론과 훈련을 통해, 자신의 마음에 대한 깊이 있는 성찰을 도모하는데 전문성을 가진다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">몸의 중심은 어디인가? 그것은 머리도 아니고, 심장도 아니고, 다리 근육도 아니고, 바로 가장 아픈 곳이다. 마음의 중심은 또 어디인가? 마찬가지로 바로 가장 아픈 곳이다. 그곳은 과거의 어느 시간을 지나며 만났던 사람이나 사건, 상황이나 충격들에 의해 생겨났지만, 우리는 그것들을 어떻게 다루어야 하는지 잘 알지 못했고 그저 사라져 버리고 아무런 영향도 없다고 간과했을 것이다. 현대의 과학기술 진보는 물리적인 바이러스에 어렵게라도 대응할 수 있었지만, 더 큰 문제는 심리적, 사회적, 영성적인 측면에서의 바이러스였다. ‘코로나19’라는 전 지구적 위기의 상황에서 확산되었던 불안과 분노 그리고 우울이라고 하는 인간 마음의 바이러스는 인문학, 사회과학, 자연과학의 융합을 통한 치료와 접근이 필요하다. 기후 위기와 생태위기는 과학과 기술만으로 해결하기 어려우며, 제 학문의 융합적 연구가 절실하다. 오늘날 우리가 살아가는 세상은 인문과학과 자연과학 그리고 사회과학의 융합을 통한 ‘지구와 인간을 살리는 연구’에 집중해야 한다. 또한, 코로나 바이러스는 사람들을 공포로 몰아갔지만, 그보다 먼저 치료해야 할 것은 인간의 무분별한 이성과 탐욕이다. ‘인문융합 심리분석상담’과 ‘융합심리분석상담치료’분과의 이론과 실천은 혼란의 시대를 살아가는 청년 학생들에게 자신의 문제를 객관화시켜 바라볼 수 있는 힘을 줄 것이다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">“현대인은 왜 고질적인 불안감에 시달리는가? 그리고 이러한 불안은 어찌하여 끊임없이 증폭되고 확산되어 나가는가? 과학의 시대, 4차 산업혁명 시대를 살아가는 합리적인 사람들이 왜? 어떻게 급진적이고 비이성적인 사이비종교나 맹목적인 주술행위로 빠져들고 있는가?”라는 대한민국 사회의 인간을 둘러싸고 생겨나는 다양한 인간의 마음 현상에 대한 진단과 분석, 그리고 해석을 통해, 또한 자신의 삶을 돌아보고, 정돈하며, 성찰하고 성숙하는 통합과 융합 그리고 통섭의 과정을 통해, ‘나’의 의미 있는 성장과 변화를 이루어내게 하는 것을 교과의 내용으로 편성하였다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>20%</td><td>교류분석(TA) 이론을 통한 소통과 공감 능력</td><td>필기시험</td></tr>
<tr><td>CC3.자기관리역량</td><td>10%</td><td>인간 마음의 분석을 통해 자신의 마음의 상태를 진단하고 분석할 수 있는 능력..</td><td>필기시험</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>10%</td><td>인문과학과 자연과학, 사회과학적 사유를 융합하여 정보를 검색하고 처리하는 통찰 능력.</td><td>필기시험</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>50%</td><td>인간의 의식과 무의식을 융합적 사유를 통해 이해하고 조직화하여 마음에서 비롯된 장애(disorder)를 이해 분석하는 능력</td><td>필기시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>10%</td><td>다양한 인간들의 특성과 유형을 분석하여 구분(區分)하고 분류(分類)하는 능력</td><td>필기시험</td></tr>
</table>

▣ 융합영역 개설 교과목

◆ 문제해결역량

① 자연과환경

과 목 명	과 목 소 개			
인간과자연 (Human and Nature)	교과목 개요 및 특성			
	인간으로 인해 파괴된 자연에 대한 다양한 사례를 이해하고 학습한다.			
	교 과 목 표			
	인간과 자연이 공존하기 위한 바람직한 관계에 대해서 알아본다. 오늘날 인류를 위협하는 환경문제는 대부분 지나친 인간의 욕심에서 비롯된 것으로 ?가하면서, 인간의 생활의 편리를 위한 화석 연료를 지나치게 사용하면서 벌어지는 지구 온난화, 오존층 파괴 등에 대한 문제가 발생하고 있어 인간과 자연이 유기적으로 관계를 맺고 지속 가능한 자연 보전과 보호를위한 다양한 이론과 사례를 학습함으로써 성인학습자가 어렵게 느껴지는 자연과 인간의 현상에대해 이해를 돕고자 한다.			
	교 과 내 용			
	- 인간과 자연의 공존을 위한 노력(개인적차원, 사회적 차원) - 지속가능한 개발 목표 및 정의 - 지속가능한 발전과 사례 - 2050 탄소중립의 정의 및 각 분야의 실천적 방향 - 기후변화			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC5.창의융합역량	60%	서로 다른 학문의 정보와 지식을 종합하고 재구성하여 새로운 아이디어 및 지식정보를 창출할 수 있다	과제 시험
	CC6.문제해결역량	60%	당면한 문제와 그 원인을 정확하게 파악하고 해결방안을 제시할 뿐만 아니라, 문제의 원인을 규명하고 대안을 창출하여 실행할 수 있다	과제 시험
기후변화와지속가능한 환경 (Climate change and sustainable environment)	교과목 개요 및 특성			
	이 기후 위기와 인류세의 철학’은 현재의 환경과 생태계의 위기 및 기후 위기의 현실을 과학적으로 파악하고, 그와 관련된 윤리적이고 철학적인 반성 및 지구상에서의 인류의 미래를 위한 정치적이고 실천적인 방안 모색을 과학적·철학적·정치적 근본 개념과 관련 사상의 주요한 역사적 형태들 및 현재 제기되는 다양한 철학적·정치적 대안들과 실천적 움직임을 ‘인류세’ 개념을 중심으로 그 기본 내용에서 파악하고자 한다. 현재 인간과 자연환경의 상호작용에서 비롯된 기후 변화의 위기적 상황은 그에 대한 과학적인 파악과 인류의 윤리적·정치적·철학적 사유의 기본 원리에 대한 이해에 토대하여 대안을 모색할 것을 시급히요구하고 있다. ‘이 기후 위기와 인류세의 철학’은 지구과학을 비롯한 이와 관련된 과학적 근본 개념들과 그에 대한 대안으로서 제기되는 다양한 사상 흐름을 파악할 수 있게 하고, 그에 기반하여 현재 상황을 총체적으로 파악하고 미래를 위한 대안에 접근할 수 있는 실천적인 문제해결 역량 형성에 이바지할 수 있을 것이다. 수업은 교수자의 (1) 이론 중심의 강의와 (2) 수강자들의 발표, 그리고 (3) 강의내용의 정확한 파악을 둘러싼 교수자의 문제 제기와 수강자의 질문에 의한 자유로운 토론으로 이루어질 것이다.			
	교 과 목 표			
	현재의 기후 위기는 인류의 가장 커다란 위협으로 떠올랐다. 그리고 그 기후 위기는 문명을 통해 강력해진 인간의 힘이 지구 시스템 전체를 교란한 결과이다. 인간이 새로운 지질학적 시대, ‘인류세’를 초래한 것이다. 그러나 그것은 문명이 번성할 수 있었던 홀로세의 온화한 조건들을 사라지게 하고 있으며, 이 지구에서의 인간의 생존 조건을 위기에 몰아넣고 있다. 이러한 ‘인류세’는 환경을 지배함으로써 스스로의 미래를 만들어가는 인간에 대한 근대의 믿음을 다시 반성하고 이 지구 위에서 앞으로도 인류가 계속 살아갈 수 있는 새로운 방법을 모색할 것을 요구한다. 이를 위해서는 인간과 지구의 미래에 대한 과학적인 파악과 윤리적이고 철학적인 반성 및 고찰 그리고 그에 기반한 정치적이고 실천적인 전망이 필요하다.			
	교 과 내 용			
	‘이 기후 위기와 인류세의 철학’은 현재의 환경과 생태계의 위기 및 기후 위기의 현실을 과학적으로 파악하고, 그와 관련된 윤리적이고 철학적인 반성 및 지구상에서의 인류의 미래를 위한 정치적이고 실천적인 방안 모색을 과학적·철학적·정치적 근본 개념과 관련 사상의 주요한 역사적 형태들 및 현재 제기되는 다양한 철학적·정치적 대안들과 실천적 움직임을 ‘인류세’ 개념을 중심으로 그 기본 내용에서 파악하고자 한다.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC2.공감소통역량	20%	미래 기후 변화와 지속 가능한 환경에 관해 자신의 생각을 상대방에게 정확하게 전달할 수 있다.	과제
	CC5.창의융합역량	20%	기후변화와 환경에 대한 지식을 유기적으로 통합하여 인식하고 문제해결을 위한 독창적인 아이디어를 제시할 수 있다.	필기시험
	CC6.문제해결역량	60%	지속가능한 환경 보전을 위해 문제를 분석하고 적절한 해결책을 제시하고 실천할 수 있다.	필기시험

과 목 명	과 목 소 개			
자연친화적 교통환경 (Transportation Environment for Nature-Prevention)	교과목 개요 및 특성			
	자동차에서 발생하는 배출가스로는 일산화탄소, 탄화수소, 질소산화물, 이산화황, 분진 등으로 알려져 있고, 난방, 전력, 산업 등등의 여러 대기오염원 중에서 가장 중요한 오염원으로 자동차를 지목하고 있다. 이에 대한 연구와 대책마련이 사회적으로 크게 요구되고 있지만, 시각을 다투는 교통의 여러 다른 분야에 비해, 지식축적이 늦어지고 있다. 아마도 이 같은 연구지체는 배출오염가스에 대한 피해 형태가 간접적이고, 피해의 지역적 범위가 넓으며, 피해에 영향을 미치는 오염속도도 서서히 진행되고 있기에, 자동차에 의한 대기오염을 시급한 문제로써 인식하지 않은 데서 기인했으리라 본다. 그러나 이제는 교통환경과 자연을 생각하는 교통운영이 필요한 시대가 왔다.			
	교 과 목 표			
	교통시설은 자연을 파괴하는 것으로 오해하기 쉽다. 지금의 교통 개념은 어떻게 하면 자연을 훼손시키지 않고 환경 유해물질을 최소화 하는 방향에 역량을 모으고 있다. 우리나라는 경제성장과 개발을 위주로 하여 양적팽창만을 강조하던 시대를 보내고 이제는 삶의 질에 역점을 두고 환경문제에 보다 많은 관심이 집중되는 시대를 맞게 되었다. 교통 분야에 있어, 자동차의 계속적인 증가로 말미암아 교통혼잡의 문제와 교통사고에 대한 문제점은 이미 사회적 관심사가 되어, 이에 대한 문제점 해결 및 개선책에 대한 많은 연구와 노력이 계속되어 지고 있다. 교통을 운영 하되 자연과 환경을 최우선시하는 교육이 학습목표이다.			
	교 과 내 용			
	자동차에서 발생하는 배출가스로는 일산화탄소, 탄화수소, 질소산화물, 이산화황, 분진 등으로 알려져 있고, 난방, 전력, 산업 등등의 여러 대기오염원 중에서 가장 중요한 오염원으로 자동차를 지목하고 있다. 이에 대한 연구와 대책마련이 사회적으로 크게 요구되고 있지만, 시각을 다투는 교통의 여러 다른 분야에 비해, 지식축적이 늦어지고 있다. 아마도 이 같은 연구지체는 배출오염가스에 대한 피해 형태가 간접적이고, 피해의 지역적 범위가 넓으며, 피해에 영향을 미치는 오염속도도 서서히 진행되고 있기에, 자동차에 의한 대기오염을 시급한 문제로써 인식하지 않은 데서 기인했으리라 본다. 그러나 이제는 교통환경과 자연을 생각하는 교통운영이 필요한 시대가 왔다.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC1.공동체역량	40%	인간에 대한 이해를 심화·확장할 수 있는 지식 함양	과제 필기시험
	CC6.문제해결역량	60%	과학적 사고와 문화적 사고의 기본 원리를 이해하고 적용하여 당면한 문제를 해명하고 그 원인을 파악하여 대안을 제시하고 추진할 수 있는 능력	과제 필기시험
자연생태와지구환경 (Ecology and Golbal Environment)	교과목 개요 및 특성			
	자연은 우리 생명을 유지시켜주는 생명부양시스템이며, 인간들도 생태계의 일부임을 인식할 때 비로소 환경보존의 중요성을 인식하게 된다. 그러나 환경교육을 통한 이러한 인식도 행동으로 실천되는 경우는 드물다. 따라서 우리 대학생들이 환경문제에 좀 더 관심을 갖고 환경보전을 위한 친환경적인 생활을 할 수 있도록 좀 더 현실감있게 환경교육을 하고자 한다.			
	교 과 목 표			
	자연생태에 대한 이해와 환경보전의 중요성을 인식시켜 친환경적인 생활을 함으로서 지구환경보전에 기여하도록 한다.			
	교 과 내 용			
	자연은 우리 생명을 유지시켜주는 생명부양시스템이며, 인간들도 생태계의 일부임을 인식할 때 비로소 환경보존의 중요성을 인식하게 된다. 그러나 환경교육을 통한 이러한 인식도 행동으로 실천되는 경우는 드물다. 따라서 우리 대학생들이 환경문제에 좀 더 관심을 갖고 환경보전을 위한 친환경적인 생활을 할 수 있도록 좀 더 현실감있게 환경교육을 하고자 한다.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC4.정보활용역량	40%	다양한 매체를 효과적으로 활용하여 생태계 파괴의 심도와 범위 면에서 현상을 분석 파악하고 예방과 처리방법에 필요한 정보를 취득할 수 있다.	과제 필기시험
	CC6.문제해결역량	60%	지구환경보전을 위해 지구 구성원으로서 기여할 수 있는 친환경적인 생활양식에 대해 충분히 숙지하고 있으며, 실천할 수 있다.	과제 필기시험
생활 속 화학물질과 건강 (Chemicals and Health)	교과목 개요 및 특성			
	일상생활에서 마주치는 화학물질의 건강영향을 이해			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC4.정보활용역량	100%	화학물질이 내 몸에 미치는 영향을 파악하는 것을 통하여 건강을 관리한다.	

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="8">인류역사와 별
(Human History and Stars)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">1) 고대 역사로부터 인류는 별을 관측해 왔다. 별들에 관한 지식이 발달하면서 광대한 우주 속에서 지구는 중심이 아니라, 미미한 위치를 점유하고 있다는 것을 알게 되었다. 본 교과목을 통해 학생들은 인류가 별들을 연구한 역사를 살펴봄으로써, 인류 역사와 별의 관계를 배우게 된다.
2) 이론 중심이기 때문에 강의 위주의 수업이 진행될 것이며, 학생들은 매주 흥미롭고 놀라운 별의 세계에 대해서 소개받게 된다. 위대한 천문학자들의 업적과 우리가 보는 별들에 대한 상세한 내용들을 배우게 될 것이며, 이를 통해서 인류의 지혜와 노력에 대해 학습하게 될 것이다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">고대 역사로부터 인류는 별을 관측해 왔다. 별을 관측하는 것은 농사를 위해 날씨를 예측하고, 미래의 길흉화복을 점치는 일에 중요한 역할을 했다. 본 교과목을 통해서 학생들은 인류가 별들을 연구한 역사를 살펴봄으로써, 인류 역사와 별의 관계를 배우게 된다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 인류가 어떻게 처음 별들을 관측했으며, 그 관측을 통해 무엇을 알게 되었는지를 집중적으로 알아보게 될 것이다. 역사의 흐름 속에서 천문학의 발전 과정을 정리하게 되며, 이를 통해 인류 역사 속에서 별들이 차지하는 중요성에 관해 학습하게 된다. 또한 현대 천문학의 발달과정과 별을 관측하고 연구해 온 인류의 끊임없는 노력과 지혜에 대해서 배우게 될 것이다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>40%</td><td>역사학과 천문학의 학문영역을 통합하여 고찰하고 융합할 수 있으며, 이를 통해 천문학 발전 역사를 이해할 수 있다.</td><td>과제물</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>60%</td><td>인류의 생존과 생활에 영향을 줄 수 있는 태양계 속의 별들에 대한 기본지식을 이해하고 분석할 수 있다.</td><td>필기시험</td></tr>
<tr><td rowspan="8">History Encounters Nature</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 강좌는 ‘자연’을 인류역사의 전개에 영향을 미친 힘의 관점에서 역사해석의 중심에 놓고 역사의 변화를 가져온 모멘텀에 대해 보다 다차원적 사고를 함양하게 하는 동시에 창의적인 역사해석 능력의 배양을 도모하고자 한다. 무엇보다 융복합적 학문의 확장된 시각에서 역사를 올바르게 이해하는 통찰력과 역사의 제 문제들을 다양한 학문의 시각에서 비판적으로 조망하는 역사 안목의 형성을 도모하고자 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">1. 본 강좌는 인류역사에 영향을 미친 자연의 힘을 인식시키는 동시에 역사의 변천 과젱에서 관찰되는 세부 역사 사건과 역사 인물들을 '자연 현상'과 연결하여 보다 다차원적인 시각에서 역사에 대해 분석하고 해석하는 비판적 사고력의 함양을 목표로 한다.
2. 인문학적 시각뿐만 아니라 '자연'이라는 거시적 틀에서 역사를 조망하게 함으로써 보다 융복합적 학문의 시각에서 역사를 심층적으로 접근하도록 하여 과학적이고 창의적인 역사이해를 도모함과 동시에 올바른 판단을 이끄는 안목을 배양함을 목표로 한다.
3. 총체적 역사를 정치, 문화, 경제, 종교 등의 교과서적 틀에서 관찰하기보다 다양한 관점에서 역사 사건을 탐구하도록 하여 역사 속 제 사건들이 '자연'이라는 관점을 통해 어떻게 이해될 수 있는지 사고하는 통합적 능력을 배양하도록 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 수업에서는 역사를 '자연'과의 연관성에서 파악하면서 역사의 필연성과 역사사건의 정체성을 비판적으로 분석하고 파악하는 능력을 배양하고자 한다. 역사 변천에 등장하는 기후, 환경, 재해, 질병 등 수많은 역사 전개 과정에서 나타나는 '자연의 힘'을 고찰함으로써 자연과 환경이 인간의 삶과 역사의 모멘텀에 어떠한 영향을 미쳐왔는지 생각해보는 시간을 마련하고자 한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>19%</td><td>다양한 매체를 효과적으로 활용하여 기후, 재해 및 기타 자연의 현상과 자연환경 및 역사의 상호관계를 탐구하는 능력을 배양한다.</td><td>다양한 연구 자료에 대한 지식 탐색 및 정보 활용 능력 평가</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>19%</td><td>역사를 조망하는 다양한 시각을 습득하게 함으로써 창의적인 역사 해석 능력을 배양하고 미래 세계를 대응하는 역사적 안목을 함양한다.</td><td>습득한 지식의 이해도 및 문제해결에 대한 통찰력 평가</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>62</td><td>자연 과학과 역사의 연결망에 대한 맥락 이해를 보다 분석적이고 과학적인 관점에서 비판적으로 접근하도록 하여 인간과 환경, 사회와 환경 등, 전지구적 제 문제에 대해 논리적이고 합리적이며 이성적인 판단으로 이해하는 통찰력을 배양하도록 한다.</td><td>주어진 프로젝트의 분석과 수집한 정보의 해석 및 발표와 토론을 통한 문제해결 능력 평가</td></tr>
</table>

과 목 명	과 목 소 개			
인체기행 (Consideration on Human Body)	교과목 개요 및 특성			
	정적 상태에서의 인체 구조와 동적 상태에서의 인체 기능에 대한 학습을 통해 전공 지식 습득에 필요한 기초지식 함양			
	교 과 목 표			
	근골격계를 중심으로 한 해부학 및 다양한 인체 생리학적 융복합 지식 습득과 자연환경 및 외부환경의 변화에 따른 인체의 적응과정에 대한 학습을 통해 휴먼서비스대학 내 개설된 각 전공영역별 임상현장에 적용 가능한 기초 역량 강화			
	교 과 내 용			
	-기초 해부생리 및 의학용어 학습, 근골격계의 구조 및 기능에 대한 학습 -인체 부위별(두부, 제간, 상지, 하지) 해부학 및 생리학적 랜드마크 학습 -일반적인 환경 및 외부환경의 변화에 따른 인체 생리 특성 학습 -전공영역별 임상현장에서의 적용 방안 도출			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC4.정보활용역량	37.50%	인체구조 및 생리에 대한 전문지식을 수집, 정리, 분류 및 체계화, 해석, 평가할 수 있다.	필기시험
	CC6.문제해결역량	62.50%	인체구조 및 생리에 대한 정보를 환경과 현황에 맞게 적용하고 재조직할 수 있다.	필기시험

② 수리와과학

과 목 명	과 목 소 개			
현대물리의 이해 (Understanding Modern Physics)	교과목 개요 및 특성			
	본 과목은 사이버강의이다. 아주Bb에 온라인 접속을 하여 자유로운 장소와 시간에 공부할 수 있다. 강의 내용을 살펴보면 우선 자연의 역사를 살펴보고 20세기 이전의 고전물리학의 주요 내용을 배운다. 20세기 초 아인슈타인과 플랑크에 의하여 제2의 과학혁명으로 불리는 현대물리학이 탄생한 후 우주와 자연에 대한 인식이 얼마나 확대되고 변화되었는지 알아본다. 현대물리학의 여러 개념들을 살펴보고 이 개념들이 공학에 어떻게 응용되었는지 알아본다. 현대 과학에 의하여 인간은 지금까지 가져보지 못했던 컴퓨터, 레이저, 원자력 등의 엄청난 능력을 가질 수 있게 되었고 이에 따라서 과학자의 올바른 윤리관을 정립하는 것이 매우 중요함을 깨우친다. 본 과목을 통하여 가장 오래된 과학분야인 물리학이 어떻게 항상 새로운 자연현상을 탐구하고 연구영역을 넓혀왔는지, 현대물리학은 현재 어디까지 와 있으며 인간의 사고와 생활양식을 어떻게 변화시켜 왔는지 알아보고자 한다. 현대물리학은 제2의 과학혁명이라고 불릴만큼 20세기 사회를 변혁시켜왔으며 21세기에도 역시 변화를 선도해 나갈 것이다. 본 과목에서는 현대물리학의 새로운 개념 뿐만 아니라 물리학에서의 이러한 변화의 본질과 특성을 알아보고 물리학을 통한 미래 사회에서의 과학의 역할에 대하여도 공부한다.			
	교 과 목 표			
	수업을 통해 현대물리학의 흐름을 이해하게 된다. 현대는 과학의 시대라고 하지만 현대과학에 무지한 지식인들이 많다. 특히 원자세계에서는 상식적으로 이해하기 어려운 여러 현상들이 나타난다. 이를 잘 활용하면 반도체를 이용한 소자를 만들 수 있고 여기서 탄생한 컴퓨터와 디지털 기술은 지금 세상을 빠르게 변화시키고 있다. 현대물리학에 무지하고서는 미래를 선도할 수 없다.			
	교 과 내 용			
	이공계 학생들 뿐만 아니라 인문사회계 학생들도 쉽게 수강할 수 있도록 수학을 전혀 사용치 않으며 강의 내용으로는 타임머신, 상대성 이론, 원자핵, 입자-파동의 이중성, 소립자, 나노과학, 카오스 등과 같은 현대물리학의 중요한 개념 및 응용을 소개하는 데 주력한다.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC4.정보활용역량	100%	역학, 광학, 전자기학, 통계학, 상대성이론, 핵물리, 입자물리학의 기초를 알고 자연현상을 이해하는 능력을 키운다.	

과 목 명	과 목 소 개			
인간과 과학 (Human science)	교과목 개요 및 특성			
	- 이론(온라인) - 휴먼서비스대학 재학생의 특성을 고려하여 온라인 비대면으로 이론 수업 진행			
	교 과 목 표			
	과학기술은 현재 인류의 중요한 역할을 하고 있으며 앞으로도 인류의 변화에 앞장을 서는 학문분야이다. 이런 과학적 기술과 다양한 적용에 대한 사례를 학습함으로써 어렵게 느껴지는 과학에 대한 이해를 돕고자 한다.			
	교 과 내 용			
	-산업혁명에 대한 이해와 개념(빅데이터, 인공지능, 디지털 지매) -인류의 탄생과 호모사피엔스의 4가지 단계 학습(인지혁명, 농업혁명, 인류의 통합, 과학혁명) -산업혁명 이후 전염병 및 질병 -산업혁명 이후 바이러스의 종류			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC3.자기관리역량	60%	산업혁명 이후 과학의 발전 및 정보와 관련된 전문지식을 이해, 분석, 평가, 통찰할 수 있는 능력을 키워 창의적인 사고를 배양	필기시험
	CC4.정보활용역량	40%	인공지능의 발달로 디지털에 대해 이해하 고 습득하여 편리한 일상생활 할 수 있는 기회를 제공하고 전공과 연계 모색	필기시험
물리학의이해 (Understanding of Physics)	교과목 개요 및 특성			
	자연의 물리적 성질과 현상을 이해하고 현대 사회에서 사용되고 있는 공학기술을 분별하고 응용할 수 있게 한다.			
	교 과 목 표			
	물리학의 기본개념으로 일상생활의 친숙한 현상 이해 - 물리의 기초 지식으로 공학기술의 이해 및 응용			
	교 과 내 용			
	자연의 물리적 성질과 현상을 이해하고 현대 사회에서 사용되고 있는 공학기술을 분별하고 응용할 수 있게 한다.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	cc5.창의융합역량	40%	정보를 취사선택하여 자신에게 최적화된 것으로 새롭게 창출하고 재생산할 수 있다	과제
	cc6.문제해결역량	60%	수학적, 과학적 기초지식을 바탕으로 한 논리적 사고와 추론을 할 수 있다.	필기시험
통계학의이해와활용 (Elementary Statistics and Application)	교과목 개요 및 특성			
	통계와 확률의 기본적인 개념을 이해하고 각 해당 전공별 필요한 통계와 확률의 기초 이론 및 간단한 Data 분석을 학습할 수 있는 과정이다.			
	교 과 목 표			
	데이터노믹스 시대에 필요한 통계와 확률 이론을 쉽게 이해하고 생활 속에서 요구되는 통계적 사고와 지식을 습득하고 통계와 확률 지식을 통해서 실생활에서 다루어지는 통계의 오류들을 발견할 수 있고 해당 전공과 관련된 데이터 활용과 분석 능력의 기초를 다진다.			
	교 과 내 용			
	통계와 확률의 기본적인 개념을 이해하고 각 해당 전공별 필요한 통계와 확률의 기초 이론 및 간단한 Data 분석을 학습할 수 있는 과정이다.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	cc4.정보활용역량	40%	데이터에 내재 되어 있는 정보를 분석하고 활용할 수 있다.	과제 필기시험
	cc6.문제해결역량	60%	통계 및 확률에 대한 지식을 바탕으로 과학적이고 객관적인 문제해결 및 의사결정을 할 수 있다.	과제 필기시험

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="7">4차산업혁명의이해</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">창의 융합을 위한 4차 산업혁명 이해</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>cc4.정보활용역량</td><td>100%</td><td>4차 산업혁명의 핵심 키워드 13가지를 습득한다.</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="8">4차산업혁명과
대응전략
(4th Industrial Revolution and Response Strategy)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">4차 산업혁명의 본질과 핵심 기술요소를 이해하고, 기업과 개인의 생산성 향상과 우리 삶에 영향을 미칠 기술요소 고찰을 통해 4차 산업혁명 시대의 사회, 문화, 직업, 교육 등의 다양한 관점의 트렌드 이해와 비판적 사고능력, 창의적 응용능력, 통합적 문제해결능력을 함양할 수 있다. 특히, 본 수업은 4차 산업혁명에 미칠 기술요소의 활용 사례분석, 토론, 발표를 통해 자연스럽게 비판적 사고를 함량하고, 기술 융합을 통한 창의적 응용능력, 다양한 관점의 통합적 문제해결을 통한 4차 산업혁명 시대의 개인 가치창출 극대화를 위한 기초 능력을 배양한다.
<수업목표> 수업이 끝나면 다음이 가능할 것을 기대한다.
1. 4차 산업혁명의 본질을 이해할 수 있다.
2. 4차 산업혁명 시대에 영향을 미칠 기술요소에 대해 설명할 수 있다.
3. 다양한 기술요소 고찰을 통한 사회, 문화, 직업, 교육 등의 다양한 관점의 트렌드를 비판적사고로 분석 및 학습할 수 있다.
4. 기술 융합을 통한 창의적이고, 통합적 문제 해결을 위한 대안을 제시할 수 있다.
<수업진행방법>은 이론(40%), 사례분석 및 시청각(50%), 발표 및 토론(10%)로 구성된다.
- 4차 산업혁명 핵심기술의 사례 분석을 통해 자연스럽게 기술 요소를 이해
- 사례 조사 및 발표를 통해 수업에 참여</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">4차 산업혁명의 본질과 핵심 기술요소를 이해하고 다양한 관점에서 고찰, 융합, 분석을 통해 창의적 융합능력, 데이터 기술 기반의 과학적 사고 능력을 함양한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">4차 산업혁명의 특징인 초연결 · 초지능 혁명이 우리 삶과 산업전반에 걸쳐 엄청난 영향을 미칠 것으로 예견되고 있다. 기존의 1차, 2차, 3차 산업혁명과 4사 산업혁명의 본질을 이해하고, 기업과 개인의 생산성 향상과 우리 삶에 영향을 미칠 기술요소를 고찰한다. 또한, 4차 산업혁명시대 사회, 문화, 직업, 교육 등 다양한 관점의 트렌드를 이해한다. 특히, 데이터 기술 기반의 인공지능을 활용한 초지능 혁명을 이해하고 다양한 비즈니스 분야에 융합하는 역량을 배양한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>40%</td><td>초지능 혁명의 기반인 빅데이터, 인공지능 기술을 이해하고 다양한 비즈니스 접목에 필요한 정보를 취득할 수 있다.</td><td>과제
보고서</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>60%</td><td>다양한 기술 요소를 이해하고 과학적, 논리적 사고를 바탕으로 현실세계 문제 해결을 위해 종합적으로 판단할 수 있다.</td><td>과제
보고서</td></tr>
</table>

과 목 명	과 목 소 개			
현대문명 속 수학의 이해 (The understanding of math in modern civilization)	교과목 개요 및 특성			
	이론, 강의식 수업, 중간고사 및 기말고사 진행			
	교 과 목 표			
	현대 문명 속에 숨어있는 수학의 원리에 대하여 배우고 다양한 편견을 깨뜨린다. 교양인으로서 알아야 할 수학 발전의 역사와 함께 사회 속의 의사결정 과정, 수학자들이 관심을 가지고 깊게 연구하는 문제들에 대하여 살펴본다.			
	교 과 내 용			
	산업혁명이 진행되는 현대 사회에서 수학의 중요성은 절대로 간과할 수 없다. 이 과목에서는 수학적으로 사고하여 의사를 결정하는 과정, 예술을 포함한 다양한 곳에 나타나는 규칙성과 대칭성, 수학을 산업에 응용하는 사례, 21세기에 수학자들이 연구하는 난제 등에 대하여 알아본다.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC4.정보활용역량	20%	수학이 다양한 인류 문화에 끼친 영향을 이해하고 관련된 전문 서적과 디지털자료를 적극적으로 활용할 수 있다.	과제
	CC5.창의융합역량	20%	공학, 의학 및 예술 분야에 사용되는 수학의 기본 개념을 이해하고 실생활의 문제를 창의적으로 분석할 수 있다.	시험
	CC6.문제해결역량	60%	수학적 기초지식을 바탕으로 논리적 사고와 추론을 통해 다양한 문제를 해결할 수 있다.	과제
강력형사X-File (생활 속 사건이해) (Detective X-File(Study on case in life))	교과목 개요 및 특성			
	한국사회의 범죄사건, 사고 발생의 원인과 현상에 대한 다양한 시각으로 사건과 그 법률적 절차를 이해한다. 국민은 대중매체와 주변 지인들을 통해 범죄과 사고에 대해 소식을 접하게 된다, 하지만 대중매체의 특성상 매우 짧고 자극적인 사건의 내용이 전달됨으로 인해 그 사건의 진상과 사법절차를 충분히 이해하기 어려운 문제가 존재하고 있다. 국민은 생의 주기 동안 다양한 사건을 직간접적으로 경험할 수 있는데 본 교과목을 통해 사건을 이해하는 능력과 관련 기관들의 기능과 법률적 절차를 이해시킴에 그 목적을 두고 있다. 현재 발생하는 생활 속 범죄사건, 사고 사례고찰을 통해 각종 사회적 위험요소와 관련 법률적 장치에 대한 이해력 증진을 도모함에 있다.			
	교 과 목 표			
	한국사회의 범죄사건, 사고 발생의 원인과 현상에 대한 다양한 시각으로 사건과 그 법률적 절차를 이해한다. 국민은 대중매체와 주변 지인들을 통해 범죄과 사고에 대해 소식을 접하게 된다, 하지만 대중매체의 특성상 매우 짧고 자극적인 사건의 내용이 전달됨으로 인해 그 사건의 진상과 사법절차를 충분히 이해하기 어려운 문제가 존재하고 있다. 국민은 생의 주기 동안 다양한 사건을 직간접적으로 경험할 수 있는데 본 교과목을 통해 사건을 이해하는 능력과 관련 기관들의 기능과 법률적 절차를 이해시킴에 그 목적을 두고 있다. 현재 발생하는 생활 속 범죄사건, 사고 사례고찰을 통해 각종 사회적 위험요소와 관련 법률적 장치에 대한 이해력 증진을 도모함에 있다. 특히 생활 속 사건 사고 피해에 쉽게 노출될 수 있는 소외·취약계층에 대한 이해와 공감대 형성을 통하여 범죄피해에 대한 취약계층의 법률적 보호와 제도상의 효율적 지원 개선방안에 대한 재조명과 사고의 폭을 높이고자 함에 있다.			
	교 과 내 용			
	범죄의 원인과 현대 한국사회의 범죄사건과 사고에 대한 위험요소 분석과 이해, 관련 주요 형사사법기관(경찰-검찰-법원-교정기관)의 기능과 운용에 대해 학습함으로써 국민으로서 법률 절차상의 인권과 방어권을 이해하고 또한 그 합리적 사회적 책임에 대한 지식을 함양한다.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC1.공동체역량	25%	산업화로 인한 핵가족화 개인주의 팽배 등 사회병리 현상에 대한 심도 이해와 주변 소외, 취약계층 등 타인에 대한 이해와 배려의식을 고취하고 가정, 사회, 국가 모두 건강한 발전에 대한 사고의 능력을 제고.	논술 과제
	CC5.창의융합역량	20%	사회 현상, 범죄 원인, 심리 등 여러 분야의 학문과 이론 등을 습득하고 다양한 관점으로 융합·창의성 함양할 수 있다.	논술 과제
	CC6.문제해결역량	55%	사회, 문화, 경제 및 범죄 원인과 현상을 다양한 각도의 시각과 폭넓은 이해와 사고능력함양으로 문제해결 능력향상	논술 과제

③ 언어와문화

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th>과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="8">아웃사이더,
시대를 앞서간 사람들
(Outsiders, The people ahead of the times)</td><td>교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td>이론이 교과목에서는 지정 텍스트를 통해 우리사회에서 아웃사이더로 존재했던 인물들과 그들의 삶을 통찰해 볼 수 있도록 한다. 읽기와 해석을 통해 누가, 왜 아웃사이더를 만드는가(만들어지는가) 등 본질적인 문제에 접근해 볼 수 있도록 한다. 그 과정을 통해 한국사회는 물론 국제적 이슈로 만날 수 있었던 아웃사이더의 문제가, 한 시대가 추구했던 가치관, 시대정신, 주류와 비주류에 대한 관점변화와 무관하지 않음을 분석해 낼 수 있도록 한다. 궁극적으로 아웃사이더는 남의 이야기가 아니라 현재를 살고 있는 바로 나의 이야기임을 깨닫도록 하면서, 인간이 처한 환경으로서의 사회구조, 시스템을 비판적, 분석적으로 바라볼 수 있는 능력을 기른다., 강의식 수업, 중간고사 및 기말고사 진행</td></tr>
<tr><td>교 과 목 표</td></tr>
<tr><td>1. 아웃사이더의 개념과 분류를 익히고, 그 범주가 어떻게 달라지는지 다양한 관점에서 분석하고 문제제기할 수 있다.
2. 어떤 사람들이 아웃사이더로 존재하고, 누가 아웃사이더를 만드는지, 아웃사이더는 어떻게 만들어지는지 지정텍스트를 통해 통찰해 낼 수 있다.
3. 아웃사이더의 삶을 통해 시대별 지배적 헤게모니를 읽어내고, 그에 반하거나 다른 가치관을 가지고 삶을 지탱했던 사람들은 어떤 삶을 살았는지, 그리고 그러한 삶에서 어떠한 의미를 읽어낼 수 있는지 사유할 수 있다.
4. 학습자는 이 수업 후 아웃사이더의 개념을 아는 것이 왜 중요한지 이해할 수 있으며, 삶에 대한 현실적, 구체적 사유가 왜 중요한지 말할 수 있다.
5. 수업내용과 관련된 국내외적 이슈를 자기관점에서 분석하고 문제의 본질을 통찰한 후 우리가 실천할 수 있는 방안들을 제시해볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>교 과 내 용</td></tr>
<tr><td>이 교과목에서는 지정 텍스트를 통해 우리사회에서 아웃사이더로 존재했던 인물들과 그들의 삶을 통찰해 볼 수 있도록 한다. 읽기와 해석을 통해 누가, 왜 아웃사이더를 만드는가(만들어지는가) 등 본질적인 문제에 접근해 볼 수 있도록 한다. 그 과정을 통해 한국사회는 물론 국제적 이슈로 만날 수 있었던 아웃사이더의 문제가, 한 시대가 추구했던 가치관, 시대정신, 주류와 비주류에 대한 관점변화와 무관하지 않음을 분석해 낼 수 있도록 한다. 궁극적으로 아웃사이더는 남의 이야기가 아니라 현재를 살고 있는 바로 나의 이야기임을 깨닫도록 하면서, 인간이 처한 환경으로서의 사회구조, 시스템을 비판적, 분석적으로 바라볼 수 있는 능력을 기른다.
지정텍스트는 국내외를 구분하지 않고 전통적인 마이너리티에서부터 최근 세밀하게 범주를 넓혀가고 있는 영역까지를 다룬다. 전통적인 아웃사이더, 마이너리티 개념에서 시작하여 호모사케르, 디아스포라, 서발턴, 젠더 등의 범주에서 발생하는 갈등들을 다루며 이는 우리의 현실에서 벌어지고 있는 혐오의 문제로까지 이어진다는 것을 통찰해낼 수 있도록 한다. 궁극적으로 이 학습과정은 자신의 삶을 돌아보고 어떻게 살 것인가, 무엇을 중요하게 여길 것인가, 가치 있는 삶이란 어떤 내용을 함축하는가를 구체적으로 사유해 볼 수 있도록 한다. 그러한 삶을 위해 문제의식을 가져야 할 부분, 그 문제를 해결하기 위해 실천할 수 있는 것들에 대해 사유하고 토의하며 말할 수 있는 장을 만든다.</td></tr>
<tr><td><table>
<tr><th>VERUM교양역량</th><th>가중치</th><th>수행준거</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>40%</td><td>①텍스트의 메시지를 파악하고, 타자의 다양성과 차이를 이해하며, 상황과 맥락에 공감할 수 있다.
②아웃사이더, 마이너리티와 관련된 국내외적 이슈에 책임있게 대응할 수 있다.</td><td>퀴즈
TBL</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>60%</td><td>①당면한 문제의 근본 원인을 정확하게 파악하고 문제를 새로운 관점에서 해명할 수 있다.
②문제의 본질을 통찰해내고 해결할 수 있는 대안을 제시해 볼 수 있다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="6">소리로 탐험하는
언어의 세계
(Exploring Linguistic World through Sounds)</td><td>교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td>소리의 물리적 특성과 조음 특성에 대한 지식과 정보를 이해하는 과정에서는 강의 중심으로 진행되며, 일부 조별 학습을 통한 문제해결 과정이 포함됩니다. 소리의 물리적 특성에 대한 이해를 바탕으로 음성을 녹음하고 분석하는 과정은 학생 개개인이 직접 음성 분석프로그램을 사용하여 분석하는 실습 과정을 통해 진행됩니다.</td></tr>
<tr><td>교 과 목 표</td></tr>
<tr><td>인간의 언어를 이루는 소리와 의미 중 공학도들에게 익숙한 파동의 형태로 존재하는 말소리의 조음적인 특성과 음향적인 특성을 탐구하고, 이를 바탕으로 하여 음성분석 프로그램을 이용하여 말소리를 녹음하고 분석할 수 있는 역량을 갖춘다. 또한 말소리의 특성을 이해함으로써 향후 관련 프로그램 개발을 위한 기초를 확립할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td>교 과 내 용</td></tr>
<tr><td>소리의 물리적인 특성과 조음 특성을 이해하고 이를 바탕으로 말소리의 합성 혹은 인식과 관련된 application을 개발하거나 이를 이용하여 인공지능에 말하기 기능을 탑재하는데 응용할 수 있는 언어 측면의 기초 역량을 갖춘다.</td></tr>
<tr><td><table>
<tr><th>VERUM교양역량</th><th>가중치</th><th>수행준거</th><th>평가방법</th></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>40%</td><td>음성분석 프로그램을 이용하여 말소리를 분석할 수 있다.</td><td>음성분석
과제</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>60%</td><td>- 말소리를 조음 특성에 따라 구별할 수 있다.
- 말소리의 물리적 특성을 구별할 수 있다.
- 한국어와 영어 말소리의 지역에 따른 차이를 구별할 수 있다.
- 음성 기술을 실생활에서 활용할 수 있는 방안을 찾을 수 있다.</td><td>시험
에세이</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">영화를 통한 일본의 로컬리티와 문화이해 (Understanding Japanese Locality and Culture Through Movies)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">1) 일본의 개별 지역의 로컬리티를 잘 표현한 영화를 엄선하여 소개하고 스토리와 더불어 지역적인 정서와 역사적인 배경 등을 제시한다.
2) 로컬리티의 주된 요소인 정치경제적 상황과 문화적 특성, 언어, 음식, 관광 요소 등을 제시하고 학생들 자율적으로 구체적인 정보를 수집하고 정리한다.
3) 교육 목표와 부합하는 교류와 혼종의 문화 특성을 제시하고, 토론을 통해 개별 요소들의 특징과 더불어 종합하고 해석할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">기존의 일본과 일본문화 이해의 접근 방법을 재고하면서 통일되고 일면적인 이미지가 아니라 보다 구체적이고 살아있는 개별 지역의 로컬리티라는 접근법을 이해하면서, 그것을 통해 문화가 가지는 교류와 혼종과 생성 그리고 유동적인 특성을 인식하는 것을 일차적인 목표로 한다. 영화를 텍스트로 활용하면서 스토리만이 아니라 특유의 정서와 문화, 언어, 경제, 역사 등 다방면의 정보를 스스로 찾아 종합하고 해석하는 문화 접근의 방법론을 체득하는 것을 보다 확장된 이차적인 교육 목표로 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">1)일본의 개별 지역의 로컬리티를 잘 표현한 영화를 엄선하여 소개하고 스토리와 더불어 지역적인 정서와 역사적인 배경 등을 제시한다.
2)로컬리티의 주된 요소를 이루는 정치경제적 상황과 문화적 특성, 언어, 먹거리, 관광 요소 등을 제시하고, 학생들 자율적으로 구체적인 정보를 수집하고 발표한다.
3)교육 목표와 부합하는 교류와 혼종의 문화 특성을 제시하고, 토론을 통해 개별 요소들 의 특징과 더불어 종합하고 해석할 수 있도록 한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>60%</td><td>일본의 로컬리티와 언어, 문화를 이해하여 비교방법론을 통해 자신의 생활 영역에서의 비판적 성찰을 도모한다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>40%</td><td>일본의 로컬리티 학습을 통해 자신이 생활하는 지역과 공동체의 로컬리티를 이해하고 자신의 진로와 삶의 근간에 놓인 문제와 해결에 대해 고찰하고 실천할 수 있는 방안을 모색한다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
<tr><td rowspan="9">내가 몰랐던 12가지 언어이야기 (12 Stories about Languages that I didn’t know)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">수업은 교수자의 강의와 학습자의 토론 및 발표를 병행한다.
교수자는 수업의 주제별로 플립트 러닝이나, 직소모형 그리고 프로젝트 기반 학습법과 같은 수업 모형들을 사용한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과는 지극히 입문적이고 기초적인 단계에서 언어의 본질과 특성을 이해하고, 언어학의 핵심영역과 언어학의 외부영역에 관한 의문점들에 대해 그 답을 찾아가는 과정을 통해 언어에 접근하는 방법을 안내하고 언어에 대한 인식을 새로이 하고 관심을 가질 수 있는 계기를 마련하는 것에 그 목표를 둔다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과는 우선 언어의 의미를 규정하는 것으로 시작하여, 언어유희, 언어습득, 언어 유전자등을 살펴보고, 한글과 한국어 그리고 사투리에 대한 이해 또 더 나아가 인간과 동물의 언어도 비교하고 언어의 기원, 역사, 그리고 사멸 등에 대해 기초적 수준으로 살펴본다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>40%</td><td>언어의 본질을 파악하고, 언어를 사용하는 인간과 그 언어가 사용되는 사회 및 문화에 대해 이해할 수 있다.</td><td>토론
발표
과제
시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>60%</td><td>우리가 살고있는 사회 속에서 언어가 생겨나고, 변화하고, 사라지는 과정을 통해 우리 사회가 추구하는 가치에 대해 이해하고 분석할 수 있다.</td><td>토론
발표
과제
시험</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="8">이미지 메이킹과 글로벌 매너
(Image Making and Global Manner)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">[교과목 개요]
이미지메이킹이란 전체적인 이미지를 진단하여 사람의 첫인상뿐만 아니라 개인의 성격이나 개성에 따라표정 이미지, 피부색이미지, 목소리, 메이크업, 자세, 매너, 스피치 등 총체적인 이미지를 진단하고 상황에 걸맞는 '나'만의 이미지로 만들어가는 일련의 과정을 말한다. 글로벌 매너란, 다양한 인종과 문화가 존재하는 국제사회 속에서 상대방과 상황에 맞는 에티켓과 매너를 알고 행동하는 예의범절을 의미한다. 따라서 글로벌화된 현대사회에 문화적 다양성을 이해하고 국제적인 매너와 에티켓을 익힘으로써 이문화 접촉 시 발생할 수 있는 문화적 차이를 극복하고자 한다.
[교과목 특성]
본 수업에서 자기분석 후 개선된 자신의 이미지 연출 방법을 좀 더 실질적인 측면에서 표정, 인사, 동작, 용모와 복장, 커뮤니케이션, 고객 응대 요령, 그리고 프레젠테이션 잘하는 법 등 외적인 이미지메이킹이론과 미소짓기, 인사매너 등은 실습을 한다. 또한 서비스기업과 고객과의 응대에서 소통, 경청, 공감을 할 수 있는 융복합적인 글로컬 매너감각을 익힌다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">이미지메이킹에 대한 전반적인 이론을 익힐 수 있다.
글로벌화된 문화적 다양성을 이해하고 문화적 차이를 익힐 수 있다.
글로벌 매너에 대한 전반적인 이해와 상황에 맞는 에티켓과 매너를 익힐 수 있다.
서비스커뮤니케이션에 대한 전반적인 이론을 익힐 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">이미지메이킹이란 전체적인 이미지를 진단하여 사람의 첫인상뿐만 아니라 개인의 성격이나 개성에 따라표정 이미지, 피부색이미지, 목소리, 메이크업, 자세, 매너, 스피치 등 총체적인 이미지를 진단하고 상황에 걸맞는 '나'만의 이미지로 만들어가는 일련의 과정을 말한다.본 수업에서 자기분석 후 개선된 자신의 이미지 연출 방법을 좀 더 실질적인 측면에서 표정, 인사, 동작, 용모와 복장, 커뮤니케이션, 고객 응대 요령, 그리고 프레젠테이션 잘하는 법 등 외적인 이미지메이킹이론과 미소짓기, 인사매너 등은 실습을 한다. 글로벌화된 현대사회에 문화적 다양성을 이해하고 국제적인 매너와 에티켓을 익힘으로써 이문화 접촉 시 발생할 수 있는 문화적 차이를 극복하고자 한다. 글로벌 매너란, 다양한 인종과 문화가 존재하는 국제사회 속에서 상대방과 상황에 맞는 에티켓과 매너를 알고 행동하는 예의범절을 의미한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>40%</td><td>글로벌, 지역 그리고 사회의 구성원간의 다양한 문화를 이해하고, 공감 그리고 소통하며, 자신의 생각과 감정을 정확하게 표현할 수 있는 능력</td><td>과제
필기시험
발표</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>60%</td><td>글로벌, 지역 그리고 사회의 구성원간의 언어와 문화를 이해하고 글로벌, 지역간의 문화충격을 극복하기 위해 서로의 문화를 존중하고 이해하고 실행할 수 있는 능력</td><td>과제
필기시험
발표</td></tr>
<tr><td rowspan="8">소통하기
(Communicating)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">1) 현대사회를 살아가는데 있어서 다른 이들과의 소통은 필수적이다. 내가 상대방에게 효과적으로 내 생각을 전달할 수 있고, 또한 내가 상대방의 생각을 잘 이해할 수있다면, 인간관계는 보다 자연스럽게 맺어질 수 있다. 본 과목을 통해 학생들은 자신의 생각을 정리하여 말할 때, 상대방이 알아들을 수 있도록 소통하는 방법을 배우게 될 것이다.
2) 처음 2-3주 동안은 강의가 진행되고, 그 이후로는 특정한 주제에 대하여 학생들이 자신들의 생각을 정리하여 발표할 수 있도록 수업이 진행될 것이다. 또한 각 학생들의 발표를 듣는 학생들도 이에 대한 평가와 피드백을 정리하여 다른 학생들과 나눌 수 있게 될 것이다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">현대사회를 살아가면서 타인과의 소통은 필수적이다. 내 생각을 효과적으로 전달하면서 동시에 타인의 생각을 잘 이해할 수 있다면 인간관계는 자연스럽게 맺어질 수 있다. 본 과목을 통해 학생들은 자신의 생각을 남들에게 효과적으로 전달하며, 남들의 이야기를 주의 깊게 듣는 훈련을 함으로써, 타인과의 소통을 잘 하는 법을 배우게 된다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">소통에 필요한 이론적인 내용들 정리함과 동시에, 수강하는 학생들 모두가 조별로 다양한 주제에 관해서 3분씩 발표시간을 갖도록 한다. 소통에 필요한 말하기 연습이 이루어지게 되며, 자신을 소개하는 소개서를 써오도록 하여 글쓰기 연습이 동시에 이루어지게 된다. 또한 토론시간을 통해서 자신의 주장을 펼치면서 상대의 주장을 듣는 훈련도 하게 될 것이다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>40%</td><td>타인과의 소통을 위한 한국어의 말하기, 쓰기, 듣기 능력을 배양하며, 이를 바탕으로 자신의 생각을 전달하고 타인의 주장을 이해할 수 있다.</td><td>발표실습</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>60%</td><td>우리나라를 포함하여 세계의 정치, 경제, 사회 현상에 대해 이해하고 이를 바탕으로 사회 구성원들과 의견을 교환할 수 있다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="6">세상을 움직이는
커뮤니케이션
(The communication that moves the world)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">논리적/비판적 사고뿐만 아니라 창의적이고 표현적인 사고도 말하기에 있어서 필수적이다. 수려함과 감동, 정서와 윤리 역시 의사소통의 중요한 축으로 기능한다. 합리적인 논리만이 우리 삶과 사회에 있어서 바람직한 결과만을 낳는 것은 아니며, 삶의 가치에 대한 반성적 고찰도 중요하다. 다시 말해 단순히 추론기술만을 강조하는 ‘허약한 비판적 사고’를 넘어서, ‘공정하고 성찰적인 마음’을 가지도록 사유하는 ‘강한 비판적 사고’가 필요한 것이다. 이에 이 본 수업의 목표를 다음과 같이 설정하였다.
1. 지식 정보화 사회에서 중요시되는 의사소통 방법으로서의 커뮤니케이션의 개념을 이해하고 익힌다.
2. 커뮤니케이션의 원리와 기능, 스피치와 발표의 구체적인 방법들을 습득하고 실습을 통해 이를 학습함으로써 효과적인 의사소통 능력을 배양한다.
3. 이를 통해 대학 생활 및 사회 생활에서 필요한 의사소통 능력과 자기의 역량을 지속적으로 계발하고 관리할 수 있도록 한다.
4. 언어학, 심리학, 기호학, 사회학 등 다양한 관점에서 ‘커뮤니케이션’을 이해함으로써 협소한 영역을 넘어서 담론의 형성까지 가능하게 하여 체험과 성찰이 함께 뛰노는 사유의 놀이터를 제공하고자 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">논리적/비판적 사고뿐만 아니라 창의적이고 표현적인 사고도 말하기에 있어서 필수적이다. 수려함과 감동, 정서와 윤리 역시 의사소통의 중요한 축으로 기능한다. 합리적인 논리만이 우리 삶과 사회에 있어서 바람직한 결과만을 낳는 것은 아니며, 삶의 가치에 대한 반성적 고찰도 중요하다. 다시 말해 단순히 추론기술만을 강조하는 ‘허약한 비판적 사고’를 넘어서, ‘공정하고 성찰적인 마음’을 가지도록 사유하는 ‘강한 비판적 사고’가 필요한 것이다. 이에 이 본 수업의 목표를 다음과 같이 설정하였다.
1. 지식 정보화 사회에서 중요시되는 의사소통 방법으로서의 커뮤니케이션의 개념을 이해하고 익힌다.
2. 커뮤니케이션의 원리와 기능, 스피치와 발표의 구체적인 방법들을 습득하고 실습을 통해 이를 학습함으로써 효과적인 의사소통 능력을 배양한다.
3. 이를 통해 대학 생활 및 사회 생활에서 필요한 의사소통 능력과 자기의 역량을 지속적으로 계발하고 관리할 수 있도록 한다.
4. 언어학, 심리학, 기호학, 사회학 등 다양한 관점에서 ‘커뮤니케이션’을 이해함으로써 협소한 영역을 넘어서 담론의 형성까지 가능하게 하여 체험과 성찰이 함께 뛰노는 사유의 놀이터를 제공하고자 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">21세기에 무엇보다 중요시되고 강조되는 것이 ‘프레젠테이션 능력과 글쓰기 능력’이다. 이 능력은 실제 기업체에서 승진을 위해서 가장 많이 요구하는 항목이기도 하다. 스피치에 대한 적절한 방법과 요령 등의 강의와 개인별 스피치 실행을 통해 학생들 스스로 자신의 스피치 장단점을 확인하게 하는 것이 이 수업의 주된 내용이다. 이에 본 교과는 커뮤니케이션을 언어학, 심리학, 기호학, 사회학 등의 관점에서 다각적으로 조명하고 실제 현실에 적용하는 방법을 탐색함으로써 사람과 시대를 움직이는 리더의 소양 개발을 할 수 있도록 한다. 이를 위하여 커뮤니케이션의 기본기, 인간 중심의 커뮤니케이션, 매체를 이용한 커뮤니케이션처럼 전략적 목적을 가지고 하는 커뮤니케이션을 단계적으로 살펴본다.
또한 자신의 장점을 분석하고 이를 토대로 자신의 의견과 느낌을 자유롭게 개진할 수 있도록 한다. 개인 스피치 실행은 ‘자신의 장점에 대해 분석’한 내용을 주제로 파워포인트 프레젠테이션 형식으로 진행한다. 이는 학생들이 자신을 스스로 분석하고 성찰함으로써 자존감을 높이기 위함이다. 이러한 과정을 거치면서 학습자들은 성숙한 자기 이해를 바탕으로 급변하는 사회 환경에 적절하게 대응하는 것은 물론 자신에게 적합한 가치 창출과 창의적 사고와 태도를 지닐 수 있을 것이다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>40%</td><td>커뮤니케이션의 원리와 기능, 스피치와 발표의 구체적인 방법들을 습득하고 실습을 통해 이를 학습함으로써 효과적인 의사소통 능력을 배양한다.</td><td>스피치
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>60%</td><td>언어학, 심리학, 기호학, 사회학 등의 관점을 토대로 커뮤니케이션을 다각적으로 살핌으로써 문제해결 역량을 향상시키는 것은 물론 실제 현실에 적용하는 다양한 방법을 탐색함으로써 시대와 사회를 움직이는 리더의 소양을 개발할 수 있다.</td><td>과제
토론
필기시험</td></tr>
</table>

과 목 명	과 목 소 개			
소통을 위한 스토리텔링 (Storytelling Communication)	교과목 개요 및 특성			
	이론과 프로젝트 수행으로 사이버 온라인 수업방법을 제시한다			
	교 과 목 표			
	말은 "잘하는 것"이 중요한 것이 아니라 잘~말하는 것이 중요하다. 잘~말하는 것이란 소통하며 공감하는 말을 하는 것이다. 커뮤니케이션의 핵심인 원활한 소통을 이해할 수 있다.			
	교 과 내 용			
	매일 얼굴을 마주하는 관계는 물론이고, 어쩌다 가끔 만냐는 샤람들에게도 말의 힘은 강력하게 작용한다. 그 사실을 잊지 않는 것에서부터 우리의 대화법은 달라질 수 있다. 대화 스킬은 선천적으로 타고나는 것이 아니다. 이제부터 소통과 공감을 주요 전략으로 삼아, 매력적인 화법으로 거듭나는 밑거름으로 삼아보자.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC2.공감적소통역량	60%	할말을 정리하기 위해 글로 써보는 작업을 선행함으로써 글쓰기 능력과 논리력을 키울 수 있다. 또 말하고자 하는 바를 더 풍부하고 재미있게 스토리를 입혀 전달할 수 있게 된다.	구술과제
	CC4.정보활용역량	40%	다양한 정보를 창의적으로 융복합하여 자신의 의견을 조리있게 정리할 수 있다.	글쓰기 과제
이해의 커뮤니케이션 (communication of understanding)	교과목 개요 및 특성			
	고객과 타인의 심리를 이해하고 파악하기 위해 성격유형 분석을 학습하고 자신도 진단한다. 의사소통을 보다 쉽게 습득하고 활용할 수 있는 기법들을 이용하여 훈련과 연습을 통해 타인과 다름을 이해하고 사회구성원으로서 개인이 건강한 사람으로 살아가는 능력을 함양한다.			
	교 과 목 표			
	고객 및 조직 생활에서 발생할 수 있는 다양한 문제들의 해결방법을 모색한다. 타인과 다름을 이해하고 심리를 파악하는 학습을 통해 사회구성원으로서 개인이 건강한 사람으로 살아가는 능력을 함양한다.			
	교 과 내 용			
	고객과 타인의 심리를 이해하고 파악하기 위해 성격유형 분석을 학습하고 자신도 진단한다. 의사소통을 보다 쉽게 습득하고 활용할 수 있는 기법들을 이용하여 훈련과 연습을 통해 자연스럽게 체득하게 한다.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC4.정보활용역량	40%	정보와 분석을 통해 생활 중 발생할 수 있는 장애를 정확하게 진단하여 사회현상의 이해를 키울 수 있다	과제 필기시험
	CC6.문제해결역량	60%	타인과의 다름과 이해를 통해 문제해결을 하며, 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 할 수 있다.	과제 필기시험
영상콘텐츠와 문화콘텐츠 관광 (Media Content & Culture Content Tourism)	교 과 목 표			
	방송, 영화 등 영상콘텐츠에 대한 이해를 바탕으로 문화콘텐츠관광의 의미와 문화콘텐츠관광 마케팅 사례를 살펴보고, 이를 통해 사회문화적인 관점에서 균형적 사고 능력이 배양될 수 있도록 한다.			
	교 과 내 용			
	방송 프로그램과 영화 등 영상콘텐츠를 통해 노출된 장소가 문화콘텐츠관광 형성과 발전에 어떤 의미가 있으며, 지역 문화콘텐츠관광 마케팅 측면에서 어떤 효과가 있는지 국내외 사례 분석을 통해 살펴보고자한다.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC5.창의융합역량	50%	영상콘텐츠산업의 창의적이고 독창적인 특성과 연계된 문화콘텐츠관광분야에 대한 이해를 통해 종합적인 융합 능력을 취득할 수 있다.	과제 시험
	CC6.문제해결역량	50%	영상콘텐츠를 활용한 문화콘텐츠관광의 사례 분석을 통해 다양한 콘텐츠 분야의 문제를 해결할 수 있다.	과제 시험

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">전통문화유산콘텐츠 기획 및 제작 (Planning and Production of Media Contents for Traditional Cultural Heritage)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">이론/강의/실습
PBL(Project Based Learning)
팀별 모둠 학습</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">시대별, 주제별 전통문화유산에 대한 기본적인 역사 및 관련 문헌 정보에 대한 기본정보 학습을 통해 우리 문화유산에 대한 올바른 정보 탐색 및 바로알기
전통문화유산에 대한 정확하고 객관적인 정보를 학습하고 이를 활용하여 영상 콘텐츠를 제작할 수 있는 능력 배양</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">선시시대부터 조선시대까지 우리의 중요 전통문화유산에 대한 기본정보를 학습하고 이를 토대로 주제별, 또는 특정 문화유산에 대한 콘텐츠 개발을 기획한 후 제작할 수 있도록 함</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>30%</td><td>-문화유산 정보의 조사 및 정리 능력
-콘텐츠 제작 도구의 활용의 향상도</td><td>과제
(문화유산 정보의 조사 및 정리)</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>30%</td><td>-문화유산 정보의 조사 및 정리 후 미디어 콘텐츠 제작의 창의성
-디지털 정보로 전환을 위한 기획의 독창성</td><td>과제
(기획안 및 제작 콘텐츠)</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>40%</td><td>-수행 프로젝트 기획의 우수성
-초/중/고등학교 현장 교육에서의 적용 가능성
-내용지식과 동영상 연계의 적절성</td><td>최종 결과물
(동영상)</td></tr>
<tr><td rowspan="9">패션심리와 스타일링 (Fashion Psychology and Styling)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">현대사회에서 자기만족과 개성을 중시함에 따라 자신의 패션와 외모에 대한 이미지는 자신을 표현할 수 있는 가장 확실한 도구이다. 이러한 미적 욕구는 자신의 이미지를 긍정적으로 표현하게 하고 대인관계를 보다 효과적으로 이끌어 자신의 잠재적인 능력을 발휘할 수 있게 한다. 따라서 패션의 사회와 인간심리에 대한 이해를 통해 시대적 미감을 이끌어 갈 수 있도록 디자인 감각을 배양하고자 한다. 또한, 인간을 패션이라는 관점에서 심리를 이해하고 패션과 메이크업, 헤어, 액세사리 등의 아이템 정보를 수집하여 전문지식을 탐구하고 활용할 수 있다. 또한 이러한 정보를 활용하여 자신의 얼굴형과 체형에 대해 파악하고 분석하여 보완해야 할 스타일링에 대해 제시하고 적용할 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">현대사회에서 자기만족과 개성을 중시함에 따라 자신의 패션와 외모에 대한 이미지는 자신을 표현할 수 있는 가장 확실한 도구이다. 이러한 미적 욕구는 자신의 이미지를 긍정적으로 표현하게 하고 대인관계를 보다 효과적으로 이끌어 자신의 잠재적인 능력을 발휘할 수 있게 한다. 따라서 패션의 사회와 인간심리에 대한 이해를 통해 시대적 미감을 이끌어 갈 수 있도록 디자인 감각을 배양하고자 한다. 또한, 스타일링란, 의상, 헤어, 메이크업, 액세사리 등의 아이템을 통해 돋보이는 이미지를 연출하는 것을 의미한다. 이에 스타일링에 관한 이론적인 내용을 이해하고 자신만의 개성있는 이미지를 연출하는데 목표를 두고자 한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">무한 경쟁시대를 살아가는 현대사회에서 필요한 경쟁력이자 대인관계의 기본은 이미지메이킹이다. 자신만이 가지고 있는 특성이나 좋은 이미지는 개인의 부가가치를 높이고 긍정적인 인간관계를 구축하여 삶의 질 또한 높일 수 있다. 그러기 위해서는 자신만의 차별화 전략이 필요하고 본 교과목의 학습을 통해 바람직한 이상적인 이미지를 구축하여 성공적인 인간관계를 형성할 수 있도록 도와준다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>40%</td><td>국내외 트렌드, 브랜드 콘셉트을 수집하여 분석하고, 시즌 콘셉트에 적합한 컬러 코디네이션을 기획할 수 있다.</td><td>과제발표
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>60%</td><td>패션과 이미지를 해결을 위한 다양한 대안을 탐색하고, 메이크업, 헤어, 패션 등의 합리적 코디네이션 근거를 제시할 수 있다.</td><td>과제
필기시험</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">문화예술경영
(culture and arts management)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 강좌에서 문화예술의 개념, 문화예술의 이해, 문화예술의 특성, 그리고 문화예술경영의 본질 중에서 문화예술경영의 범주와 정의, 문화예술경영의 목적, 또한 문화예술의 발전과 기능적 가치 속에 포함되는 사회경제발전과 문화예술발전의 상호관계, 문화예술과 지원에서 기업의 역할과 메세나(Mecenat) 운동이 무엇인가를 배우게 된다. 20세기는 문화예술의 생산의 시대였다면, 21세기는 문화예술의 경영의 시대라는 새로운 문화예술경영의 학문을 접하게 되는 특성을 가진 수업이다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">문화의 범주에 속하는 예술을 취미로 삼아오던 시대는 이미 지났다. 더 나아가 이미 문화예술분야가 경제 분야를 앞선다는 오늘날, 많은 산업과 매체가 콜라보레이션(collaboration)을 통해 문화 콘텐츠가 밥(이윤)이 되는 시대가 왔다. 이 분야가 아직도 개발되지 않은 부분이 많은 만큼 1인 창업 아이템도 무궁무진하리라는 기대감도 크다. 따라서 본 강좌를 이수함으로써 문화예술분야의 미래를 내다볼 수 있음과 동시에 교양 쌓기에 많은 도움을 받을 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 강좌에서 문화예술의 개념, 문화예술의 이해, 문화예술의 특성, 그리고 문화예술경영의 본질 중에서 문화예술경영의 범주와 정의, 문화예술경영의 목적, 또한 문화예술의 발전과 기능적 가치 속에 포함되는 사회경제발전과 문화예술발전의 상호관계, 문화예술과 지원에서 기업의 역할과 메세나(Mecenat) 운동이 무엇인가를 배우게 된다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC5.창의융합역량</td><td>60%</td><td>고전과 현대를 아우르는 문학텍스트를 통해 인간의 사고와 행동에 대한 주체적 반성, 생산적 비판의식을 고양하고, 미적 감각을 키우는 것은 물론 포괄적으로 사유하는 경험을 제공하는 교과목으로 구성</td><td>과제
필기시험</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>40%</td><td>언어가 사회구조와 문화적 가치변동을 담아낸다는 것을 이해하고, 텍스트와 기술력을 통해 다양한 형태의 사회적 상상력을 배양할 수 있는 교과목으로 구성</td><td>과제
필기시험</td></tr>
<tr><td rowspan="9">전통놀이와 사회
(Traditional play and Society)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 놀이문화의 현상을 좁은 시각에 국한하지 않고 현대 놀이문화의 다양한 관점에서 바라보고 재해석하는 능력을 함양하고자 한다. 교과목 특징으로 다양한 신체활동이 가지는 놀이문화의 가치를 현대적 시각으로 심층적으로 이해하고 성찰하는 교과목이다. 그리고 전통놀이문화의 가치에 대한 신체활동의 실천적 행동으로 대학생들의 부정적인 정서의 해소와 건강하고 활기찬 대학 생활의 영위에 도움을 주는 교과이다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">전통놀이와 사회 교과목의 교과 목표는 첫째, 우리나라 전통놀이 문화의 재현 및 재해석을 시도한다. 둘째, 이를 통해 대학생들의 균형 있는 사고와 신체활동의 병행으로 현대사회에서 필요한 동행의 의미를 학습한다. 셋째, 세계화 시대에 맞춰 융·복합적 사고로 놀이문화에 필요한 공동체적 소통과 전통놀이의 재현을 통한 타인의 배려를 체득하고 사회를 인식하는 기초를 제공하고자 함.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">놀이문화의 현상을 좁은 시각에 국한하지 않고 현대 놀이문화의 다양한 관점에서 바라보고 재해석하는 능력을 함양하고, 다양한 신체활동이 가지는 놀이문화의 가치를 현대적 시각으로 심층적으로 이해하고 성찰하여, 전통놀이문화의 가치에 대한 신체활동의 실천적 행동으로 대학생들의 부정적인 정서의 해소와 건강하고 활기찬 대학 생활의 영위에 도움을 주는 교과이다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC2.공감적소통역량</td><td>60%</td><td>놀이문화의 현상을 좁은 시각에 국한하지 않고, 현대 놀이문화의 다양한 관점에서 바라보고 재해석하는 능력을 갖추며, 다양한 신체활동이 가지는 놀이문화의 가치를 심층적으로 이해하고 성찰하여, 신체활동이 가지는 실천적 행동으로 삶의 질을 높일 수 있다.</td><td>토의(토론)
포트폴리오
(다면평가)</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>40%</td><td>전통놀이의 현대적 해석으로 놀이와 신체활동의 의미와 가치를 심층적으로 이해하고, 이를 통하여 정서적 향유와 인문적 문제해결 및 인간행동을 평가할 수 있다.</td><td>수행평가
지필시험</td></tr>
</table>

과 목 명	과 목 소 개			
우리말 사용설명서 - 한국어에 대한 올바른 이해 (Korean User Manual-Correct understanding of Korean)	교과목 개요 및 특성			
	외국어와 마찬가리로 우리말도 공들여 연습할수록 더욱 능숙하게 구사할 수 있다. 하지만 사실 따로 시간을 내어 우리말을 공부하는 경우는 흔치 않다. 당장 의사소통에 문제가 없기 때문이기도 하고, 대중매체에서도 잘못된 언어와 어법이 끊임없이 생겨나고 있어 그 기준이나 모범을 찾을 수 없기 때문이다. 이 교과목은 조사의 용법, 어미의 바른 쓰임새, 문장의 호응, 생략할 수 없는 문장성분, 언어를 경제적으로 쓰는 범, 무분별한 높임법이나 중복된 높임 등 우리가 일상에서 흔히 잘못 쓰는 문법을 하나하나 지적하고 올바른 쓰임새를 제시한다. 이를 바탕으로 일상생활에 활용해 보고자 한다.			
	교 과 목 표			
	이 교과목을 통하여 완전한 한국어를 구사하기 위해 무엇을 어떻게 해야 하는지 배우고 익히고자 한다. 이를 통하여 교양인으로서 갖추어야 할 기본적 한국어 능력과 의사전달력을 함양하고자 한다.			
	교 과 내 용			
	외국어와 마찬가지로 우리말도 공들여 연습할수록 더욱 능숙하게 구사할 수 있건만 따로 시간을 내어 공부하는 경우가 흔치 않다. 왜냐하면 당장 의사소통에 문제가 없기 때문이기도 하고, 대중매체 등에서 잘못된 언어와 어법이 끊임없이 생겨나고 있어 기준이나 모범을 찾을 수 없기 때문이기도 하다. 이 교과목은 조사의 용법, 어미의 바른 쓰임새, 문장의 호응, 생략할 수 없는 문장성분, 언어를 경제적으로 쓰는 법, 무분별한 높임법이나 중복된 높임 등 우리가 흔히 잘못 쓰는 문법을 하나하나 지적하고 올바른 쓰임새를 제시하여 활용해 본다.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC2.공감적소통역량	70%	한국어 어문 규범의 전체적 내용을 이해하고 올바른 언어 생활을 영위할 수 있다.	필기시험
	CC6.문제해결역량	30%	실제 일상생활에서 맞춤법 오류를 찾아 그 해결 방안을 제시하고 올바르게 활용할 수 있다.	과제 필기시험
음식역사와 세계식문화기행 (Food History of Mankind & World Food Culture Travelogue)	교과목 개요 및 특성			
	강의, 과제 발표, 토론			
	교 과 목 표			
	음식과 식품에 얽혀있는 다양한 이야기를 고찰하고, 국내 식문화와 트렌드에 대한 이해를 바탕으로 세계 다양한 나라들과 식문화를 비교하여 학습하여 식문화와의 공통점과 차이점에 대하여 구분 할 수 있으며, 세계 각국의 음식을 소개 할 수 있다. 음식을 만드는 조리법과 음식과 관련되 다양한 역사와 이야기를 설명하고 개발 할 수 있다.			
	교 과 내 용			
	음식과 식품에 얽인 이야기를 역사와 함께 고찰 하며, 세계 각국의 식문화에 대한 특징을 파악하고 세계 각국의 식문화에 대하여 이론적으로 설명 할 수 있는 능력 배양			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC5.창의융합역량	60%	음식과 연관된 역사를 배경으로 사회문화적 현상을 이해하고 미래 음식문화의 발전방안을 제시 하는 능력	과제 필기시험
	CC6.문제해결역량	40%	해당 국가의 음식문화를 설명하고 음식여행을 기획 할 수 있는 능력	과제수행 발표
문화 속 숨겨진 언어의 비밀 (The secret of language hidden in culture)	교과목 개요 및 특성			
	수업은 교수자의 강의와 학습자의 토론 및 발표를 병행한다. 교수자는 수업의 주제별로 플립트 러닝이나, 직소모형 그리고 프로젝트 기반 학습법과 같은 수업 모형들을 사용한다.			
	교 과 목 표			
	본 교과를 수강한 학생들은 인간이 사회를 구성하고 문명을 이루어갈 때 필수적 의사소통 수단인 언어가 우리의 문화에 어떠한 역할을 하고 영향을 미치는지를 이해하고 우리의 언어생활을 고찰함으로써 언어와 문화에 대한 인식을 새롭게 할 수 있다.			
	교 과 내 용			
	본 교과에서는 언어학의 외부적 문제를 주로 다루고자 한다. 먼저 언어란 무엇인지에 대한 정의에서 시작하여 문자의 기원, 언어와 사고와의 관계, 은유를 통한 언어 프레임, 언어와 정치, 페미니즘 시각에서의 언어연구, 다양한 매체 속 언어 표현 등에 대해 살펴본다.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	CC2.공감적소통역량	40%	우리 사회에서 의사소통 수단인 언어가 우리의 문화 속에서 어떠한 역할을 하고 어떠한 영향을 미치는지를 이해하고 분석할 수 있다.	토론 발표 과제 시험
	CC6.문제해결역량	60%	언어가 제시되고 사용되는 다양한 맥락을 분석하여 이를 통해 우리 사회와 문화 속의 언어 사용에 대해 새로운 시각으로 재해석할 수 있다.	토론 발표 과제 시험

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">문화연구와
창의융합교육
(Cultural studies and creative convergence education)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">[교과목 개요] 본 강의는 문화연구(cultural studies)를 중심으로 인접 학문과의 통섭과 융합의 계기를 마련한다는 기조 하에 설강되었다. 근대 사회가 여러 학분 분야가 세분화되어 학문적 경계가 뚜렷했던 분과학문의 시대였다면 지금의 후기 근대 사회는 제 학문들이 서로 교차되면서 융합적인 시너지를 만들어내는 시대이기에 이 교과목은 그 중요성에 값한다.
[특성] 강의는 텍스트 강독 및 분석으로 이루어지며 모든 성적은 수행지(성찰 노트) 평가를 통해 산출된다. 수행지는 학기별 고유 양식이 주어지며 주차별로 LMS에 업로드한다. 유고 결석자(무단 결석을 제외)의 경우 LMS에 보강 VOD를 제공하여 수행지 작성의 기회를 재차 부여한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 강의는 문화연구를 중심으로 인접 학문과의 통섭과 융합의 계기를 마련한다는 기조 하에 설강된 교양선택 과목이다. 근대 사회가 여러 학분 분야가 세분화되어 학문적 경계가 뚜렷했던 분과학문의 시대였다면 지금의 후기 근대 사회는 제 학문들이 서로 교차되면서 융합적인 시너지를 만들어내는 시대이기에 이 교과목은 그 중요성에 값한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">유사한 것을 서로 섞었다고 저절로 융합이 되는 것은 아니다. 본 교과목은 문화 현상에 대한 인문학적 사유와 성찰을 기반으로 하는 문화연구를 중심으로 간(間)학문적인 사고의 확장을 꾀함으로써 창의적, 성찰적 학습을 경험하는 데 주안점을 두고자 한다. 이에 대한 구체적인 강의 컨텐츠는 다음과 같다. 1. 언어적 상상력과 인문학 2. 소설과 미디어 환경 3. 사진과 문학 4.문화연구이론 5. 광고와 이미지 6. 문학과 광고 7. 영상 이미지의 문학적 이해 8. 디카시의 세계 9. 사이버 공간과 문학(디지털 스토리텔링) 10. 일상성과 문화 11. 최근 인문학 이슈</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>CC4.정보활용역량</td><td>49%</td><td>문화 현상에 대한 다양한 해석의 결과를 이해하고 이를 바탕으로 자신의 관점을 수립할 수 있다.</td><td>수행지 평가</td></tr>
<tr><td>CC6.문제해결역량</td><td>51%</td><td>제반 예술 텍스트와 문화 현상의 문제를 정치/사회 현실과 관련지어 분석하고 바람직한 문화적 지향을 모색할 수 있다.</td><td>수행지
토론</td></tr>
<tr><td rowspan="2">한국힙합의 랩탐구
(Exploring Rap in Korean Hip Hop)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">* 해당 강좌는 CU12 강좌이며, 수강신청 및 수강 방법은 CU12 홈페이지에서 진행합니다. 본 강의는 1980년대 후반에서 1990년대 초반부터 한국 대중음악계에 도입되어 꾸준히 발전해온 한국힙합음악에서 랩의 역사와 변화양상을 다룬다. 이에 더불어 한국의 힙합음악의 랩에서 한국어를 비롯한 여러 언어의 사용 및 발음, 발성방식, 한국식 각운 및 리듬의 활용법 변화 등 언어적 자원이 어떻게 활용되어 한국 랩이라는 음악적 형식 및 장르의 예술성 및 창의성이 재정의 되었는지와 이에 따른 아티스트의 정체성에 대한 다각도적인 접근을 통해 대중음악에서 사용되는 표현방식에 대한 기초적인 이해를 도모한다.</td></tr>
<tr><td rowspan="9">예술과문화공동체
(Art and Cultural Communities))</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">예술의 개념과 현대 예술의 주요 흐름을 이해하고 지역 공동체 문화예술의 사례를 살펴본다. 이를 통해 에쑬과 공동체 문화에 대해 토론을 통하여 자발적이고 주체적인 예술의 생산자이면서 소비자인 미래형 인간의 모습을 모색한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">예술의 개념과 현대 에쑬의 주요 흐름 이해 예술을 통한 현대지역사회의 소통과 효용성 이해 예술을 통한 지역 만들기의 주요 사례 연구 창의적이고 주체적인 에술관 확립</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">현재 우리나라는 급속한 산업화와 도시화로 공동체의 붕괴를 초래하였다. 인간의 행복은 사회적 유대에 있고 공동체 활동에 참여하는 사람들은 더 행복하고 좋은 시민이 된다. 공동체 활동은 주민 일상과 밀접한 문제를 발굴하고 해결함으로써 삶의 만족도가 향상된EK. 현재 전 지구적으로 시도되고 있는 공동체 예술이 소외된 인간의 삼과 새로운 문명의 패러다임을 새롭게 제시하는 사례들을 통해 확대된 예술의 개념을 이해하고, 자발적이고 주체적니 예술의 생산자이면서 소비자인 미래형 인간의 모습을 모색한다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>cc5.창의융합역량</td><td>40%</td><td>예술과 문화공동체의 지식과 정보를 이해하고 체계화하여 포용적으로 재구성할 수 있는 능력</td><td>중간고사
기말고사</td></tr>
<tr><td>cc6.문제해결역량</td><td>60%</td><td>예술과 문화공동체의 현황과 사례를 이해하고 문제점을 파악하여 새로운 관점에서 해명하고 토론할 수 있는 능력</td><td>과제
발표</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th>과 목 명</th><th colspan="4">과 목 소 개</th></tr>
<tr><td rowspan="9">문화연구와창의융합교육
(Cultural studies and creative convergence education)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 강의는 문화연구(cultural studies)를 중심으로 인접 학문과의 통섭과 융합의 계기를 마련한다는 기조 하에 설강되었다. 근대 사회가 여러 학분 분야가 세분화되어 학문적 경계가 뚜렷했던 분과학문의 시대였다면 지금의 후기 근대 사회는 제 학문들이 서로 교차되면서 융합적인 시너지를 만들어내는 시대이기에 이 교과목은 그 중요성에 값한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 강의는 문화연구를 중심으로 인접 학문과의 통섭과 융합의 계기를 마련한다는 기조 하에 설강된 교양선택 과목이다. 근대 사회가 여러 학분 분야가 세분화되어 학문적 경계가 뚜렷했던 분과학문의 시대였다면 지금의 후기 근대 사회는 제 학문들이 서로 교차되면서 융합적인 시너지를 만들어내는 시대이기에 이 교과목은 그 중요성에 값한다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">유사한 것을 서로 섞었다고 저절로 융합이 되는 것은 아니다. 본 교과목은 문화 현상에 대한 인문학적 사유와 성찰을 기반으로 하는 문화연구를 중심으로 간(間)학문적인 사고의 확장을 꾀함으로써 창의적, 성찰적 학습을 경험하는 데 주안점을 두고자 한다. 이에 대한 구체적인 강의 컨텐츠는 다음과 같다. 1. 언어적 상상력과 인문학 2. 소설과 미디어 환경 3. 사진과 문학 4.문화연구이론 5. 광고와 이미지 6. 문학과 광고 7. 영상 이미지의 문학적 이해 8. 디카시의 세계 9. 사이버 공간과 문학(디지털 스토리텔링) 10. 일상성과 문화 11. 최근 인문학 이슈</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>cc4.정보활용역량</td><td>49%</td><td>문화 현상에 대한 다양한 해석의 결과를 이해하고 이를 바탕으로 자신의 관점을 수립할 수 있다.</td><td>수행지</td></tr>
<tr><td>cc6.문제해결역량</td><td>51</td><td>제반 예술 텍스트와 문화 현상의 문제를 정치?사회 현실과 관련지어 분석하고 바람직한 문화적 지향을 모색할 수 있다.</td><td>수행지
토론</td></tr>
<tr><td rowspan="9">영미언어와문화의이해
(Cultural studies and creative convergence education)</td><td colspan="4">교과목 개요 및 특성</td></tr>
<tr><td colspan="4">이 교과목은 영어를 외국어로 학습하는 대학생들이 영어권 국가의 대표적인 나라인 영국과 미국의 문화에 대한 이해를 증진하고 이러한 영국과 미국의 문화에 대한 올바른 이해를 바탕으로 서로 다른 사고방식과 문화로 인해서 생기는 문화 장벽이나 문화 충격을 완화할 수 있도록 수업을 설계하였다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 목 표</td></tr>
<tr><td colspan="4">본 교과목은 대학생?이 영미 언어 속에 담겨져 잇는 문화를 깊이 있게 이해하게 함으로써 영어 의사소통을 보다 효율적으로 수행하도록 돕는 데 목적이 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">교 과 내 용</td></tr>
<tr><td colspan="4">이 교과목은 영어를 외국어로 학습하는 대학생들이 영어권 국가의 대표적인 나라인 영국과 미국의 문화에 대한 이해를 증진하고 이러한 영국과 미국의 문화에 대한 올바른 이해를 바탕으로 서로 다른 사고방식과 문화로 인해서 생기는 문화 장벽이나 문화 충격을 완화할 수 있도록 수업을 설계하였다.</td></tr>
<tr><td>VERUM교양역량</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>cc4.정보활용역량</td><td>40%</td><td>영미 언어와 문화에 연관성에 대한 가치있는 정보를 습득하고 이러한 정보를 활용할 수 있다.</td><td>선행학습
필기시험</td></tr>
<tr><td>cc6.문제해결역량</td><td>60%</td><td>영미 언어에 담겨져 있는 문화와 관련한 문제를 파악하고 협력을 통해 창의성을 발휘 문제해결 방법을 제안할 수 있다.</td><td>토론
발표</td></tr>
</table>

과 목 명	과 목 소 개			
자기표현을위한화술과 스피치 (The Diction and Speech for Self-expression)	교과목 개요 및 특성			
	말의 구성과 생물학적 발성, 발음의 원리의 이해를 바탕으로 일상을 포함한 청중 앞에서 화술과 스피치 능력을 향상, 긴장이 완화된 여유로운 신체를 수반한 발표와 화술 능력을 향상한다.			
	교 과 목 표			
	실생활 및 발표, 청중 앞에서의 연설, 스피치 교육을 통한 자신감 부여 및 발표자로서 자신을 표현하는 방법을 습득한다.			
	교 과 내 용			
	말의 구성과 생물학적 발성, 발음의 원리의 이해를 바탕으로 일상을 포함한 청중 앞에서 화술과 스피치 능력을 향상, 긴장이 완화된 여유로운 신체를 수반한 발표와 화술 능력을 향상한다.			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	cc2.공감적소통역량	55%	청중의 교육 정도, 참여도, 호감도 파악을 통한 공감 능력과 소통역량 향상	발표
	cc3.자기관리역량	15%	발표자로서의 화술과 신체 활용 능력의 발전, 긴장의 해소 능력을 통한 자기 관리 역량 향상	발표
	cc5.창의융합역량	15%	매주 제시되는 화술훈련의 생활 적용을 바탕으로 개별적 능력의 발전을 통한 창의융합능력의 향상	과제
	cc6.문제해결역량	15%	청중의 즉각적 반응과 참여도 인지 과정을 통해 합리적이고 효율적 극복 방법을 통한 문제해결능력 향상	발표
음식으로세계여행 (Traveling the World with Food)	교과목 개요 및 특성			
	음식과 여행을 결합하여 학생들이 다양한 문화와 전통을 경험해보는 과목이다. 세계의 다양한 음식의 역사, 경제, 사회, 문화적인 측면과 예술과 관련성을 학습하고, 유명한 음식과 식당, 독특한 조리법과 식재료의 활용법에 대해 학습한다. 더하여 음식과 건강과의 관계, 음식으 지속가능성까지 음식에 대해 다양하게 학습함으로써 음식과 관련된 문화교류와 커뮤니케이터로서의 능력을 함양하고자 하는 과목이다. 즉, 세계화 시대에 있어 각 나라의 전통을 이해하며 더불어 지내는 지혜를 배운다.			
	교 과 목 표			
	세계 각지의 특색있는 음식과 식사관습을 배우면서 해당 지역의 문화, 역사, 지리적 배경을 이해하여 각 문화의 다양성과 차이점을 파악한다. 또한 서로 다른 식재료와 지역 특산물을 활용하는 지혜를 배우고 음식의 맛의 차이, 조합의 다양성, 문화적인 의미를 이해하여 식문화적인 경험을 넓히고 향상시킨다. 그리고 서로 다은 문화와 소통하고 음식을 통해 이해함으로써 문화간의 유대감과 상호존중을 학습하여 문화교류와 커뮤니케이션 능력을 강화시킨다			
	교 과 내 용			
	다양한 국가의 지리적 특성과 역사적 배경에 따라 형성된 음식스타일과 전통음식을 탐구하며 다양한 식재료과 어떻게 사용되는지에 대해 동양, 서양과 그 외의 문화권으로 구분하고, 주로 사용하는 식재료에 따라 밀, 쌀, 잡곡 및 서류를 주식으로 하는 문화권으로 구분하여 학습함으로써 학생들에게 음식과 문화, 지리, 건강, 환경 등 다양한 측면에서 세계의 다양성과 특성을 탐구하고 이해하는 기회를 제공하고, 이를 통해 세계인으로서의 기본 소양을 익힌다			
	VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
	cc4.정보활용역량	20%	지리, 역사, 환경, 경제 등 각 나라의 특징적인 식문화를 형성하는 요인과 식재료를 활용하는 방법에 대한 정보를 활용하여 문화교류와 커뮤니케이션 능력을 함양한다.	필기시험
	cc5.창의융합역량	20%	각 나라의 대표적인 음식과 조리법을 알고, 각 지역의 식습관과 음식을 통한 영양소 섭취방법 등을 이해하고 이를 통해 건강상의 이점을 취할 수 있는 능력을 지닌다.	필기시험
	cc6.문제해결역량	60%	음식이 사회와 문화에 미치는 영향, 즉, 음식과 사회와의 관계, 축제 및 기념일, 식사예절 등을 이해하여 각국의 특색있는 음식에 대해 알게된다. 또한 식량자원의 보존, 지속가능한 식생활환경 등 미래의 생활에 적극 대응할 수 있는 능력을 함양한다.	필기시험

Ⅴ. 대학, 학과(부)별 교육과정

1. 의과대학
2. 헬스케어융합대학
3. 사범대학
4. 휴먼서비스대학
5. 트리니티융합대학

의과대학

◈ 의학과

◈ 간호학과

교 육 목 적

가톨릭관동대학의 교육이념인 기독교 정신을 바탕으로 인간의 건강과 질병을 다룰 의료인으로서의 필요한 기본적인 지식과 기술, 태도를 함양하며, 전문 의료인으로서의 올바른 윤리관과 사명감을 가지고 인류사회의 보건 문제에 공한할 수 있는 의료인을 육성한다.

교 육 목 표

1. 의학과

가. 가톨릭적 의료인
나. 인격적 의료인
다. 사회적 의료인

2. 간호학과

가. 가톨릭적 윤리와 신앙을 바탕으로 간호전문직관을 형성한다.
나. 전문적 간호지식과 간호기술습득을 바탕으로 전인간호의 능력을 기른다.
다. 비판적, 창의적 사고를 통해 문제해결능력을 향상시킨다.
라. 건강관리 체계내에서 보건의료힌과 효율적으로 의사소통하고 상호 협력한다.
마. 건강관리 현장에서 리더십 능력을 함양한다.
바. 지역발전에 기여하고 사회변화에 능동적으로 대체할 수 있는 능력을 함양한다.

의학과
Department of Medical Science

1. 교육목표

가. 가톨릭 정신을 실천하는 의료전문인
  1) 생명을 존중하는 의료전문인
  2) 전인치료를 통하여 하느님의 사랑을 실천하는 의료전문인
  3) 성숙한 인격을 바탕으로 나눔과 섬김을 실천하는 의료전문인

나. 지성과 열정을 갖춘 역량있는 의료전문인
  1) 의학지식, 진료 및 연구역량에 있어 국제적 경쟁력을 갖춘 의료전문인
  2) 혁신과 창의를 바탕으로 문제해결 능력을 갖춘 의료전문인
  3) 자기 평가와 개발을 평생 지속할 수 있는 열정을 가진 의료전문인

다. 사회와 함께 하는 지도자적 의료전문인
  1) 협동과 배려, 존중을 바탕으로 소통 능력을 갖춘 의료전문인
  2) 사회적 책임을 인식하고 행동으로 실천하는 의료전문인
  3) 국제적인 안목을 갖춘 지도자적 의료전문인

2. 학과연혁

1995. 3. 1	의예과 50명 입학
1996. 10.24	의과대학 설립인가
1997. 3. 1	초대학장 박순일 박사 취임
1997. 8.12	의학관 준공
1998. 10.13	관동대학교 의과대학 명지병원 개원
2000. 3. 1	제 2대 의과대학장 박순일박사 취임
2001. 2. 2	제 1회 학위수여식 및 히포크라테스 선서식
2001. 9. 1	제 3대 의무부총장 한동관박사 취임
2001. 11. 1	제 4대 의과대학장 연동수박사 취임
2003. 9. 1	의예과 의학과 통합 의학과 6년제로 변경
2003. 11. 1	제 5대 의과대학장 연동수박사 취임
2003. 11.14	관동대학교 의과대학 명지병원 준공 봉헌 예배
2004. 3.26	의과대학 임상의학관(명지병원) 준공 봉헌 예배
2005. 2.25	한국의학교육평가원 주관 의과대학 인증평가 “인증”
2005. 11. 1	제 6대 의과대학장 연동수박사 취임
2007. 11. 1	제 7대 의과대학장 연동수박사 취임
2009. 5.	임상시뮬레이션센터 완공
2009. 11. 1	제 8대 의과대학장 연동수박사 취임
2009. 8.20	임상시뮬레이션센터 개소
2011. 11. 1	제 9대 의과대학장 연동수박사 취임
2013. 5.15	제 10대 의과대학장 구민성박사 취임
2014. 9. 1	가톨릭관동대학교 개교, 부속병원 국제성모병원 인가 초대 의무부총장 천명훈박사 취임
2015. 4. 6	제 2대 의무부총장 김준식박사 취임
2015. 5.15	제 11대 의과대학장 구민성박사 취임
2017. 3.	한국의학교육평가원 주관 의과대학 인증평가 “인증”(2021년2월, 4년 인증)
2017. 5. 1	제 3대 의무부총장 김영인박사 취임

2017. 6.20 제 12대 의과대학장 구민성박사 취임
2018. 3. 1 제 13대 의과대학장 윤도준박사 취임
2019. 12.30 제 4대 의무부총장 김준식박사 취임
2020. 2. 1 제 14대 의과대학장 한기준박사 취임
2020. 12. 한국의학교육평가원 주관 의과대학 인증평가 “인증”(2025년2월, 4년 인증)
2022. 3. 1 제 15대 의과대학장 한기준박사 취임
2023. 3. 1 제 16대 의과대학장 이상엽박사 취임

3. 교과운영방안

가톨릭정신을 바탕으로 지성과 인간애를 갖춘 전문의료인을 양성하는 교과과정 운영

4. 전공능력 정의

가. 의예과, 의학과

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (의사소통능력 및 리더십)	협동과 배려, 존중을 바탕으로 소통 능력을 갖춘 전문의료인의 능력 (J,K)	
MC2 (의학 연구 능력)	의학연구 원칙과 방법론에 대한 식견 (E)	
MC3 (근거중심의학의 활용능력)	근거중심의학에 기반 한 의사결정 능력 (I)	
MC4 (과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력)	임상 진료 문제를 과학적 지식의 구조화 및 추론을 통하여 의사결정까지 도달할 수 있는 능력 (F,G,H)	
MC5 (사회책무 및 구제적 사안에 대한 창의적 안목)	전문의료인으로써 사회적 책무와 국제적 활동에 대한 현상을 올바르게 인식 할 수 있는 창의적 안목 (L,M,N,O)	
MC6 (자기평가와 개발능력)	삶에 대한 문제 의식을 기반한 자신의 역량 파악 및 그를 바탕으로 한 자기주도 평생 학습 및 성찰 (C,D)	
MC7 (가톨릭 정신 실천 능력)	공동체 소명의식과 그리스도의 삶의 방식을 실천 할 수 있는 공감 능력 (A,B)	

* 교육목표 및 졸업역량 별 시기성과-수행준거로 전공능력 매칭

영역	교육목표	졸업 역량	Phase I	Phase II	Phase III
가톨릭 정신을 실천하는 의료 전문인	생명을 존중하는 의료전문인	공동체 소명의식 (A)	1.공동체로 사는 법 : 공동체 발전과 목표를 달성하기 위한 과정을 계획하고 실천할 수 있다.	2.생명의 존엄성 수호라는 사명을 병원공동체를 통해 실현한다는 의미와 그 방법을 말할 수 있다.	3.공동선을 위한 연대의 필요성을 실제 사례를 찾아 피력할 수 있다.<VERUM> 지역사회에서 실행할 수 있다.
	전인치료를 통하여 하느님의 사랑을 실천하는 의료전문인 성숙한 인격을 바탕으로 나눔과 섬김을 실천하는 의료전문인	그리스도 사랑과 삶의 방식을 실천 (B)	1.자신에 대한 참된 이해 : 자신의 가치관, 성향,습관, 감정을 객관적으로 기술 할 수 있고, 장점과 한계를 말할 수 있다. 2.그리스도 삶의 방식(나눔,섬김,비움)에 비추어 자신의 삶의 방식을 성찰할 수 있다.		3.사회적 약자를 돌보는 사회체험 실습을 통하여 하느님의 사랑을 실천할 수 있다.
지성과 열정을 갖춘 역량 있는 의료 전문인	자기 평가와 개발을 평생 지속할 수 있는 열정을 가진 의료전문인	삶에대한 문제 의식과 인문학적 사유능력 (C)	1.삶에 대한 근원적인 질문을 만들고, 이에 대한 자신의 생각을 논리적인 글로 표현할 수 있다.	2.삶에서 만나는 근원적인 질문에 대한 인문학 글쓰기 : 대학에서 제시한 (의료인의 삶에 대한) 질문에 대해 자신의 생각을 진정성있게 자신의 언어로 표현할 수 있다.	3.논리적, 비판적 사고를 바탕으로 의학과 의료분야의 문제를 도출할 수 있고, 이에 대한 사유과정을 자신의 언어로 말할 수 있다.

		자기주도 평생학습 및 성찰 (D)	1.자기 성찰을 통한 자기 계발 전략을 수립하고 실천할 수 있다.	2.통합교육 과정성과를 달성하기 위해 자신에게 맞는 학습법(학습계획 및 시간관리 전략)을 만들어간다. 3.문제중심학습을통해학습공동체가효율적으로함께공부하고문제를해결할 수 있다.	4.환자 진료과정에서 문제인식, 임상추론, 문헌검색 및 활용 등 다양한 자기주도 학습활동을 할 수 있다.
	의학지식, 진료 및 연구역량에 있어 국제적 경쟁력을 갖춘 의료 전문인	의학연구 원칙과 방법론에 대한 식견 (E)	1.기초 통계 원칙을 이해하고 양적 정보를 적절하게 취급할 수 있다. <VERUM>이를 바탕으로 가설을 설정하여 연구에 활용할 수 있다.	2.질병에 대한 인과관계와 치료의 효과, 검사방법의 한계를 과학적 개념과 원리에 입각하여 비판적으로 평가할 수 있다.	3.의학연구 결과들을 적절하게 분석하고 활용할 수 있다. <VERUM>의학연구의 원칙과 방법론에 대한 식견을 바탕으로 자기주도적 연구 계획을 수립 할 수 있다.
		임상문제 중심으로 과학 지식의 구조화 및 활용 (F)	1.생명의 기초 이해 1)인체의정상구조/기능을장기 및계통별로2)주요항상성유지기전을분자및세포단위에서3)병인이인체에미치는영향과이에대한방어기전4)질병상태에서나타나는주요장기의병리및병태생리5)인체내약물의작용기전과효과및부작용등을설명할수있다.	2.생명 현상과 질병의 이해 1)질병의진단법,치료법을원인과발병기전을바탕으로이해하고,이를기초의학지식을활용하여설명할수있다. 2)질병의자연경과또는치료경과및합병증을기초의학지식을활용하여설명할수있고,이를바탕으로향후치료를설명할 수있다.	3.의학지식의 임상 적용 일차진료수준에서흔히만나는증상과징후를보이는환자를대상으로기초/임상의학지식을임상양상에초점을맞추어구조화하고이를통해적합한진단/평가및치료계획을수립할수 있다.
	혁신과 창의를 바탕으로 문제해결 능력을 갖춘 의료전문인	임상 문제의 과학적 추론 능력 (G)	1.과학적 문제를 해결하는 연역적 추론을 설명할 수 있고, 실례로 가설연역적인 추론을 제시할 수 있다.	2.임상표현에 대하여 병태생리, 임상양상을 바탕으로 문제해결을 시도할 수 있고 이에 대해 진단적 스키마를 작성할 수 있다.	3. 임상상황에서 발생하는 문제들을 스키마귀납추론을 통하여 해결할 수 있다.
		임상 수행 및 일차 진료 능력 (H)		1.임상표현과 관련있는 병력을 효과적으로 청취하고, 신체검진을 진료술기 지침에 따라 수행할 수 있다. 2.임상문제해결에 필요한 진찰 및 임상검사 결과를 정확하게 해석할 수 있다.	3.일차진료범주의 증상과 징후를 보이는 환자를 대상으로 병력청취, 신체진찰, 진단 및 치료계획, 응급조치, 예방 및 환자교육을 제대로 실행할 수 있다. 또한 환자의 현재 상태, 치료, 합병증 및 부작용 등을 설명할 수 있다.
		근거중심 의학의 활용 (I)	1.적절한 정보 검색 전략을 만들고 의학 데이터베이스를 활용할 수 있다. 2.근거에입각하여비판적으로사고할 수 있다.	3.임상시나리오에서 임상문제를 도출하고 이를 해결하기 위해서 근거중심의학 기술을 사용할 수 있다.	4.실제 환자 진료에서 임상문제를 도출하고 이에 맞는 의학적 근거를 수집하고 비판적 평가를 통해 의사결정을 할 수 있다.
사회와 함께 하는 지도자적 의료 전문인	협동과 배려, 존중을 바탕으로 소통능력을 갖춘 의료 전문인	협동과 리더십 (J)	1.삶의 현장에서의 리더/공적 리더가 갖추어야할 마음가짐과 자질에 비추어 자신을 성찰할 수 있다.	2.학습공동체 활동을 통해 과제를 완수하는 과정에서 동료간 협동 및 리더십을 발휘할 수 있다.	3.임상실습팀의 리더를 맡아 효과적인 팀학습을 이끌 수 있다. <VERUM> 병원 진료팀 또는 지역사회 활동에서 팀의 일원으로 협동과 리더십을 통하여 효율성을 도모할 수 있다.
		의사소통 능력 (K)	1.일상에서 의사소통의 일반적 원칙을 이해하고 사용할 수 있다. 2.명확하고효율적인글쓰기를할 수있다.	3.임상현장에서 필요한 의료 의사소통 기술을 이해하고 모의환자를 대상으로 효과적으로 의사소통할 수 있다. 4.명확하고적절한문서를사용하여동료 및교수와효과적으로의사소통할수있다.	5.실제 의료현장에서 환자/보호자들에게 신뢰감을 주는 대화를 할 수 있다. 6.동료와의료인을대상으로환자에 대해명확하고효율적으로발표할수 있다.
	사회적 책임을 인식하고 행동으로 실천하는 의료 전문인	교육자적 기본 소양 (L)	1.동료에게 과학지식을 설명하고 이해시킬 수 있다.	2.동료들에게 의학지식을 설명하고 이해시킬 수 있다.	3.환자, 보호자, 보건의료인, 일반인등을 대상으로 질병 예방과 건강관리에 대해 적절한 교육 활동을 할 수 있다.
		직업 전문성 인식 (M)	1.일상생활에서 기본 윤리를 알고 지킬 수 있다.	2.의사의 직업적 특성을 이해하고 이를 토대로 의사의 전문직 윤리를 설명할 수 있다.	3.임상현장에서 발생하는 문제들을 환자안전의 개념과 원칙을 적용하여 해결할 수 있다.<VERUM> 임상현장에서 의료윤리 문제점을 발견하고 해결하며 예방할 수 있다. 4.전문직주도의자율규제의개념과 필요성및방법을설명할수있다. 5.직업전문성과관련된다양한진로 설계에대해이해하고설명할수있다.
		사회 책무성 인식 (N)	1.지역사회 보건의료문제 해결을 위해 의사와 보건의료전문가들의 기능과 역할을 설명할 수 있다. 2.지역사회의건강문제를진단하고,그문제를해결할수있는방법	3.보건의료의 정책 수립, 결정 및 실행과정을 설명할 수 있고, 보건의료서비스의 제공에 대한 공평성과 그 의미를 설명할 수 있다. <VERUM> 우리나라 보건의료제도에 대해 자신의 의견을 근거를 바탕으로	4.사회경제적으로 어려운 인구집단의 의료요구도를 이해하고, 지역사회에서 이를 해결하기 위한 방법을 근거를 바탕으로 주장할 수 있다.

			을계획할수있다.	주장할 수 있다.	
	국제적인 안목을 갖춘 지도자적 의료 전문인	국제적 안목 (0)	1.국제 활동을 위한 언어, 문화적 소양을 갖춘다.	2.각 국가별 질병의 다양성 및 특성을 이해할 수 있고, 국제보건의료 관점에서 건강증진과 예방을 위한 방안을 계획할 수 있다.	3.국제 재난 구호 활동의 의의를 이해하며, 외국인 진료 등의 국제적 활동에 참여할 수 있다.

5. 전공능력 선정 배경

가. 의예과

전공능력은 의과대학 학장단에서 발표한 기초의학 학습목표에 의거 과목을 선정하며, 각 과목 내에서 학습목표에 따른 전공능력을 수업한다

나. 의학과

의과대학 의학과의 교육목적은 가톨릭 정신을 바탕으로 인류와 사회발전에 기여할 수 있는 인격과 지성을 갖춘 열정적인 최고의 의료전문인 양성을 목적으로 한다. 이에 따라 아래의 교육목표를 가지고 전공능력을 수업한다.

1. 가톨릭 정신을 실천하는 의료전문인
- 생명을 존중하는 의료전문인
- 전인치료를 통하여 하느님의 사랑을 실천하는 의료전문인
- 성숙한 인격을 바탕으로 나눔과 섬김을 실천하는 의료전문인

2. 지성과 열정을 갖춘 역량있는 의료전문인
- 의학지식, 진료 및 연구역량에 있어 국제적 경쟁력을 갖춘 의료전문인
- 혁신과 창의를 바탕으로 문제해결 능력을 갖춘 의료전문인
- 자기 평가와 개발을 평생 지속할 수 있는 열정을 가진 의료전문인

3. 사회와 함께 하는 지도자적 의료전문인
- 협동과 배려, 존중을 바탕으로 소통 능력을 갖춘 의료전문인
- 사회적 책임을 인식하고 행동으로 실천하는 의료전문인
- 국제적인 안목을 갖춘 지도자적 의료전문인

6. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	1학년						2학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습	
전필	사제동행세미나1~4	2	0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		P/N
전필	세포와 유전	3				3	3								
전필	유기화학	2				2	2	2							
전필	인체발생학	1							1	1					
전필	의학개론	2	2	2											
전필	임상영어회화 Ⅰ, Ⅱ	4							2	1	2	2	1	2	
전필	연구방법론 Ⅰ	1				1	1								
전필	연구방법론 Ⅱ	2							2	1	2				
전필	융합의학연구	2							2		4				
전필	보건관리	3							3	3					
전필	인체의 구조와 기능 Ⅰ	8							8	3	10				
전필	인체의 항상성	1							1	1					
전필	인체의 구조와 기능 Ⅱ	5										5	5		
전필	인체의 구조와 기능 Ⅲ	5										5	5		
전필	인체의 손상과 회복 Ⅰ	5										5	5		
전필	인체의 손상과 회복 Ⅱ	2										2	2		
전필	인체의 손상과 회복 Ⅲ	1										1	1		
전필	포트폴리오1,2	2				1		1				1		1	P/N
전필	기초종합평가2	1										1	1		P/N
전공과목 합계		52	2.5	3	0	7.5	7	3	19.5	11	18	22.5	21	3	

이수구분	과 목 명	학점	3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		
				이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습	
전필	사제동행세미나5~8	2	0.5	15		0.5	15		0.5	15		0.5	15		
전필	선택과정 3-1, 3-2, 4-1, 4-2	8	2	60	40	2	60	40	2	60	40	2	60	40	
전필	의료인문학: 의료전문성과 진로설계(I)	1	1	25											
전필	의료인문학: 다양한 학습법	1	1	25											
전필	의료인문학: Global Health	1	1	25											
전필	의료인문학: 영성과 건강	1	1	25											
전필	역학	2	2	50											
전필	의료인문학: 가톨릭정신과 의료윤리	1	1	25											
전필	질병의 기초	3	3	75											
전필	임상실습 전 교육Ⅰ: 진단의 기초	1	1	20											
전필	영상의학기초	1	1	16											
전필	의료인문학: 의사소통의 기술Ⅰ,Ⅱ	2	1	16								1	24		
전필	소화기Ⅰ 통합교육	3	3	75											
전필	소화기Ⅱ 통합교육	3	3	75											
전필	학생미사 3-1, 3-2, 4-1, 4-2	2	0.5	13		0.5	13		0.5	13		0.5	13		
전필	심장 및 혈관 통합교육	3.5				3.5	87								
전필	호흡기 통합교육	3.5				3.5	87								
전필	의료인문학: 인간행동	1				1	18								
전필	영양 및 내분비 통합교육	3				3	75								
전필	신장 및 요로 통합교육	3				3	75								
전필	감염과 면역 통합교육	3				3	75								
전필	포트폴리오3, 4	2				1	16					1	16		
전필	혈액 및 종양 통합교육	3							3	75					
전필	의료인문학: 보건정책과 경영	1							1	25					
전필	신경 통합교육	4							4	100					
전필	정신 통합교육	2							2	50					
전필	의료인문학: 의료 및 연구윤리 (윤리 Part 1)	1							1	16					
전필	생식 및 여성 통합교육	4							4	100					
전필	성장과 발달 통합교육	1							1	25					
전필	의료인문학: 보완대체의학	1							1	16					
전필	근골격 통합교육	4										4	75		
전필	두경부 및 피부 통합교육	2										2	50		
전필	응급/중환자 통합교육	2										2	50		
전필	노년 및 생애말기 의학 통합교육	1										1	25		
전필	의료인문학: 환자안전과 의료윤리 (윤리 Part 2)	1										1	22		
전필	직업환경의학	1										1	16		
전필	임상의학종합평가4	1										1	16		
전필	기초의학종합평가4	1										1	16		
전필	EBM	1										1	16		
전공과목 합계		82	22	540	40	21	521	40	20	495	40	19	414	40	

이수구분	과 목 명	학점	5학년						6학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습	
전필	사제동행세미나9~12	2	0.5	15		0.5	15		0.5	15		0.5	15		
전필	임상실습전교육(ICM)II(CPX+OSCE+CPX/OSCE시험)	4	4	150											
전필	내과학실습 I	4	4		144										
전필	내과학실습II	5	5		180										
전필	내과학실습III	4	4		144										
전필	종합임상실습	1	1		36										
전필	신경과학실습	2	2		72										
전필	산부인과학실습	4	4		144										
전필	소아과학실습	4	4		144										
전필	외과학실습	6	6		216										
전필	정신과학실습	4	4		144										
전필	응급의학실습	2	2		72										
전필	증례기반 임상추론과 EBM	2	2	36	36										
전필	장기추적통합임상실습(LIC)	1	1		32										
전필	의학연구실습	1	1		32										
전필	의료인문학:삶의 의미와 사회책무성 실현	1	1	24											
전필	의료인문학: 의료와 법	1	1	16											
전필	학생미사 5-1, 5-2	1	0.5	13		0.5	13								
전필	의료인문학: 의료전문성과 진로설계II	1				1	20								
전필	CPX 5, 6-I 시험	2				1		20	1		20				
전필	OSCE 5, 6-I 시험	2				1		20	1		20				
전필	임상의학종합평가 5, 6-I	3				1	16		2	40					
전필	임상의학종합평가 6-II, 6-III	8							3	80		5	80		
전필	임상의학종합평가 6-IV	7										7	120		
전필	학생인턴5	2				2		72							
전필	포트폴리오5, 6	2				1	16					1	16		
전필	지역사회일차의료선택실습	1							1		36				
전필	특성화선택실습	3							3		144				
전필	가정의학실습	1							1		36				
전필	마취통증의학실습	1							1		36				
전필	영상의학실습	1							1		36				
전필	진단검사의학실습	1							1		36				
전필	정형외과학실습	1							1		36				
전필	성형외과학실습	1							1		36				
전필	신경외과학실습	1							1		36				
전필	안과학실습II(한길안과병원)	1							1		36				
전필	이비인후과학실습	1							1		36				
전필	재활의학실습	1							1		36				
전필	비뇨기과학실습	1							1		36				
전필	피부과학실습	1							1		36				
전필	통합의학/치과학실습	1							1		36				
전필	직업환경의학	1							1		36				
전필	혈액내과학실습	1							1		36				
전필	의료인문학: 법의학	1							1	16					
전필	의료인문학: 의료법규	1							1	16					
전필	임상실기시험(CPX, OSCE 6-II)	3										3		60	
전공과목 합계		100	47	254	1,396	8	80	112	28.5	167	760	16.5	231	60	

7. 교육과정 이수체계도

구분	1학기	2학기
1학년	의학개론 (2-2-0)	세포와 유전 (3-3-0) 유기화학 (2-2-2) 연구방법론1 (1-1-0) 포트폴리오 1 (1-0-0)
2학년	연구방법론 II (2-1-2) 임상영어회화 I (2-1-2) 융합의학연구 (2-0-4) 보건관리 (3-3-0) 인체발생학 (1-1-0) 인체의 구조와 기능 I (8-3-10) 인체의 항상성 (1-1-0)	포트폴리오 2 (1-0-0) 임상영어회화 II (2-1-2) 인체의 구조와 기능 II (5-5-0) 인체의 구조와 기능 III (5-5-0) 인체의 손상과 회복 I (5-5-0) 인체의 손상과 회복 II (2-2-0) 인체의 손상과 회복 III (1-1-0) 기초종합평가 II (1-1-0)
3학년	선택과정 3-1 (2-60-40) 의료인문학: 의료전문성과 진로설계(I) (1-25-0) 다양한 학습법 (1-25-0) 의료인문학: Global Health (1-25-0) 의료인문학: 영성과 건강 (1-25-0) 역학 (2-50-0) 의료인문학: 가톨릭정신과 의료윤리 (1-25-0) 질병의 기초 (3-75-0) 임상실습 전 교육 I: 진단의 기초 (1-20-0) 영상의학기초 (1-16-0) 의료인문학: 의사소통의 기술 I (1-16-0) 소화기 I 통합교육 (3-75-0) 소화기 II 통합교육 (3-75-0) 학생미사 3-1 (0.5-13-0)	선택과정 3-2 (2-60-40) 심장 및 혈관 통합교육 (3.5-87-0) 호흡기 통합교육 (3.5-87-0) 의료인문학: 인간행동 (1-18-0) 영양및내분비 통합교육 (3-75-0) 신장 및 요로 통합교육 (3-75-0) 감염과면역 통합교육 (3-75-0) 포트폴리오 3 (1-16-0) 학생미사 3-2 (0.5-13-0)

구분	1학기	2학기
4학년	선택과정 4-1 (2-60-40) 혈액 및 종양 통합교육 (3-75-0) 의료인문학: 보건정책과 경영 (1-25-0) 학생미사 4-1 (0.5-13-0) 신경 통합교육 (4-100-0) 정신 통합교육 (2-50-0) 의료인문학: 의료 및 연구윤리(윤리 Part 1) (1-16-0) 생식 및 여성 통합교육 (4-100-0) 성장과발달 통합교육 (1-25-0) 의료인문학: 보완대체의학 (1-16-0)	선택과정 4-2 (2-60-40) 학생미사 4-2 (0.5-13-0) 포트폴리오 4 (1-16-0) 근골격 통합교육 (4-75-0) 두경부 및 피부 통합교육 (2-50-0) 응급/중환자 통합교육 (2-50-0) 노년 및 생애말기 의학 통합교육 (1-25-0) 의료인문학: 의사소통의 기술 II (1-24-0) 의료인문학: 환자안전과 의료윤리(윤리 Part 2) (1-22-0) 직업환경의학 (1-16-0) 임상의학종합평가 4 (1-16-0) 기초의학종합평가 4 (1-16-0) EBM (1-16-0)
5학년 (1년제)	임상실습 전 교육(ICM) II(CPX+OSCE+CPX/OSCE시험) (4-150-0) 내과학실습 I (4-0-144) 내과학실습 II (5-0-180) 내과학실습 III (4-0-144) 종합임상실습 (1-0-36) 신경과학실습 (2-0-72) 산부인과학실습 (4-0-144) 소아과학실습 (4-0-144) 외과학실습 (6-0-216) 정신과학실습 (4-0-144) 응급의학실습 (2-0-72) 증례기반 임상추론과 EBM (2-36-36) 장기추적통합임상실습(LIC) (1-0-32) 의학연구실습 (1-0-32) 의료인문학:삶의 의미와 사회책무성 실현 (1-24-0) 의료인문학: 의료와 법 (1-16-0) 학생미사 5-1 (0.5-13-0)	학생미사 5-2 (0.5-13-0) 의료인문학: 의료전문성과 진로설계II (1-20-0) CPX 5 (1-0-20) OSCE 5 (1-0-20) 임상의학종합평가 5 (1-16-0) 학생인턴5 (2-0-72) 포트폴리오 5 (1-16-0)

구분	1학기	2학기
6학년	CPX 6-1 시험 (1-0-20) OSCE 6-1 시험 (1-0-20) 임상의학종합평가 6-I (2-40-0) 임상의학종합평가 6-II (3-80-0) 지역사회일차의료선택실습 (1-0-36) 특성화선택실습 (3-0-144) 가정의학실습 (1-0-36) 마취통증의학실습 (1-0-36) 영상의학실습 (0-0-36) 진단검사의학실습 (0-0-36) 정형외과학실습 (1-0-36) 성형외과학실습 (1-0-36) 신경외과학실습 (1-0-36) 안과학실습 II(한길안과병원) (1-0-36) 이비인후과학실습 (1-0-36) 재활의학실습 (1-0-36) 비뇨기과학실습 (1-0-36) 피부과학실습 (1-0-36) 통합의학/치과학실습 (1-0-36) 직업환경의학실습 (1-0-36) 혈액내과학실습 (1-0-36) 의료인문학: 법의학 (1-16-0) 의료인문학: 의료법규 (1-16-0)	임상의학종합평가 6-III (5-80-0) 임상의학종합평가 6-IV (7-120-0) 포트폴리오 6 (1-16-0) 임상실기시험(CPX, OSCE 6-II) (3-0-60)

8. 교과목 프로파일

가. 의예과

과목 프로파일					
과목명	사제동행세미나1~4	영문과목명	Priest Companion Seminar	모듈명	
교과목 개요 및 특성	사제동행세미나는 의예과 학년 학생들과 교수 간 매칭에 따라 배정된 학생들의 적응, 수업관련 학사 안내, 대학생활 안내, 진로지도와 탐색 등이 진행되는 교과이다.				
교과 목표	의예과 학생들의 학교생활, 학업, 진로 등 전반에 걸친 지도를 통해 의과대학 교육목표에 맞는 의학도로서 성장을 목표로 한다.				
교과 내용	지도교수와 매칭된 신입생들의 학교 적응 및 학업, 진로탐색 및 다양한 인문학적 활동을 위한 개별 및 집단 상담과 활동으로 구성된다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
자기평가와 개발능력 (MC6)	50%	삶에 대한 문제 의식을 기반한 자신의 역량 파악 및 그를 바탕으로 한 자기주도 평생 학습 및 성찰			지도 교수 개별 면담 /비교과 프로그램이수
가톨릭 정신 실천 능력 (MC7)	50%	공동체 소명의식과 그리스도의 삶의 방식을 실천 할 수 있는 공감 능력			지도 교수 개별 면담 /비교과 프로그램이수

과목 프로파일					
과목명	의학개론	영문과목명	Introduction to Medicine	모듈명	
교과목 개요 및 특성	본격적인 의학수업을 시작하기 전에 의학에 대한 전반적인 내용을 습득한다.				
교과 목표	의학과 관련한 학문분야의 폭넓은 지식을 배운다				
교과 내용	질병의 또 다른 원인 - 병리학적 검사의 이용 - 미생물학의 발달 - 의학교육론 - 봉직의, 전공의, 임상교수의 삶 및 의사로서의 다른 삶 - 의학의 사회적 역할				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 및 리더십 (MC1)	50%	협동과 배려, 존중을 바탕으로 소통 능력을 갖춘 전문의료인의 능력			지필평가
자기평가와 개발능력 (MC6)	50%	삶에 대한 문제 의식을 기반한 자신의 역량 파악 및 그를 바탕으로 한 자기주도 평생 학습 및 성찰			지필평가

과목 프로파일					
과목명	유기화학	영문과목명	Organic Chemistry	모듈명	
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 다양한 의학을 공부하기 위해 필요한 기초 학문으로 유기화합물의 특성과 상호작용에 대한 이론과 실험을 다룬다. 생명에 대한 다양한 현상들을 교과목에서 접목시켜 실질적으로 적용가능한 부분들을 키찾아낼 수있을 것으로 기대된다.				
교과 목표	1. 일반화학에서 배운 화학지식을 바탕으로 인체 내에서 작용하는 다양한 화학물질의 종류를 공부하고, 각 화합물이 유용한 생리활성을 나타내기 위해 일어나는 반응과정을 살펴보고자 함. 2. 다양한 약리작용을 보이는 약물들을 화학적 지식을 바탕으로 디자인하여 새로운 약물을 개발하는 이론적 근거를 습득하는 것을 목표로 함.				
교과 내용	1. 유기화합물의 종류 2. 유기화합물의 반응 3. 생체내 유기화합물의 종류 4. 생체내 유기화합물의 대사				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 및 리더십 (MC1)	50%	협동과 배려, 존중을 바탕으로 소통 능력을 갖춘 전문의료인의 능력			지필시험
의학연구능력 (MC2)	50%	의학연구 원칙과 방법론에 대한 식견			지필시험

과목 프로파일					
과목명	연구방법론Ⅰ	영문과목명	Research MethodologyⅠ	모듈명	
교과목 개요 및 특성	실험실 안전, 연구윤리 등 기본 실험 원칙을 배우고, 역학적 연구를 이용한 통계학을 익힌다. 연구방법론2 및 융합의학연구와 연계하여 논문작성 및 연구를 수행하는 방법을 익힌다.				
교과 목표	의학연구에 필요한 연구방법론을 익힌다.				
교과 내용	- 실험실 안전 - 연구윤리 - IRB(Institutional Review Board) - 통계학이론 및 SAS 9.4 통계프로그램을 활용한 데이터 핸들링 및 기초분석				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의학연구능력 (MC2)	30%	의학연구 원칙과 방법론에 대한 식견			지필시험
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	30%	임상 진료 문제를 과학적 지식의 구조화 및 추론을 통하여 의사결정까지 도달할 수 있는 능력			지필시험
자기평가와 개발능력 (MC6)	40%	삶에 대한 문제 의식을 기반한 자신의 역량 파악 및 그를 바탕으로 한 자기주도 평생 학습 및 성찰			지필시험

과목 프로파일					
과목명	연구방법론II(의학통계학)	영문과목명	Medical Statistics	모듈명	
교과목 개요 및 특성	연구대상, 측정도구, 실험처치 과정, 연구절차와 같은 연구의 세부절차 방법에 대해 연구하는 학문이다. 연구문제나 목적의 적합성 여부, 적절한 표집 수와 표집방법, 연구목적에 적합한 연구설계법을 선정하는 등에 관한 연구를 포함한다.				
교과 목표	의학연구에 필요한 연구방법론을 익힌다.				
교과 내용	- 통계학이론 및 SAS 9.4 통계프로그램을 활용한 데이터 분석의 실제 - 연구가설의 설정 및 증명 - 연구계획서 작성법 및 보고서 작성법 - 문헌검색법 및 논문리뷰 - 사회학적 연구방법론				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의학연구능력 (MC2)	50%	의학연구 원칙과 방법론에 대한 식견			지필시험
자기평가와 개발능력 (MC6)	50%	삶에 대한 문제의식을 기반한 자신의 역량 파악 및 그를 바탕으로 한 자기 주도 평생학습 및 성찰			지필시험

과목 프로파일					
과목명	포트폴리오	영문과목명	portfolio	모듈명	
교과목 개요 및 특성	졸업역량과 교육목표를 이룰 수 있도록 관리하는데 목적이 있다.				
교과 목표	포트폴리오를 작성하여 일상적인 수업, 수업 외 생활을 검토한다.				
교과 내용	주어진 양식에 따라 수업과 수업이외의 활동에 대한 포트폴리오를 작성한다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 및 리더십 (MC1)	50%	협동과 배려, 존중을 바탕으로 소통 능력을 갖춘 전문의료인의 능력			담임반 교수 개별 평가
사회책무 및 구제적 사안에 대한 창의적 안목 (MC5)	50%	전문의료인으로써 사회적 책무와 국제적 활동에 대한 현상을 올바르게 인식 할 수 있는 창의적 안목			담임반 교수 개별 평가

과목 프로파일					
과목명	임상영어회화I	영문과목명	Clinical English Conversation 1	모듈명	
교과목 개요 및 특성	기본적인 병원에서의 회화를 포함하여 전반적인 내용을 학습한다.				
교과 목표	의과대학생들이 임상을 포함한 다양한 의료 전문 인력의 업무 환경에서 영어 의사 소통이 가능할 정도의 실제적 영어 활용능력을 갖추도록 한다.				
교과 내용	1. Greetings and Basics 2. General Telephone Conversation 3. Hospital Teams 4. In and around the hospitals 5. Hospital Admissions 6. Pain and Symptoms 7. Accidents and Emergencies 8. Medication and Prescriptions				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓)프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 및 리더십 (MC1)	50%	협동과 배려, 존중을 바탕으로 소통 능력을 갖춘 전문의료인의 능력			프로젝트
자기평가와 개발능력 (MC6)	50%	삶에 대한 문제의식을 기반한 자신의 역량 파악 및 그를 바탕으로 한 자기주도 평생학습 및 성찰			중간/기말 시험

과목 프로파일					
과목명	임상영어회화II	영문과목명	Clinical English Conversation 2	모듈명	
교과목 개요 및 특성	임상영어회화I에서 배운 내용을 기반으로 심화과정을 학습한다.				
교과 목표	1학기 과목에서는 기본적인 병원에서의 회화를 포함하여 전반적인 내용을 다룬 것이라면 임상영어회화 2의 경우는 좀 더 임상영어대화의 심화과정을 다루게 됩니다. 내과, 일반외과, 산부인과, 소아과, 신경과, 신경정신과, 이비인후과, 정형외과, 비뇨기과, 안과, 피부과, 치과에서 사용되는 심화된 직무와 연결된 표현을 학습한다.				
교과 내용	진료과목/부서별 임상영어회화 훈련 (내과/외과/산부인과/소아과/신경과/신경외과/신경정신과/이비인후과/정형외과/비뇨기과/안과/피부과/치과)				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓)프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 및 리더십 (MC1)	50%	협동과 배려, 존중을 바탕으로 소통 능력을 갖춘 전문의료인의 능력			프로젝트
자기평가와 개발능력 (MC6)	50%	삶에 대한 문제의식을 기반한 자신의 역량 파악 및 그를 바탕으로 한 자기주도 평생학습 및 성찰			중간/기말 시험

과목 프로파일					
과목명	융합의학연구	영문과목명	Convergence medicine research	모듈명	
교과목 개요 및 특성	융합의학연구는 의학과 학생들의 연구역량 증진을 위해 기초의학 과정에 개설된 교과목으로 기초의학 및 역학 연구에 자율적으로 참여하여 전통적인 연구가 이루어지는 wet lab과 통계학적 연구가 주를 이루는 역학 프로젝트를 진행하며, 연구의 가설 설정과 검증의 과정을 학습하고 학술제를 통해 연구내용에 대한 발표를 진행한다.				
교과 목표	융합의학연구 교과는 의사과학자 양성 교육과정으로 의과학 및 통계 역학 연구수행을 통해 의과학자 연구 경험을 목표로 한다.				
교과 내용	융합의학연구는 연구방법론2 교과와 통합으로 운영되며 wet lab 및 dry lab 개념의 의과학 연구와 통계 역학연구를 학생 그룹 별 지도교수 매칭 방식으로 진행되고, 교수 연구제안에 대한 학생연구신청과 이를 통한 연구과정의 수행 후 개별보고서, 조별보고서, 학생평가서, 학술제 발표 평가, 그리고 동료학생 발표 평가의 다면 평가가 수행된다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의학연구능력 (MC2)	40%	의학연구 원칙과 방법론에 대한 식견			실험/실습 보고서
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	30%	임상 진료 문제를 과학적 지식의 구조화 및 추론을 통하여 의사결정까지 도달할 수 있는 능력			실험/실습 보고서
자기평가와 개발능력 (MC6)	30%	삶에 대한 문제 의식을 기반한 자신의 역량 파악 및 그를 바탕으로 한 자기주도 평생 학습 및 성찰			실험/실습 보고서

과목 프로파일					
과목명	인체의 구조와 기능II	영문과목명	Human body's structure and function II	모듈명	
교과목 개요 및 특성	인체의 각 장기의 포괄적인 기능과 각각의 기능을 조절하는 인자 및 기전을 이해하는 것을 교육목표로 하며, 강의와 실습 및 conference를 통해 인체의 항상성을 유지하는 생명현상의 본질을 이해한다.				
교과 목표	인체의 각 장기의 포괄적인 기능 및 각각의 기능을 조절하는 기전을 이해하는 것				
교과 내용	강의와 실습 및 conference를 통해 인체의 항상성을 유지하는 생명현상의 본질에 대해 공부함				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	50%	임상 진료 문제를 과학적 지식의 구조화 및 추론을 통하여 의사결정까지 도달할 수 있는 능력			지필시험
자기평가와 개발능력 (MC6)	50%	삶에 대한 문제 의식을 기반한 자신의 역량 파악 및 그를 바탕으로 한 자기주도 평생 학습 및 성찰			지필시험

과목 프로파일					
과목명	인체의 구조와 기능III(생화학)	영문과목명	The structure and functions of human body III	모듈명	
교과목 개요 및 특성	인체 생명현상의 정상 기전을 분자수준에서 이해하고 이를 바탕으로 질병의 발병기전, 진단, 치료에 관한 생화학 분자생물학적 지식을 학습하며, 이론 강의와 실습을 통해 새로운 의생명 연구에 대한 탐구능력을 습득한다.				
교과 목표	인체의 구조와 기능을 분자수준에서 이해하고 설명한다				
교과 내용	대사와 생명현상에 대하여 분자, 세포, 조직 및 생명체 전체 수준까지 통합하여 이해하고 설명한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	80%	임상 진료 문제를 과학적 지식의 구조화 및 추론을 통하여 의사결정까지 도달할 수 있는 능력			지필평가/ 실습평가
자기평가와 개발능력 (MC6)	20%	삶에 대한 문제 의식을 기반한 자신의 역량 파악 및 그를 바탕으로 한 자기주도 평생 학습 및 성찰			지필평가/ 실습평가

과목 프로파일					
과목명	보건관리	영문과목명	Health Policy & Management	모듈명	
교과목 개요 및 특성	지역사회의학의 이해와 활동능력 향상을 위하여 지역사회 진단, 조직 기능 접근방법 등 지역사회의 기본적인 이론바탕을 강의하여, 보건의료에 대한 여러 측면에서의 비판을 이해하고, 보건의료의 바람직한 방향을 설정하여, 이를 국민건강의 증진, 질병의 예방 및 관리 체계의 개선에 활용한다				
교과 목표	1. 족보가 아닌 교과서를 읽고 생각 2. 경쟁이 아닌 협동에 의한 공유학습 3. 각 학습성과에 대한 심화 학습 가. 토론주제 발굴 나. 성찰을 통한 올바른 의료인의 양식 향상 다. 토론을 통한 참여와 개념 심화				
교과 내용	- 보건의료의 개념 및 체계 - 현황분석 - 보건의료서비스 및 의료이용 - 지역사회진단 - 보건의료 자원 및 의료 재원 - 보건의료보장체계와 의료제도 및 정책				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의학연구능력 (MC2)	40%	의학연구 원칙과 방법론에 대한 식견			실험/실습 보고서
자기평가와 개발능력 (MC6)	30%	삶에 대한 문제 의식을 기반한 자신의 역량 파악 및 그를 바탕으로 한 자기주도 평생 학습 및 성찰			실험/실습 보고서

과목 프로파일					
과목명	기초종합평가2	영문과목명	Final testing of Basic Medicine 2	모듈명	
교과목 개요 및 특성	의대와 의대생들의 기초의학 성취도를 타학교와 동일한 시험지를 이용하여 비교평가하며 연도별로 성취도의 변화를 확인한다. 이를 통한 학력경쟁으로 학력 상승효과와 더불어 보다 효율적인 평가를 할 수 있다.				
교과 목표	KAMC 주관하에 기초의학종합평가를 진행. 의학교육을 위해 전국모의고사 형식으로 진행하여 기초 의학 지식을 평가				
교과 내용	KAMC 주관하에 기초의학종합평가를 진행. 의학교육을 위해 전국모의고사 형식으로 진행되는 과목				
교육 방법	이론 ( ) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 지필시험 (✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	80%	임상 진료 문제를 과학적 지식의 구조화 및 추론을 통하여 의사결정까지 도달할 수 있는 능력			지필평가
자기평가와 개발능력 (MC6)	20%	삶에 대한 문제 의식을 기반한 자신의 역량 파악 및 그를 바탕으로 한 자기주도 평생 학습 및 성찰			지필평가

과목 프로파일					
과목명	인체의 구조와 기능I (해부학,조직학, 신경해부학)	영문과목명	Structure and Function of Human Body I	모듈명	
교과목 개요 및 특성	'인체의 구조와 기능 I' 과목(이하 '인체의 구조')은 의과대학생을 대상으로 하여 의학의 근간이 되는 인체의 형태학적 지식 탐구를 목적으로 하며 나아가 다양한 임상의학 지식을 이해함으로써 환자의 진료와 의학 연구에 필수적인 기초의학적 지식을 전달하는 데 있다. '인체의 구조'는 기초의학 영역간 통합과정으로서 과거에 의과대학 해부학교실에서 별도의 교육 과정으로 담당하던 육안해부학(gross anatomy), 조직학(histology), 신경해부학(neuroanatomy), 발생학(embryology) 중에서 발생학을 제외한 세 영역을 논리 과정에 맞게 분산 배치하여 통합과정의 최대의 효과를 얻도록 되어 있다. '인체의 구조'는 다른 기초의학 과목과는 달리 실습이 매우 큰 부분을 차지하며 실습에 대한 지식을 평가하고 그 결과도 전체 학과 수행 능력에 큰 비중으로 포함된다. 이 실습 과정을 통해 의과대학생은 인체를 직접 접하는 최초의 기회를 얻게 되어 나중에 의사가 되어 인체를 다루는 것에 대한 존엄함을 갖출 줄 아는 태도를 체득하고 해부 과정을 통해 최대한의 지식을 얻을 수 있도록 권장된다. 또한 조직학 실습을 통해서는 현미경의 사용법과 조직의 형태를 실제적으로 이해함으로써 병리학을 이해하는 데 필요한 기초 지식을 쌓게 된다.				
교과 목표	의사가 되기 위해 필요한 인체에 대한 지식을 총체적으로 익히는 것.				
교과 내용	'인체의구조'는 자체가 이미 형태학에 대한 통합과목으로서 다음과 같은 수업 내용으로 구성됨. 육안해부학(Gross anatomy) - 육안해부학적으로 인체 각 부분의 구조와 기능에 대한 지식을 이론 수업 및 인체 해부 실습을 통해 습득 조직학(Histology) - 인체의 각 조직을 이루는 미세구조와 세포의 구조와 기능에 지식을 이론 수업 및 현미경을 통한 실습을 통해 습득 신경해부학(Neuroanatomy) : 중추신경계통(Central nervous system)의 구조와 기능에 대한 지식을 이론 수업을 통해 습득				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	90%	임상 진료 문제를 과학적 지식의 구조화 및 추론을 통하여 의사결정까지 도달할 수 있는 능력			이론/실습 지필 평가, 구두시험
자기평가와 개발능력 (MC6)	10%	삶에 대한 문제 의식을 기반한 자신의 역량 파악 및 그를 바탕으로 한 자기주도 평생 학습 및 성찰			이론/실습 지필 평가, 구두시험

과목 프로파일					
과목명	인체의 항상성	영문과목명	Homeostasis of human body	모듈명	전공기초
교과목 개요 및 특성	인체의 내/외부 환경의 변화에 반응하여 내부환경을 일정하게 유지하는 항상성 조절기전에서 내분비계와 신경계가 중요한 역할을 담당하고 있다				
교과 목표	인체의 항상성 조절기전에서 내분비계가 호르몬을 분비하여 항상성을 조절하는 기전을 이해하는 것을 목표로 함				
교과 내용	내분비계 전체에 대한 학습				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	90%	임상 진료 문제를 과학적 지식의 구조화 및 추론을 통하여 의사결정까지 도달할 수 있는 능력	이론/실습 지필 평가, 구두시험
자기평가와 개발능력 (MC6)	10%	삶에 대한 문제 의식을 기반한 자신의 역량 파악 및 그를 바탕으로 한 자기주도 평생 학습 및 성찰	이론/실습 지필 평가, 구두시험

과목 프로파일					
과목명	인체발생학	영문과목명	The Developing Human	모듈명	
교과목 개요 및 특성	생식자 발생, 수정과 출생전 모체내에서의 일연의 발생과정을 학습함.				
교과 목표	인체의 발생과정을 이해하고 인간의 존엄성에 대해 이해함.				
교과 내용	인체발생학의 핵심적인 개념과 원리, 즉 정자와 난자가 수정되어 형성된 배아가 태아로 태어날 때까지의 발생과정을 단계적으로 설명함으로써 정상 발달 뿐 아니라 다양한 원인에 의해 발생되는 선천성 기형에 대해 이해함으로써 인체발생에 대한 기본 지식을 습득함.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의학연구능력 (MC2)	40%	의학연구 원칙과 방법론에 대한 식견	지필시험
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	90%	임상 진료 문제를 과학적 지식의 구조화 및 추론을 통하여 의사결정까지 도달할 수 있는 능력	지필시험
자기평가와 개발능력 (MC6)	10%	삶에 대한 문제 의식을 기반한 자신의 역량 파악 및 그를 바탕으로 한 자기주도 평생 학습 및 성찰	지필시험

과목 프로파일					
과목명	인체의 손상과 회복I (미생물학)	영문과목명	Injury and recovery of human body	모듈명	
교과목 개요 및 특성	인체 손상을 유발하는 병원성 미생물(세균, 바이러스 및 진균)의 미생물학적 특성과 이들 병원성 미생물이 유발하는 질환의 특성을 이해하고, 또한 정상적인 면역계의 구조와 기능 및 비정상적인 면역반응에 의해 발생하는 질환에 대해 학습한다.				
교과 목표	인체 손상의 원인과 손상 및 회복기전을 이해하고 설명할 수 있다.				
교과 내용	1. 인체 손상을 유발하는 미생물(세균, 바이러스, 진균)의 종류, 특성, 병인, 진단, 치료 및 예방 2. 인체 손상의 다양한 원인과 손상에 대한 세포와 조직의 반응 및 변화 3. 병원성 미생물에 대한 인체의 방어기전 및 손상된 세포의 처리 및 회복기전				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 및 리더십 (MC1)	50%	협동과 배려,존중을 바탕으로 소통 능력을 갖춘 전문의료인의 능력			실습
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	50%	임상 진료 문제를 과학적 지식의 구조화 및 추론을 통하여 의사결정까지 도달할 수 있는 능력			중간/기말 시험

과목 프로파일					
과목명	인체의 손상과 회복 II(약리학)	영문과목명	Injury and recovery of human body II	모듈명	
교과목 개요 및 특성	약리학에 관한 이론과 실습을 통하여 인체의 손상을 예방, 치료하는 약물의 기본 개념, 생체 작용 및 관련 기전, 유해 효과 등을 학습하고, 임상에서 적절한 약물 요법을 수행할 수 있는 능력을 키운다.				
교과 목표	약물이 인체에서 작용하는 원리를 이해하고 질병 상황에서 응용하는 능력을 기르고자 한다.				
교과 내용	1. 약력학(약물-수용체 결합)과 약동학(약물의 흡수, 분포, 대사, 배설), 임상약리학의 개념과 용어 이해 2. 독성학(기관 및 조직 독성 기전), 신약 개발, 약제학(경구제제, 약물전달시스템) 3. 자율신경계, 중추신경계, 순환기계, 내분비계 약물 및 마취제, 항염증제, 항암제의 작용기전과 유해반응				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 및 리더십 (MC1)	20%	협동과 배려,존중을 바탕으로 소통 능력을 갖춘 전문의료인의 능력			실습
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	80%	임상 진료 문제를 과학적 지식의 구조화 및 추론을 통하여 의사결정까지 도달할 수 있는 능력			중간/기말 시험

과목 프로파일					
과목명	인체의 손상과 회복 III (인체 기생충학)	영문과목명	Injury and recovery of human body(Human Parasitology)	모듈명	
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 사람의 건강을 저해하는 인체기생충에 대한 이론과 실습을 통해 숙주와 기생충의 상호관계 및 감염과정, 매개체, 지리적 분포 및 만연도 그리고 각종 인체기생충에 대한 병리학적, 증세 및 치료에 대한 지식과 진단방법을 공부함으로서 최종적으로 환자를 치료하는데 그 목적이 있다.				
교과 목표	인간의 건강을 저해하는 기생충 및 의용절지동물에 대한 생물학적(숙주와 기생충의 상호관계 및 감염과정), 역학적(지리적 분포 및 만연도) 및 임상의학적(병리, 증세 및 치료) 지식과 진단방법 등을 강의와 실습을 통하여 터특한다.				
교과 내용	인체 손상을 유발하는 기생충(원충류, 선충류, 흡충류, 조충류 및 절지동물) 질환의 진단, 치료, 예방, 관리 및 학술적 연구에 활용한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 및 리더십 (MC1)	40%	협동과 배려, 존중을 바탕으로 소통 능력을 갖춘 전문의료인의 능력	실습/시험
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	60%	임상 진료 문제를 과학적 지식의 구조화 및 추론을 통하여 의사결정까지 도달할 수 있는 능력	시험

나. 의학과

과목 프로파일					
과목명	학생미사3~5	영문과목명	Mass for medical students	선수과목	
교과목 개요 및 특성	미래의 가톨릭 의료인이 될 의학과 학생들로 하여금 미사를 통한 가톨릭 정신을 함양하도록 한다.				
교과 목표	미래의 가톨릭 의료인이 될 의학과 학생들로 하여금 미사를 통해 가톨릭 정신을 함양하는 데에 도움을 준다.				
교과 내용	가톨릭 미사와 강론				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 지필시험 ( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/증례토의 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☐ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☐ CPX/OSCE ☐ 의료인문학 ☐ 자기주도학습 ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
자기평가와 개발능력 (MC6)	50%	의사의 직업적 특성을 이해하고 이를 토대로 의사의 전문직 윤리를 설명 할 수 있다.			출석 및 보고서
가톨릭 정신 실천 능력 (MC7)	50%	그리스도의 삶의 방식에 비추어 자신의 삶의 방식을 성찰 할 수 있다.			출석 및 보고서

과목 프로파일					
과목명	사제동행세미나5~12	영문과목명	Priest Companion Seminar)	선수과목	
교과목 개요 및 특성	사제동행세미나는 의학과 학년 학생들과 교수 간 매칭에 따라 배정된 학생들의 적응, 수업관련 학사 안내, 대학생활 안내, 진로지도와 탐색 등이 진행되는 교과이다.				
교과 목표	의학과 학생들의 학교생활, 학업, 진로 등 전반에 걸친 지도를 통해 의과대학 교육목표에 맞는 의학도로서 성장을 목표로 한다.				
교과 내용	지도교수와 매칭된 신입생들의 학교 적응 및 학업, 진로탐색 및 다양한 인문학적 활동을 위한 개별 및 집단 상담과 활동으로 구성된다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 지필시험 ( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/증례토의 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☐ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☐ CPX/OSCE ☐ 의료인문학 ☐ 자기주도학습 ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
자기평가와 개발능력 (MC6)	50%	삶에 대한 문제 의식을 기반한 자신의 역량 파악 및 그를 바탕으로 한 자기주도 평생 학습 및 성찰			지도 교수 개별 면담 /비교과 프로그램이수
가톨릭 정신 실천 능력 (MC7)	50%	공동체 소명의식과 그리스도의 삶의 방식을 실천 할 수 있는 공감 능력			지도 교수 개별 면담 /비교과 프로그램이수

과목 프로파일					
과목명	포트폴리오 3,4,5,6	영문과목명	portfolio 3,4,5,6	선수과목	
교과목 개요 및 특성	가톨릭관동의과대학 졸업역량과 교육목표를 이룬다.				
교과 목표	가톨릭관동의과대학 졸업역량과 교육목표를 이룰 수 있도록 관리하는데 목적이 있다.				
교과 내용	자기주도적 학습 역량획득 :자기성찰, 자기개발 점검 맞춤형 창의적 교육의 시행 : 졸업역량에 따른 교육목표 달성 학생지도의 도구, 진로탐색과 경력관리				
교육 방법	이론 ( ) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 지필시험 ( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/증례토의 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ 프로젝트 학습 ☐ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☐ CPX/OSCE ☐ 의료인문학 ☑ 자기주도학습 ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
사회책무 및 구체적 사안에 대한 창의적 안목 (MC5)	35%	삶에서 만나는 근원적인 질문에 대한 인문학 글쓰기: 대학에서 제시한 질문에 대해 자신의 생각을 진정성 있게 자신의 언어로 표현 할 수 있다.	1학기 서면평가 2학기 대면평가
자기평가와 개발능력 (MC6)	30%	각 국가별 질병의 다양성 및 특성을 이해할 수 있고, 국제 보건의료 관점에서 건강증진과 예방을 위한 방안을 계획 할 수 있다.	
가톨릭 정신 실천 능력 (MC7)	35%	자신에 대한 참된이해: 자신의 가치관, 성향, 습관, 감정을 객관적으로 기술 할 수 있고, 장점과 한계를 말할 수 있다.	

과목 프로파일					
과목명	선택과정 3-1, 3-2	영문과목명	Elective course (category of research, humanity and social study)	선수과목	
교과목 개요 및 특성	연구역량 또는 인성인문학적 역량을 함양하도록 한다.				
교과 목표	선택과정은 학생들이 인성영역, 연구영역, 인문사회영역 등 3가지의 영역 중에서 1가지의 영역을 자발적으로 선택하고 참여하는 자기주도적 학습방식으로 구성 및 운영되어진다. 첫째, 연구영역은 자발적인 연구참여를 통해 의과학자로서의 연구역량을 함양하는 것을 목표로 한다. 둘째, 인성영역은 가톨릭 관련 기관에서의 봉사활동을 통해 좋은 의사가 되기 위해 반드시 필요한 인성을 함양하는 것을 목표로 한다. 셋째, 인문사회영역은 정부부처, 공공기관, 민간기업 등 다양한 기관에서의 경험을 통해서 의사가 가져야 할 인문학적 창의역력과 사회과학적 비판해석역량을 함양하는 것을 목표로 한다.				
교과 내용	첫째, 연구영역은 기초/임상의학의 wet/dry lab에서 실제적으로 진행되고 있는 연구과제에 참여하여 새로운 가설을 세우고 다양한 연구 방법을 통해 가설을 검증한다. 둘째, 인성영역은 가톨릭 의료 및 복지 기관 봉사 또는 1365 인증기관 봉사 활동을 한다. 셋째, 인문사회영역은 정부부처, 공공기관, 민간기업 등 다양한 기관에서의 실제적인 활동 및 경험을 수행한다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 지필시험 ( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/증례토의 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ 프로젝트 학습 ☐ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☐ CPX/OSCE ☐ 의료인문학 ☑ 자기주도학습 ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
사회책무 및 구체적 사안에 대한 창의적 안목 (MC5)	35%	통합교육과정성과를 달성하기 위해 자신에게 맞는 학습법을 만들어간다.	보고서
자기평가와 개발능력 (MC6)	30%	동료들에게 의학지식을 설명하고 이해시킬 수 있다.	학술제 발표
가톨릭 정신 실천 능력 (MC7)	35%	그리스도의 삶의 방식에 비추어 자신의 삶의 방식을 성찰 할 수 있다.	기관 평가서 및 보고서

과목 프로파일					
과목명	역학	영문과목명	Epidemiology	선수과목	
교과목 개요 및 특성	역학의 기본적인 개념과 원리를 이해하고, 역학적 기술을 학습한다.				
교과 목표	개인과 인구집단에서 질병 예방, 건강 증진과 관련한 역학의 기본적인 개념과 원리를 이해하고, 개인수준 (환자 진료와 관리)과 집단 수준 (공중보건 중재)의 건강문제를 해결하기 위한 역학적 기술을 학습합니다.				
교과 내용	역학				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 지필시험 ( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/증례토의 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ 프로젝트 학습 ☐ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☐ CPX/OSCE ☐ 의료인문학 ☑ 자기주도학습 ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의학 연구 능력 (MC2)	70%	질병에 대한 인과관계와 치료의 효과, 검사 방법의 한계를 과학적 개념과 원리에 입각하여 비판적으로 평가 할 수 있다.			지필, 퀴즈
의사소통능력 및 리더십 (MC1)	30%	학습공동체 활동을 통해 과제를 완수하는 과정에서 동료간 협동 및 리더십을 발휘 할 수 있다.			토의 및 발표

과목 프로파일					
과목명	의료전문성과 진로설계 I	영문과목명	Medical expertise and career design	선수과목	
교과목 개요 및 특성	의료분야에서는 전문성 본래의 의미뿐만 아니라 의료인들이 가져야 할 윤리성, 책무성, 소통능력과 관계성 등을 이론적으로 아는 것과 동시에 실천적 행동을 할 수 있기를 요구하고 있다. 공공보건의료분야, 국제의료분야 그리고 민간분야 등 다양한 분야에서의 진로설계 및 방향을 고민하는 것이 필요하며, 예비의료인이면서 예비전문직업인들인 학생들을 대상으로 가장 기초적인 전문성의 개념과 의미뿐만 아니라'윤리,책무,소통,관계'라는 키워드를 중심으로 필요로 하는 전문적인 역량을 학습한다.				
교과 목표	의사라는 직업의 특성상 전문성은 필수적으로 가져야 할 자질이면서 품성은 아무리 강조해도 과하지 않다. 따라서 의료전문성과 진로설계에서는 다양한 영역에서 전문성을 발휘할 수 있는 진로를 설계하는 데 필요한 가치와 철학 그리고 이론 및 기술 등을 습득하고 이해하는 것을 목표로 한다.				
교과 내용	전문성 함양과 진로설계에 필요한 개념, 중요성, 유형 등에 대해서 이론적 지식과 함께 다양한 영역에서 전문성을 가지고 실제 활동하고 있는 전문가들과의 만남 및 강의를 통해서 생동감 있는 내용들이 학생들에게 전달 및 이해될 수 있도록 교과 내용이 구성되어 있다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 지필시험 (✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/증례토의 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☐ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☐ CPX/OSCE ☑ 의료인문학 ☑ 자기주도학습 ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 및 리더십 (MC1)	35%	학습공동체 활동을 통해 과제를 완수하는 과정에서 동료간 협동 및 리더십을 발휘 할 수 있다.			토의 및 발표
의사소통능력 및 리더십 (MC1)	30%	명확하고 적절한 문서를 사용하여 동료 및 교수와 효과적으로 의사소통 할 수 있다.			보고서
가톨릭 정신 실천 능력 (MC7)	35%	자신에 대한 참된 이해: 자신의 가치관, 성향, 습관, 감정을 객관적으로 기술 할 수 있고, 장점과 한계를 말할 수 있다.			개인에세이

과목 프로파일					
과목명	다양한 학습법	영문과목명	Teaching and Learning in Medical Education	선수과목	
교과목 개요 및 특성	다양한 학습법 과정은 의과대학 학생들이 효과적이고 효율적으로 학습할 수 있도록하며,성공적인 의과대학 생활을 하는데 도움을 준다.				
교과 목표	의과대학생이 방대한 양의 새로운 사실과 기술을 학습하고 전문가로서 삶을 살아가는데 필요한 태도를 함양하는데 목표가 있다.				
교과 내용	학습법에 대한 인지적 기술, 동기, 자기조절 및 관리 등과 임상술기 및 커뮤니케이션기술, 소집단 활동 , 평가방법 등에 대한 내용을 익히고 실제 연습하는 시간을 갖는다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 지필시험 ( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/증례토의 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☐ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☐ CPX/OSCE ☑ 의료인문학 ☑ 자기주도학습 ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 및 리더십 (MC1)	50%	학습공동체 활동을 통해 과제를 완수하는 과정에서 동료간 협동 및 리더십을 발휘 할 수 있다.			보고서
사회책무 및 구제적 사안에 대한 창의적 안목 (MC5)	50%	통합교육과정성과를 달성하기 위해 자신에게 맞는 학습법을 만들어간다.			보고서

과목 프로파일					
과목명	가톨릭정신과 의료윤리	영문과목명	Catholic spirit and medical ethics	선수과목	
교과목 개요 및 특성	가톨릭 정신을 바탕으로 하는 의료윤리를 정립하고자 한다.				
교과 목표	가톨릭의료인으로서 가톨릭 정신을 바탕으로 하는 생명과 가정 그리고 사회에 관한 올바른 윤리의식을 확립하는 데에 도움을 준다. 또한 가톨릭의료인이 지녀야 할 의료윤리를 정립하는 데에 도움을 준다.				
교과 내용	가톨릭 정신이 바탕이 된 다양한 지식과 의료윤리 그리고 그에 대한 강의, 토의 및 발표				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 지필시험 ( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/증례토의 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☐ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☐ CPX/OSCE ☑ 의료인문학 ☑ 자기주도학습 ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
자기평가와 개발능력 (MC6)	35%	의사의 직업적 특성을 이해하고 이를 토대로 의사의 전문직 윤리를 설명할 수 있다.			과제물
가톨릭 정신 실천 능력 (MC7)	35%	생명의 존엄성 수호라는 사명을 병원공동체를 통해 실현한다는 의미와 그 방법을 말할 수 있다.			토의 및 발표
가톨릭 정신 실천 능력 (MC7)	30%	그리스도의 삶의 방식에 비추어 자신의 삶의 방식을 성찰할 수 있다.			토의 및 발표

과목 프로파일					
과목명	글로벌 헬스	영문과목명	Global Health	선수과목	
교과목 개요 및 특성	글로벌 헬스 입문 과정				
교과 목표	1. 글로벌 헬스의 개념을 이해하고 설명할 수 있다. 2. 세계 각국의 보건 상태를 평가하고 헬스케어 개입을 계획할 수 있다. 3. 국제적 보건 상황에 주의하고 능동적으로 반응할 수 있다.				
교과 내용	글로벌 헬스를 이해하기 위한 이론 강의와 토론 및 발표				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 지필시험 (✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/증례토의 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☐ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☐ CPX/OSCE ☑ 의료인문학 ☐ 자기주도학습 ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 및 리더십 (MC1)	45%	임상현장에서 필요한 의료의사소통 기술을 이해하고 모의환자를 대상으로 효과적으로 의사소통 할 수 있다.			발표 / 동료평가
자기평가와 개발능력 (MC6)	55%	각 국가별 질병의 다양성 및 특성을 이해할 수 있고, 국제 보건의료 관점에서 건강증진과 예방을 위한 방안을 계획 할 수 있다.			발표 및 토론

과목 프로파일					
과목명	영성과 건강	영문과목명	Spirituality and health	선수과목	
교과목 개요 및 특성	영성이 건강에 미치는 영향을 이해하고 헬스케어에서 영적 돌봄을 적용할 수 있는 방법을 배우는 과				
교과 목표	우리 대학의 졸업역량인 '그리스도 사랑과 삶의 방식 실천'을 실제 의료의 영역과 접목할 수 있도록 학생들을 준비시키기 위한 목적				
교과 내용	이론 강의와 토론 및 발표				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 지필시험 ( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/증례토의 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☐ PBL ☑ TBL ☐ F/L ☐ CPX/OSCE ☑ 의료인문학 ☑ 자기주도학습 ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 및 리더십 (MC1)	45%	임상현장에서 필요한 의료의사소통 기술을 이해하고 모의환자를 대상으로 효과적으로 의사소통 할 수 있다.			발표 / 동료평가
자기평가와 개발능력 (MC6)	55%	각 국가별 질병의 다양성 및 특성을 이해할 수 있고, 국제 보건의료 관점에서 건강증진과 예방을 위한 방안을 계획 할 수 있다.			에세이 및 토론

과목 프로파일					
과목명	질병의 기초	영문과목명	Pathologic Basis of Disease	선수과목	
교과목 개요 및 특성	질병을 앓고 있는 세포, 조직, 그리고 장기의 구조적 변화와 기능적 변화를 학습하고, 발생하는 질병의 원인, 질병 발생의 절차인 병인론, 인체의 세포와 장기에서 일어나는 형태학적 변화 및 형태학적 변화로 인한 기능적 결과인 임상적 중요성 등 병리학적 특성을 이해하고 설명한다.				
교과 목표	병(Patho)의 이치(logy)를 학습하는 과정으로, 의학의 근간을 형성하며 기초의학을 종합하여 임상의학을 이해하는데 연계가 되는 병리학(Pathology)를 바탕으로, 질병을 앓고 있는 세포, 조직, 그리고 장기의 구조적 변화와 기능적 변화를 학습한다. 학생은 "질병의 기초" 학습을 통해 인체에 발생하는 질병의 원인, 질병 발생의 절차인 병인론, 인체의 세포와 장기에서 일어나는 형태학적 변화 및 형태학적 변화로 인한 기능적 결과인 임상적 중요성 등 병리학적 특성을 이해하고 설명할 수 있어야 한다.				
교과 내용	• Cellular Responses to Stress and Toxic Insults: Adaptation, Injury, and Death • Inflammation and Repair • Hemodynamic Disorders, Thromboembolic Disease, and Shock • Diseases of the Immune System • Neoplasia • Infectious Diseases				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 지필시험 (✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/증례토의 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☐ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☐ CPX/OSCE ☐ 의료인문학 ☐ 자기주도학습 ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 및 리더십 (MC1)	20%	명확하고 적절한 문서를 사용하여 동료 및 교수와 효과적으로 의사소통 할 수 있다.	보고서
의학 연구 능력 (MC2)	40%	질병에 대한 인과관계와 치료의 효과, 검사 방법의 한계를 과학적 개념과 원리에 입각하여 비판적으로 평가 할 수 있다.	토의 및 발표
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	40%	생명 현상과 질병의 이해 1) 질병의 진단법, 치료법을 원인과 발생기전을 바탕으로 이해하고, 이를 기초의학지식을 활용하여 설명할 수 있다. 2) 질병의 자연경과 또는 치료 경과 및 합병증을 기초의학지식을 활용하여 설명할 수 있고 이를 바탕으로 향후 치료를 설명할 수 있다.	토의 및 발표

과목 프로파일					
과목명	진단의 기초	영문과목명	Approach to clinical diagnosis	선수과목	
교과목 개요 및 특성	임상실습 전 교육으로써 진단 과정을 이해하고 임상 정보를 얻는 방법인 문진, 신체진찰, 진단검사법, 의학언어 등 진단의 기초가 되는 기본적인 과정을 학습한다.				
교과 목표	진단 과정을 이해하고 진단의 기초가 되는 기본적인 과정을 학습한다.				
교과 내용	의학언어, 문진, 신체진찰, 진단 검사, 의학 증례 보고				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 지필시험 (✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/증례토의 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☐ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☐ CPX/OSCE ☐ 의료인문학 ☐ 자기주도학습 ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의학 연구 능력 (MC2)	20%	질병에 대한 인과관계와 치료의 효과, 검사 방법의 한계를 과학적 개념과 원리에 입각하여 비판적으로 평가 할 수 있다.	지필
근거중심의학의 활용능력 (MC3)	20%	임상문제해결에 필요한 진찰 및 임상 검사 결과를 정확하게 해석 할 수 있다.	지필
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	20%	생명현상과 질병의 이해 1) 질병의 진단법, 치료법을 원인과 발생기전을 바탕으로 이해하고, 이를 기초의학지식을 활용하여 설명할 수 있다. 2) 질병의 자연경과 또는 치료 경과 및 합병증을 기초의학지식을 활용하여 설명할 수 잇고 이를 바탕으로 향후치료를 설명할 수 있다.	지필
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	20%	임상표현에 대하여 병태생리, 임상양상을 바탕으로 문제해결을 시도 할 수 있고, 이에 대해 진단적 스키마를 작성 할 수 있다.	지필
사회책무 및 구제적 사안에 대한 창의적 안목 (MC5)	20%	통합교육과정성과를 달성하기 위해 자신에게 맞는 학습법을 만들어간다.	지필

과목 프로파일					
과목명	영상의학기초	영문과목명	Approach to clinical diagnosis	선수과목	
교과목 개요 및 특성	영상의학의 역할 이해, 영상 형성의 원리 파악, 영상의학적 정상 해부학 숙지로 임상진단에 활용할 수 있도록 한다.				
교과 목표	영상의학기초 목적은 임상진단 및 치료에 있어서 영상의학의 역할을 이해하고 각종 영상 형성의 원리를 파악하며, 인체의 영상의학적 정상 해부학을 숙지하여 이를 임상진단에 활용할 수 있다.				
교과 내용	영상물리 (X-ray, Ultrasound, CT, MRI, 핵의학, 방사선방어물리 등) 영상해부학(뇌신경계, 척추, 흉부, 심장, 복부, 근골격계, 중재영상의학 등)				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 지필시험 (✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/증례토의 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☐ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☐ CPX/OSCE ☐ 의료인문학 ☐ 자기주도학습 ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의학 연구 능력 (MC2)	35%	질병에 대한 인과관계와 치료의 효과, 검사 방법의 한계를 과학적 개념과 원리에 입각하여 비판적으로 평가 할 수 있다.			지필
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	35%	생명현상과 질병의 이해 1) 질병의 진단법, 치료법을 원인과 발생기전을 바탕으로 이해하고, 이를 기초의학지식을 활용하여 설명할 수 있다. 2) 질병의 자연경과 또는 치료 경과 및 합병증을 기초의학지식을 활용하여 설명할 수 있고 이를 바탕으로 향후치료를 설명할 수 있다.			지필
사회책무 및 구제적 사안에 대한 창의적 안목 (MC5)	30%	통합교육과정성과를 달성하기 위해 자신에게 맞는 학습법을 만들어간다.			지필

과목 프로파일					
과목명	의사소통의 기술I	영문과목명	communication and skill	선수과목	
교과목 개요 및 특성	휴먼서비스의 영역에 있는 의사들이 가져야 할 의사소통의 가치와 철학 그리고 기술 등에 대해서도 가장 기본적인 이론뿐만 아니라 다양한 분야에서의 의사소통(communication)의 적용사례에 경험한다.				
교과 목표	현대사회는 개인과 조직의 발전을 위해서 '소통과 신뢰' 그리고 '네트워크'를 가장 중요한 키워드로 제시하고 있고, 이와 함께 4차 산업혁명시대에는 '의사소통', '휴머니즘', '신뢰', '네트워크' 등에 대한 키워드의 의미가 '지속가능한 발전(sustainable development)'이라는 관점에서 재인식되는 것이 필요하다고 강조하고 있다. 따라서 의사소통의 기술에서는 4차 산업혁명시대에 휴먼서비스의 영역에 있는 병원과 의사들이 가져야 할 의사소통의 가치와 철학 그리고 기술 등을 습득하고 이해하는 것을 목표로 한다.				
교과 내용	4차 산업혁명시대에서의 의사소통의 개념, 중요성, 유형 그리고 소통의 기술 등에 대해서 이론적 지식뿐만 아니라 다양한 사례들을 중심으로 교과내용이 구성되어 있다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 지필시험 (✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/증례토의 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☐ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☐ CPX/OSCE ☑ 의료인문학 ☐ 자기주도학습 ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 및 리더십 (MC1)	40%	임상현장에서 필요한 의료의사소통 기술을 이해하고 모의환자를 대상으로 효과적으로 의사소통 할 수 있다.			실습시험
의사소통능력 및 리더십 (MC1)	30%	명확하고 적절한 문서를 사용하여 동료 및 교수와 효과적으로 의사소통 할 수 있다.			보고서
자기평가와 개발능력 (MC6)	30%	동료들에게 의학지식을 설명하고 이해시킬 수 있다.			지필

과목 프로파일					
과목명	소화기 I 통합교육	영문과목명	Gastroentelogy I	선수과목	
교과목 개요 및 특성	정상음식물의 섭취, 소화 및 흡수를 담당하는 소화관에 발생하는 질환을 학습				
교과 목표	본 과정에서는 임상상황에서의 핵심지식, 개념, 원리 등의 이해와 응용을 통하여 비판적 사고와 문제해결 능력을 향상시키기 위해 증례를 활용한 다양한 교육프로그램이 있다. 반개방형 질문을 이용한 증례토의, 근거중심의학, 임상추론과 진료수행, 문제바탕학습(PBL) 등. 이 교육방법을 통해 학생들은 강의시간에 배운 지식을 임상표현과 병태생리에 근거하여 학생 스스로 재구조화하고, 임상문제를 도출하고 해결하는 원칙에 대하여 설명할 수 있어야 한다.				
교과 내용	소화기학 통합과정 1은 정상음식물의 섭취, 소화 및 흡수를 담당하는 소화관에 발생하는 질환에 관하여 배우는 과정이다. 임상의사로서 질환에 대해서 배운다는 것은 질병의 진단법, 치료법을 원인과 발병기전을 바탕으로 이해하고, 질병의 자연경과 또는 치료경과 및 합병증을 알고, 이를 바탕으로 향후 치료계획을 세운다는 것을 의미한다. 이 배움의 과정을 체계화 하기 위해서는 인체에 관한 기초의학 지식이 필수적이다. 질환을 이해하는데 필요한 기초의학 지식을 활용한다는 것은 1) 인체의 정상구조/기능을 장기 및 계통별로 2) 주요 항상성 유지 기전을 분자 및 세포 단위에서 3) 병인이 인체에 미치는 영향과 이에 대한 방어기전 4) 질병 상태에서 나타나는 주요 장기의 병리 및 병태생리 5) 인체 내 약물의 작용기전과 효과 및 부작용 등을 설명할 수 있다는 것을 의미한다. 임상의로서 만나게 되는 가장 흔한 증상인 구역, 구토, 복통, 설사 등과 같은 다양한 소화기 증상을 접근하는 방법(병력 청취와 자세한 신체진찰, 다양한 진단방법의 활용)도 중요한 내용이고 이를 알기 위해서는 위에서 언급한 각종 소화기질환에 지식과 인체에 관한 기초의학 지식을 바탕으로 하여야 비로소 가능하게 된다. 또한 소화기 증상들은 소화기 이외의 장기에 질환이 있을 때에도 나타날 수 있어서 다른 장기의 병태생리에 대한 이해도 필요하다. 따라서 소화기과정이야말로 일차 의료의 현장에서 가장 많이 접하게 되고 의사로서의 직무수행에 있어서도 매우 중요한 과정이라고 할 수 있다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 지필시험 (✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/증례토의 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☐ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☐ CPX/OSCE ☑ 의료인문학 ☐ 자기주도학습 ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	35%	생명현상과 질병의 이해 1) 질병의 진단법, 치료법을 원인과 발생기전을 바탕으로 이해하고, 이를 기초의학지식을 활용하여 설명할 수 있다. 2) 질병의 자연경과 또는 치료 경과 및 합병증을 기초의학지식을 활용하여 설명할 수 잇고 이를 바탕으로 향후치료를 설명할 수 있다.	지필
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	35%	임상표현에 대하여 병태생리, 임상양상을 바탕으로 문제해결을 시도 할 수 있고, 이에 대해 진단적 스키마를 작성 할 수 있다.	지필
사회책무 및 구제적 사안에 대한 창의적 안목 (MC5)	30%	통합교육과정성과를 달성하기 위해 자신에게 맞는 학습법을 만들어간다.	지필

과목 프로파일					
과목명	소화기 II 통합교육	영문과목명	Gastroentelogy II	선수과목	소화기 I 통합교육
교과목 개요 및 특성	간장, 담도 및 췌장에 발생하는 질환을 학습				
교과 목표	본 과정에서는 임상상황에서의 핵심지식, 개념, 원리 등의 이해와 응용을 통하여 비판적 사고와 문제해결 능력을 향상시키기 위해 증례를 활용한 다양한 교육프로그램이 있다. 반개방형 질문을 이용한 증례토의, 근거중심의학, 문제바탕학습(PBL) 등. 이 교육방법을 통해 학생들은 강의시간에 배운 지식을 임상표현과 병태생리에 근거하여 학생 스스로 재구조화하고, 임상문제를 도출하고 해결하는 원칙에 대하여 설명할 수 있어야 한다.				
교과 내용	소화기학 통합과정 2은 간장, 담도 및 췌장에 발생하는 질환에 관하여 배우는 과정이다. 임상의사로서 질환에 대해서 배운다는 것은 질병의 진단법, 치료법을 원인과 발병기전을 바탕으로 이해하고, 질병의 자연경과 또는 치료경과 및 합병증을 알고, 이를 바탕으로 향후 치료계획을 세운다는 것을 의미한다. 이 배움의 과정을 체계화 하기 위해서는 인체에 관한 기초의학 지식이 필수적이다. 질환을 이해하는데 필요한 기초의학 지식을 활용한다는 것은 1) 인체의 정상구조/기능을 장기 및 계통별로 2) 주요 항상성 유지 기전을 분자 및 세포 단위에서 3) 병인이 인체에 미치는 영향과 이에 대한 방어기전 4) 질병 상태에서 나타나는 주요 장기의 병리 및 병태생리 5) 인체 내 약물의 작용기전과 효과 및 부작용 등을 설명할 수 있다는 것을 의미한다. 임상의로서 만나게 되는 흔한 증상인 복통, 복수, 황달, 토혈 등과 같은 간질환과 연관된 증상을 접근하는 방법(병력 청취와 자세한 신체진찰, 다양한 진단방법의 활용)도 중요한 내용이고 이를 알기 위해서는 위에서 언급한 각종 간장, 담도 및 췌장 질환에 대한 지식과 인체에 관한 기초의학 지식을 바탕으로 하여야 비로소 가능하게 된다. 또한 소화기 증상들은 소화기 이외의 장기에 질환이 있을 때에도 나타날 수 있어서 다른 장기의 병태생리에 대한 이해도 필요하다. 따라서 소화기과정이야말로 일차 의료의 현장에서 가장 많이 접하게 되고 의사로서의 직무수행에 있어서도 매우 중요한 과정이라고 할 수 있다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 지필시험 (✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/증례토의 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☑ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☑ CPX/OSCE ☑ 의료인문학 ☐ 자기주도학습 ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	35%	생명현상과 질병의 이해 1) 질병의 진단법, 치료법을 원인과 발생기전을 바탕으로 이해하고, 이를 기초의학지식을 활용하여 설명할 수 있다. 2) 질병의 자연경과 또는 치료 경과 및 합병증을 기초의학지식을 활용하여 설명할 수 잇고 이를 바탕으로 향후치료를 설명할 수 있다.	지필
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	35%	임상표현에 대하여 병태생리, 임상양상을 바탕으로 문제해결을 시도 할 수 있고, 이에 대해 진단적 스키마를 작성 할 수 있다.	지필
사회책무 및 구제적 사안에 대한 창의적 안목 (MC5)	30%	통합교육과정성과를 달성하기 위해 자신에게 맞는 학습법을 만들어간다.	지필

과목 프로파일					
과목명	심장 및 혈관 통합교육	영문과목명	Cardiovascular system	선수과목	
교과목 개요 및 특성	심장 및 혈관을 이해하고 질환 검사 및 치료 계획				
교과 목표	심장 및 혈관의 정상생리, 해부를 이해한다. 진단을 위한 문진, 이학적 검사를 할 수 있다. 심장 및 혈관 질환의 기전을 이해하고 치료 계획을 제시한다.				
교과 내용	주교재 : Harrison, 부교재 : 심장학, 임상심장학				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 지필시험 (✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/증례토의 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☑ PBL ☑ TBL ☑ F/L ☑ CPX/OSCE ☑ 의료인문학 ☑ 자기주도학습 ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	35%	생명현상과 질병의 이해 1) 질병의 진단법, 치료법을 원인과 발생기전을 바탕으로 이해하고, 이를 기초의학지식을 활용하여 설명할 수 있다. 2) 질병의 자연경과 또는 치료 경과 및 합병증을 기초의학지식을 활용하여 설명할 수 있고 이를 바탕으로 향후 치료를 설명할 수 있다.	지필
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	35%	임상표현에 대하여 병태생리, 임상양상을 바탕으로 문제해결을 시도 할 수 있고, 이에 대해 진단적 스키마를 작성할 수 있다.	지필
사회책무 및 구제적 사안에 대한 창의적 안목 (MC5)	30%	통합교육과정성과를 달성하기 위해 자신에게 맞는 학습법을 만들어간다.	지필

과목 프로파일					
과목명	호흡기 통합교육	영문과목명	Pulmonology	선수과목	
교과목 개요 및 특성	전 세계 인구의 고령화와 더불어 산업화에 따른 대기오염과 흡연 등의 원인으로 만성폐쇄성폐질환, 폐암, 폐렴, 결핵, 폐혈관질환, 간질성 폐질환, 호흡부전 등 각종 호흡기 질환들은 전 세계인들에게 주요한 질병 부담으로 급부상 하고 있다. 다양한 호흡기 질환들은 해부, 생리, 병리, 약리 등 기초의학적인 이해가 필수적이므로 기초의학 강의들로 시작되어 호흡기내과, 소아청소년과, 흉부외과, 방사선종양학과 등 임상교수들의 강의와 함께 영상의학과, 핵의학과, 직업환경의학과, 진단검사의학과, 병리학과 등 다양한 학제로 이루어진 교수님에 의해 포괄적인 강의가 이루어진다. 주요 호흡기 질환들의 병태생리를 이해하고 증상과 문제점들의 고찰을 통한 진단 접근법을 배우며 치료 방법들에 대하여 이해한다.				
교과 목표	만성폐쇄성폐질환, 폐암, 폐렴, 결핵, 폐혈관질환, 간질성 폐질환, 호흡부전 등 다양한 호흡기 질환들은 해부, 생리, 병리, 약리 등 기초의학적인 이해가 필수적이므로 기초의학 강의들로 시작되어 다양한 임상 강의를 통해 주요 호흡기 질환들의 병태생리를 이해하고 증상과 문제점들의 고찰을 통한 진단 접근법을 배우며 치료 방법들을 제시한다.				
교과 내용	주교재 : Harrison's Princiles of Internal Medicine. 20th ed, Kasper DL, Braunwald E, Fauci AS et al, McGraw-Hill, 2018				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 지필시험 (✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/증례토의 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☑ PBL ☑ TBL ☐ F/L ☑ CPX/OSCE ☑ 의료인문학 ☑ 자기주도학습 ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의학 연구 능력 (MC2)	15%	임상시나리오에서 임상문제를 도출하고 이를 해결하기 위해서 근거중심 의학기술을 사용할 수 있다.	CPX, EBM
근거중심의학의 활용능력 (MC3)	20%	임상문제해결에 필요한 진찰 및 임상 검사 결과를 정확하게 해석 할 수 있다.	형성평가
근거중심의학의 활용능력 (MC3)	15%	임상표현과 관련 있는 병력을 효과적으로 청취하고, 신체 검진을 진료술기 지침에 따라 수행할 수 있다.	OCSE
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	20%	임상표현에 대하여 병태생리, 임상양상을 바탕으로 문제해결을 시도 할 수 있고, 이에 대해 진단적 스키마를 작성 할 수 있다.	증례토의
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	20%	생명현상과 질병의 이해 1) 질병의 진단법, 치료법을 원인과 발생기전을 바탕으로 이해하고, 이를 기초의학지식을 활용하여 설명할 수 있다. 2) 질병의 자연경과 또는 치료 경과 및 합병증을 기초의학지식을 활용하여 설명할 수 잇고 이를 바탕으로 향후치료를 설명할 수 있다.	지필
사회책무 및 구제적 사안에 대한 창의적 안목 (MC5)	10%	통합교육과정성과를 달성하기 위해 자신에게 맞는 학습법을 만들어간다.	TBL

과목 프로파일					
과목명	인간행동	영문과목명	Human Behavior	선수과목	
교과목 개요 및 특성	인간을 총체적으로 이해하는 역량을 갖춘다.				
교과 목표	복잡한 인간의 행동을 과학적으로 이해함으로써 인간생명에 대한 경건한 태도를 함양하고 인간을 총체적으로 이해하는 역량을 갖춘다.				
교과 내용	뇌와 행동, 행동이론, 삶의 주기, 인간과 스트레스, 환자-의사관계, 질병행동과 의학적 대응, 노화/죽음/애도, 질병과 문화/사회, 의료와 종교, 성행동과 애정심리				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 지필시험 (✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/증례토의 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☐ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☐ CPX/OSCE ☑ 의료인문학 ☐ 자기주도학습 ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	60%	생명현상과 질병의 이해 1) 질병의 진단법, 치료법을 원인과 발생기전을 바탕으로 이해하고, 이를 기초의학지식을 활용하여 설명할 수 있다. 2) 질병의 자연경과 또는 치료 경과 및 합병증을 기초의학지식을 활용하여 설명할 수 있고 이를 바탕으로 향후 치료를 설명할 수 있다.	지필
사회책무 및 구제적 사안에 대한 창의적 안목 (MC5)	40%	통합교육과정성과를 달성하기 위해 자신에게 맞는 학습법을 만들어간다.	지필

과목 프로파일					
과목명	영양 및 내분비 통합교육	영문과목명	Integrated Course of Endocrinology and Nutrition	선수과목	
교과목 개요 및 특성	임상영양이 무엇인지 이해하고 이와 관련된 질환의 체계적 접근을 학습한다.				
교과 목표	내분비 대사 질환의 병태 생리를 이해하고 이를 바탕으로 내분비 질환의 진단 및 치료에 이르는 기본적인 접근 과정을 체계적으로 학습한다. 임상영양이 무엇인지 이해하고 이와 관련된 질환의 체계적 접근을 학습한다.				
교과 내용	주교재 : 1. Harrison's Textbook of Internal Medicine. Kasper DL·Fauci AS·Hauser SL·et al., The McGraw-Hill Companies, Inc, 2015 부교재 : 1. Cecil Textbook of Medicine, Lee Goldman·Andrew I·Schafer et al,Elsevier,2015 2. Williams Textbook of Endocrinology, Shlomo Melmed·Kenneth S.Polonsky·et al, Elsevier, 2016 3. 내분비대사학, 대한내분비학회, 군자출판사, 2011 4. 홍창의소아과학 (안효섭,신희연 편, 미래엔, 2016) 또는 소아내분비학(대한소아내분비학회,군자출판사, 2014)				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 지필시험 (✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/증례토의 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☐ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☐ CPX/OSCE ☑ 의료인문학 ☑ 자기주도학습 ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	35%	생명현상과 질병의 이해 1) 질병의 진단법, 치료법을 원인과 발생기전을 바탕으로 이해하고, 이를 기초의학지식을 활용하여 설명할 수 있다. 2) 질병의 자연경과 또는 치료 경과 및 합병증을 기초의학지식을 활용하여 설명할 수 있고 이를 바탕으로 향후 치료를 설명할 수 있다.	지필
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	35%	임상표현에 대하여 병태생리, 임상양상을 바탕으로 문제해결을 시도할 수 있고, 이에 대해 진단적 스키마를 작성할 수 있다.	지필
사회책무 및 구제적 사안에 대한 창의적 안목 (MC5)	30%	통합교육과정성과를 달성하기 위해 자신에게 맞는 학습법을 만들어간다.	Flipped (형성평가)

과목 프로파일					
과목명	신장 및 요로 통합교육	영문과목명	Kidney & Urinary Track	선수과목	
교과목 개요 및 특성	신장 및 요로 질환의 병태생리를 파악한다.				
교과 목표	신장 및 요로계의 구조와 기능을 이해하고 질환의 병태생리를 파악하여 진단과 치료에 활용한다.				
교과 내용	주교재 : Comprehensive Clinical Nephrology 부교재 : Harrison's Nephrology and Acid-Base Disorders 임상신장학 Harrison's Principles of Internal Medicine				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 지필시험 ( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/증례토의 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☑ PBL ☑ TBL ☐ F/L ☐ CPX/OSCE ☑ 의료인문학 ☑ 자기주도학습 ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	25%	생명현상과 질병의 이해 1) 질병의 진단법, 치료법을 원인과 발생기전을 바탕으로 이해하고, 이를 기초의학지식을 활용하여 설명할 수 있다. 2) 질병의 자연경과 또는 치료 경과 및 합병증을 기초의학지식을 활용하여 설명할 수 있고 이를 바탕으로 향후 치료를 설명할 수 있다.	지필
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	25%	임상표현에 대하여 병태생리, 임상 양상을 바탕으로 문제해결을 시도할 수 있고, 이에 대해 진단적 스키마를 작성할 수 있다.	지필
사회책무 및 구제적 사안에 대한 창의적 안목 (MC5)	25%	통합교육과정성과를 달성하기 위해 자신에게 맞는 학습법을 만들어간다.	토의 및 발표, CPX, TBL
사회책무 및 구제적 사안에 대한 창의적 안목 (MC5)	25%	문제중심학습을 통해 학습공동체가 효율적으로 함께 공부하고 문제를 해결할 수있다.	PBL

과목 프로파일					
과목명	감염과 면역 통합교육	영문과목명	Infection and Immunology	선수과목	
교과목 개요 및 특성	감염과 면역에 관련된 기초 의학지식을 습득한다. 관련된 임상분야는 감염학, 알레르기-임상면역학, 류마티스학, 소아청소년과학, 이비인후과학, 피부과학 등 관련 전문분야이다.				
교과 목표	본 과정은 이수한 학생은 감염과 면역과 관련된 각종 질환의 병인 및 발병기전, 병태생리, 임상증상 및 징후 등 임상양상, 진단적 스키마, 진단검사 방법 및 치료, 예후 등과 관련된 임상분야의 의학지식을 습득하여 이해하고 설명할 수 있다. 아울러 감염과 면역에 관련된 임상적인 문제들에 대해 PBL, CPX, OSCE 등 다양한 교육 및 학습방법으로 접근하여 문제바탕 접근, 임상추론 등에 대해 이해하고 설명할 수 있다.				
교과 내용	이론 강의, 토론 및 발표, PBL, CPX/OSCE 등을 활용하여 감염과 면역에 관련된 기초 의학지식을 습득하도록 한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 지필시험 (✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/증례토의 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☑ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☑ CPX/OSCE ☑ 의료인문학 ☑ 자기주도학습 ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의학 연구 능력 (MC2)	25%	임상시나리오에서 임상문제를 도출하고 이를 해결하기 위해서 근거중심 의학기술을 사용할 수 있다.			CPX
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	25%	생명현상과 질병의 이해 1) 질병의 진단법, 치료법을 원인과 발생기전을 바탕으로 이해하고, 이를 기초의학지식을 활용하여 설명할 수 있다. 2) 질병의 자연경과 또는 치료 경과 및 합병증을 기초의학지식을 활용하여 설명할 수 있고 이를 바탕으로 향후치료를 설명할 수 있다.			지필
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	25%	임상표현에 대하여 병태생리, 임상양상을 바탕으로 문제해결을 시도할 수 있고, 이에 대해 진단적 스키마를 작성할 수 있다.			지필
사회책무 및 구제적 사안에 대한 창의적 안목 (MC5)	25%	문제중심학습을 통해 학습공동체가 효율적으로 함께 공부하고 문제를 해결할 수있다.			PBL

과목 프로파일					
과목명	선택과정 4-1, 4-2	영문과목명	Elective course (category of research, humanity and social study)	선수과목	
교과목 개요 및 특성	연구역량 또는 인성인문학적 역량을 함양하도록 한다.				
교과 목표	선택과정은 학생들이 인성영역, 연구영역, 인문사회영역 등 3가지의 영역 중에서 1가지의 영역을 자발적으로 선택하고 참여하는 자기주도적 학습방식으로 구성 및 운영되어진다. 첫째, 연구영역은 자발적인 연구참여를 통해 의과학자로서의 연구역량을 함양하는 것을 목표로 한다. 둘째, 인성영역은 가톨릭 관련 기관에서의 봉사활동을 통해 좋은 의사가 되기 위해 반드시 필요한 인성을 함양하는 것을 목표로 한다. 셋째, 인문사회영역은 정부부처, 공공기관, 민간기업 등 다양한 기관에서의 경험을 통해서 의사가 가져야 할 인문학적 창의역력과 사회과학적 비판해석역량을 함양하는 것을 목표로 한다.				
교과 내용	첫째, 연구영역은 기초/임상의학의 wet/dry lab에서 실제적으로 진행되고 있는 연구과제에 참여하여 새로운 가설을 세우고 다양한 연구 방법을 통해 가설을 검증한다. 둘째, 인성영역은 가톨릭 의료 및 복지 기관 봉사 또는 1365 인증기관 봉사 활동을 한다. 셋째, 인문사회영역은 정부부처, 공공기관, 민간기업 등 다양한 기관에서의 실제적인 활동 및 경험을 수행한다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 지필시험 ( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/증례토의 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ 프로젝트 학습 ☐ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☐ CPX/OSCE ☐ 의료인문학 ☑ 자기주도학습 ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
사회책무 및 구체적 사안에 대한 창의적 안목 (MC5)	35%	통합교육과정성과를 달성하기 위해 자신에게 맞는 학습법을 만들어간다.			보고서
자기평가와 개발능력 (MC6)	30%	동료들에게 의학지식을 설명하고 이해시킬 수 있다.			학술제 발표
가톨릭 정신 실천 능력 (MC7)	35%	그리스도의 삶의 방식에 비추어 자신의 삶의 방식을 성찰 할 수 있다.			기관 평가서 및 보고서

과목 프로파일					
과목명	혈액 및 종양 통합교육	영문과목명	Blood and Tumor	선수과목	
교과목 개요 및 특성	혈액학: 조혈계 및 림프망상구계의 기능과 지혈 기전을 습득하고, 이를 바탕으로 다양한 혈액질환의 병태 생리를 이해하고 나아가 혈액 질환을 진단하고 치료 할 수 있는 능력을 배양한다. 종양학: 종양의 생물학적 특성 및 발생기전을 이해하고, 발암인자의 역학적 상관관계를 이해하여 종양의 진단과 치료 및 예방에 임상적으로 활용한다.				
교과 목표	혈액학: 조혈계 및 림프망상구계의 기능과 지혈 기전을 습득하고, 이를 바탕으로 다양한 혈액 질환의 병태 생리를 이해하고 나아가 혈액 질환을 진단하고 치료 할 수 있는 능력을 배양한다. 종양학: 종양의 생물학적 특성 및 발생기전을 이해하고, 발암인자의 역학적 상관관계를 이해하여 종양의 진단과 치료 및 예방에 임상적으로 활용한다.				
교과 내용	주교재 : Williams Hematology, Kaushansky, McGrawHill, 2011 / 혈액학, 대한혈액학회, 범문에듀케이션, 2011 Wintrobe's Clinical Hematology (12e) ; Greer JP, Foerster J, Rodgers GM, Paraskevas F, Glader B, Arber DA, et al, Lippincott Williams & Wilkins, 2008 / WHO classification of tumors of haematopoietic and lymphoid tissue ; The International Agency for Research on Cancer, WHO, 2008 / Harrison's Principles of Internal Medicine, 19e, Dennis Kasper, McGrawHill, 2015 부교재 : The Biology of Cancer, 2nd Edition 2nd Edition, Robert A Weinberg, Garland Science, 2013				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 지필시험 (✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/증례토의 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☐ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☑ CPX/OSCE ☑ 의료인문학 ☑ 자기주도학습 ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
사회책무 및 구제적 사안에 대한 창의적 안목 (MC5)	35%	통합교육과정성과를 달성하기 위해 자신에게 맞는 학습법을 만들어간다.	지필시험
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상진료 능력 (MC4)	30%	생명현상과 질병의 이해 1) 질병의 진단법, 치료법을 원인과 발생기전을 바탕으로 이해하고, 이를 기초의학지식을 활용하여 설명할 수 있다. 2) 질병의 자연경과 또는 치료 경과 및 합병증을 기초의학지식을 활용하여 설명할 수 잇고 이를 바탕으로 향후치료를 설명할 수 있다.	지필시험
근거중심 의학의 활용 능력 (MC3)	35%	임상문제해결에 필요한 진찰 및 임상 검사 결과를 정확하게 해석 할 수 있다.	지필시험

과목 프로파일					
과목명	의료인문학: 보건정책과 경영	영문과목명	health policy and management	선수과목	
교과목 개요 및 특성	보건정책과 관련된 정책이론과 주요이슈들 및 사례 및 실제 경험을 통해 일어난 여러 가지 사례들을 맞춤형 강의 및 토론을 통한 학습				
교과 목표	4차 산업혁명과 무한경쟁시대가 되면서 (공공)정책과 경영(관리)이 더욱 강조가 되었고, 특히 우리나라는 문재인 정부에서 더욱 공공부문의 정책 효과성, 경쟁력, 투명성과 책임성을 강조하고 있고, 조직 및 인사를 포함한 경영관리적 측면에서의 합리성과 효율성을 중요한 가치로 내세우고 있다. 특히, 정부가 보건의료분야와 관련된 정책의 필요성과 중요성 그리고 보건의료분야 경영측면에서의 효율성 및 사회적 가치를 우선적으로 강조하면서 정책효과의 극대화와 경영효율화의 극대화를 시간과 공간이 영역을 넘어서는 '지속가능성'이라는 관점에서 정책과 경영의 융복합적인 관계성에 대해서 논의되고 있는 것이 최근의 추세이다. 이러한 환경적 맥락에서 본 수업에서는 보건정책과 관련된 정책이론과 주요 이슈들 및 사례들에 대한 부분을 중점적으로 소개하면서 정책의 공공성과 경제성에 대해서도 학생들과 심도 있는 토론을 할 계획이다. 또한 의료기관 역시 다른 기업조직이나 공공조직들과 마찬가지로 지속가능한 변화발전이 이루어져야 한다는 전제하에 경영의 관점에서 주요한 이론과 이슈들을 소개할 예정이다. 특히, 리더십, 인사관리, 성과관리, 동기부여, 조직문화 등의 이슈와 사례들을 중심으로 강의 및 학생들과의 토론(discussion)과 논의(debating)를 할 계획이다. 마지막으로, 수업효과의 극대화를 위해서 본 수업은 현장체험 중심이면서 맞춤형 수업을 진행한다는 모토로 가지고 정책 및 경영과 관련된 기관들(국민건강보험공단, 질병관리본부, 한국산임업진흥원, CJENM 등)을 직접 방문하여 현장에서의 사례소개 및 주제와 관련된 강의와 토론을 직접 진행할 계획이다. 이와 함께 강의 PPT 및 시청각 자료를 활용한 강의 그리고 학생들과의 토론과 논의를 위주로 하는 TBL과 PBL 및 Flipped Learning 등의 다양한 교육방법 및 평가방법을 활용할 계획이다.				
교과 내용	*주교재 1) 돈으로 살수 없는 것들. 마이클 센델. 2012. 와이즈베리. 2) 깨진 유리창 법칙. 마이클 해빈, 흐름출판, 2019. 3) 메르스의 영웅들. 전상일·지근화. 둘다북스. 2015. 4) 하버드비즈니스리뷰 경영 인사이트 BEST11. 마이클 E.포터 외. 2017. 매일경제신문사. 5) 익스트림 팀. 로버트 브루스.더퀘스트. 2018. *부교재 1) 정책학 강의, 박성복, 이종열, 대영문화사, 2015. 2) 조직의 건강과 질병, 민진, 대영문화사, 2011. 3) 인적자원관리론, 정진철 외, McGraw-Hill Korea, 2010. 4) 우리들의 응용윤리학, 박찬구, 울력출판사, 2012. 5) 조직행태론, 조경호, 주효진 외, 대영문화사, 2015. 6) 의과대학 학습목표에 기초한 의료윤리학. 한국의료윤리교육학회, 계축문화사, 2001. 7) Tension: The Energy of Innovation, Wasden Chris & Wasden, Mitch, Scipio Press, 2015.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 지필시험 (✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/증례토의 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☐ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☐ CPX/OSCE ☑ 의료인문학 ☑ 자기주도학습 ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통 능력 및 리더십 (MC1)	35%	학습공동체 활동을 통해 과제를 완수하는 과정에서 동료간 협동 및 리더십을 발휘 할 수 있다.	토의 및 발표
의사소통 능력 및 리더십 (MC1)	35%	명확하고 적절한 문서를 사용하여 동료 및 교수와 효과적으로 의사소통 할 수 있다.	보고서/성찰일지
자기평가와 개발능력 (MC6)	30%	보건의료의 정책수립, 결정 및 실행과정을 설명 할 수 있고, 보건의료서비스의 제공에 대한 공평성과 그 의미를 설명 할 수 있다.	지필

과목 프로파일					
과목명	신경 통합교육	영문과목명	Neurology	선수과목	
교과목 개요 및 특성	신경에 대한 기초의학과 임상의학의 수직 통합 및 수평 통합을 통하여 신경계 질환의 진단 및 치료에 대한 이해를 바탕으로 1차 진료에서 신경계 질환을 갖는 환자에 대한 진단적 접근과 치료 계획을 수립할 수 있는 능력을 기른다.				
교과 목표	신경에 대한 기초의학과 임상의학의 수직 통합 및 수평 통합을 통하여 신경계 질환의 진단 및 치료에 대한 이해를 바탕으로 1차 진료에서 신경계 질환을 갖는 환자에 대한 진단적 접근과 치료 계획을 수립할 수 있는 능력을 기른다.				
교과 내용	신경학 3판, 대한신경과학회, 범문에듀케이션, 2017 신경외과학 개정4판, 대한신경외과학회, 대한신경외과학회, 2012 재활의학 5판 , 한태륜, 방문석, 정선근 공저, 군자출판사, 2014 홍창의 소아과학 11판, 안효섭, 미래엔, 2016				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 지필시험 (✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/증례토의 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☑ PBL ☑ TBL ☐ F/L ☑ CPX/OSCE ☑ 의료인문학 ☑ 자기주도학습 ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
사회책무 및 구제적 사안에 대한 창의적 안목 (MC5)	20%	문제중심학습을 통해 학습공동체가 효율적으로 함께 공부하고 문제를 해결할 수있다.			PBL
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	30%	생명현상과 질병의 이해 1) 질병의 진단법, 치료법을 원인과 발생기전을 바탕으로 이해하고, 이를 기초의학지식을 활용하여 설명할 수 있다. 2) 질병의 자연경과 또는 치료 경과 및 합병증을 기초의학지식을 활용하여 설명할 수 잇고 이를 바탕으로 향후치료를 설명할 수 있다.			지필
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	20%	임상표현에 대하여 병태생리, 임상양상을 바탕으로 문제해결을 시도 할 수 있고, 이에 대해 진단적 스키마를 작성 할 수 있다.			보고서, 실습,시험
근거중심의학의 활용능력 (MC3)	10%	임상표현과 관련 있는 병력을 효과적으로 청취하고, 신체 검진을 진료술기 지침에 따라 수행할 수 있다.			OSCE
근거중심의학의 활용능력 (MC3)	10%	임상문제해결에 필요한 진찰 및 임상 검사 결과를 정확하게 해석 할 수 있다.			퀴즈, 토의 및 발표
의학연구능력 (MC2)	10%	임상시나리오에서 임상문제를 도출하고 이를 해결하기 위해서 근거중심 의학기술을 사용할 수 있다.			CPX

과목 프로파일					
과목명	정신 통합교육	영문과목명	Psychology	선수과목	
교과목 개요 및 특성	정신의학의 기본 원리 및 개념을 생물-심리-사회학적 모델로 이해하고, 일차 진료에서 흔히 경험할 수 있는 정신건강 문제를 진단하고 해결하는데 필요한 기본 지식을 습득한다.				
교과 목표	정신의학의 기본 원리 및 개념을 생물-심리-사회학적 모델로 이해하고, 일차 진료에서 흔히 경험할 수 있는 정신건강 문제를 진단하고 해결하는데 필요한 기본 지식을 습득한다.				
교과 내용	주교재: 신경정신의학. 대한신경정신의학회. 아이엠이즈컴퍼니 2017, Kaplan & Saddock's Synopsis of Psychiatry, 11th ed., BJ Saddock, VA Saddock, P Ruiz, Wolters Kluwer, 2015 부교재: 정신질환의 진단 및 통계 편람 제5판, American Psychiatric Association, 학지사, 2015 최신정신의학 제6판, 민성길, 일조각, 2015				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 지필시험 (✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/증례토의 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☑ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☑ CPX/OSCE ☑ 의료인문학 ☑ 자기주도학습 ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
사회책무 및 구제적 사안에 대한 창의적 안목 (MC5)	30%	문제중심학습을 통해 학습공동체가 효율적으로 함께 공부하고 문제를 해결할 수있다.			PBL
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	50%	생명현상과 질병의 이해 1) 질병의 진단법, 치료법을 원인과 발생기전을 바탕으로 이해하고, 이를 기초의학지식을 활용하여 설명할 수 있다. 2) 질병의 자연경과 또는 치료 경과 및 합병증을 기초의학지식을 활용하여 설명할 수 잇고 이를 바탕으로 향후치료를 설명할 수 있다.			지필
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	20%	임상표현에 대하여 병태생리, 임상양상을 바탕으로 문제해결을 시도 할 수 있고, 이에 대해 진단적 스키마를 작성 할 수 있다.			보고서

과목 프로파일					
과목명	의료인문학: 의료 및 연구윤리(윤리 Part 1)	영문과목명	Medical and research ethics	선수과목	
교과목 개요 및 특성	의료윤리의 4대원칙, 관련 역사, 관련 지침 및 절차(IRB 등) 등에 대해 숙지한다.				
교과 목표	의료 및 연구윤리의 기본 개념(의료윤리의 4대원칙 등), 관련 역사, 관련 지침 및 절차(IRB 등) 등에 대해 숙지하고 시청각 교재를 통해 윤리적 딜레마에 대한 토론 및 관련 자아성찰을 수행할 수 있다.				
교과 내용	의료 및 연구윤리의 기본 개념(의료윤리의 4대원칙 등), 관련 역사, 관련 지침 및 절차(IRB 등) 등에 대한 기초 학습 및 시청각 교재를 이용한 그룹/개별 활동(딜레마 토론, 자아성찰 등)				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 지필시험 (✓) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/증례토의 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☐ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☐ CPX/OSCE ☑ 의료인문학 ☑ 자기주도학습 ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
사회책무 및 구제적 사안에 대한 창의적 안목 (MC5)	60%	삶에서 만나는 근원적인 질문에 대한 인문학 글쓰기: 대학에서 제시한 질문에 대해 자신의 생각을 진정성 있게 자신의 언어로 표현 할 수 있다.			보고서, 토의 및 발표, 동료평가
자기평가와 개발능력 (MC6)	40%	의사의 직업적 특성을 이해하고 이를 토대로 의사의 전문직 윤리를 설명 할 수 있다.			지필

과목 프로파일					
과목명	생식 및 여성 통합교육	영문과목명	Reproduction and women	선수과목	
교과목 개요 및 특성	임신의 생리학적 변화 및 출산 과정(정상 비정상 신생아 포함)부터 시작하여 사춘기 및 폐경 등 부인내분비 질환에 대한 기본적인 이해와 양성 및 악성 부인과 질환과 유방질환 등에 관한 전반적인 내용으로 진행될 예정이다. 또한 여성질환에 대한 진단, 마취/수술, 항암/방사선 치료까지 포괄적 과정이 포함된다.				
교과 목표	본 강좌의 목적은 지나치게 세분화된 현대 의학 분야에서 여성 의학에 대한 기본적이고 포괄적인 이해를 증진함으로써 훌륭한 임상 의사가 되는데 도움을 주기 위한 것이다. 또한 본 강좌는 의학 연구에 대해서도 새로운 시각을 제공해 줄 것으로 기대한다. 본 강좌의 내용은 여성 의학 및 남성 생식(비뇨기과)에 대한 전반적인 내용을 포함한다.				
교과 내용	임신의 생리학적 변화 및 출산 과정(정상 비정상 신생아 포함)부터 시작하여 사춘기 및 폐경 등 부인내분비 질환에 대한 기본적인 이해와 양성 및 악성 부인과 질환과 유방질환 등에 관한 전반적인 내용으로 진행될 예정이다. 또한 여성질환에 대한 진단, 마취/수술, 항암/방사선 치료까지 포괄적 과정이 포함된다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 지필시험 (✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/증례토의 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☑ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☑ CPX/OSCE ☑ 의료인문학 ☑ 자기주도학습 ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수업준거			평가방법
사회책무 및 구제적 사안에 대한 창의적 안목 (MC5)	20%	문제중심학습을 통해 학습공동체가 효율적으로 함께 공부하고 문제를 해결할 수있다.			PBL
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	40%	생명현상과 질병의 이해 1) 질병의 진단법, 치료법을 원인과 발생기전을 바탕으로 이해하고, 이를 기초의학지식을 활용하여 설명할 수 있다. 2) 질병의 자연경과 또는 치료 경과 및 합병증을 기초의학지식을 활용하여 설명할 수 잇고 이를 바탕으로 향후치료를 설명할 수 있다.			지필
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	20%	임상표현에 대하여 병태생리, 임상양상을 바탕으로 문제해결을 시도 할 수 있고, 이에 대해 진단적 스키마를 작성 할 수 있다.			토의 및 발표
근거중심의학의 활용능력 (MC3)	10%	임상표현과 관련 있는 병력을 효과적으로 청취하고, 신체 검진을 진료술기 지침에 따라 수행할 수 있다.			OSCE
의학연구능력 (MC7)	10%	임상시나리오에서 임상문제를 도출하고 이를 해결하기 위해서 근거중심 의학기술을 사용할 수 있다.			자기주도학습

과목 프로파일					
과목명	의료인문학: 보완대체의학	영문과목명	Complementary Alternative Medicine	선수과목	
교과목 개요 및 특성	한의학은 넓은 의미에서 보완대체의학의 하나로서 대안의학으로 불리며 정통의학, 제도권 의학을 보완해주고 있다. 이러한 보완대체의학에 어떠한 종류가 있는지 살펴보고 환자를 포괄적으로 이해할 수 있는 자세를 기른다.				
교과 목표	국제성모병원은 양한방 협진수행 및 협력연구 수행을 하고 있다. 한의학은 넓은 의미에서 보완대체의학의 하나로서 대안의학으로 불리며 정통의학, 제도권 의학을 보완해주고 있다. 이러한 보완대체의학에 어떠한 종류가 있는지 살펴보고 환자를 포괄적으로 이해할 수 있는 자세를 기르고자 한다. 더하여 보완대체의학을 연구하는 연구방법론에 대해서 익히고, 현대의학적 연구방법과 어떠한 차이를 보이는 가에 대해서 습득한다. 이에 한의학에 대한 기본 패러다임과 개념에 대해 학습하고, 의료 선진국의 임상 및 연구방면에서 보완대체의학의 현재 상황에 대해 익힘으로써 추후 보완대체의학의 발전방향에 대해서 논의하고자 한다. 또한 보완대체의학으로서 사용되는 미술치료, 음악치료 전문가를 통해 치료의 실제 등에 대한 경험을 들어볼 수 있는 기회를 갖고자 한다. 또한 양방 치료로 큰 의미를 찾을 수 없는 환자에 대한 치료 포트폴리오를 구상해보고 제출해 봄으로써 보완대체의학에 대한 이해를 증가할 수 있다.				
교과 내용	한의학원론. 김완희. 성보사. 2001 한의학사전. 전통의학연구소. 성보사. 2001 가정의학 총론 제 4판. 의학출판사. 2015-03 (제 19장 보완대체의학과 통합의학) 보완대체의학. 전세일. 계축문화사. 2004 보완대체의학 개론. 한올출판사. 2010. 보완 통합의학의 임상연구. Clauda M. 엘스비어코리아. 2013				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 지필시험 (✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/증례토의 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☐ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☐ CPX/OSCE ☑ 의료인문학 ☑ 자기주도학습 ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
사회책무 및 구제적 사안에 대한 창의적 안목 (MC5)	50%	문제중심학습을 통해 학습공동체가 효율적으로 함께 공부하고 문제를 해결할 수있다.	지필
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	50%	임상표현에 대하여 병태생리, 임상양상을 바탕으로 문제해결을 시도 할 수 있고, 이에 대해 진단적 스키마를 작성 할 수 있다.	지필

과목 프로파일					
과목명	근골격 통합교육	영문과목명	Musculoskeletal system	선수과목	
교과목 개요 및 특성	근골격계의 정상 생리, 해부를 이해하여 질환에 대한 진단을 위한 검사를 수행할 수 있다. 외상 환자의 평가 및 응급 처치를 수행할 수 있다.근골격계 질환의 기전을 이해하여 진단 및 치료 계획을 제시한다.수술을 위한 기본 지식을 습득하고 수술 상황에 대한 준비를 한다				
교과 목표	근골격계의 정상 생리, 해부를 이해하여 질환에 대한 진단을 위한 검사를 수행할 수 있다. 외상 환자의 평가 및 응급 처치를 수행할 수 있다. 근골격계 질환의 기전을 이해하여 진단 및 치료 계획을 제시한다. 수술을 위한 기본 지식을 습득하고 수술 상황에 대한 준비를 한다.				
교과 내용	주교재 / 정형외과학 / 대한정형외과학회/ 최신의학사 /2013 주교재/ 외과학/ 대한외과학회/ 군자/ 2011 주교재/ 골절학/ 서울대학교/ 군자/ 2016 주교재/ 실전 영상의학/ 가톨릭대학교 의과대학 방사선과학 교실/ 군자/ 2013 주교재/ 재활의학/ 한태륜/ 군자/ 2014 주교재/ 진단검사의학(제5판)/ 대한진단검사의학회편/ (주)범문에듀케이션 / 2014				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 지필시험 (✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/ 학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/증례토의 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☐ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☑ CPX/OSCE ☑ 의료인문학 ☑ 자기주도학습 ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
사회책무 및 구제적 사안에 대한 창의적 안목 (MC5)	30%	문제중심학습을 통해 학습공동체가 효율적으로 함께 공부하고 문제를 해결할 수있다.			지필
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	40%	생명현상과 질병의 이해 1) 질병의 진단법, 치료법을 원인과 발생기전을 바탕으로 이해하고, 이를 기초의학지식을 활용하여 설명할 수 있다. 2) 질병의 자연경과 또는 치료 경과 및 합병증을 기초의학지식을 활용하여 설명할 수 잇고 이를 바탕으로 향후치료를 설명할 수 있다.			지필
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	30%	임상표현에 대하여 병태생리, 임상양상을 바탕으로 문제해결을 시도 할 수 있고, 이에 대해 진단적 스키마를 작성 할 수 있다.			지필

과목 프로파일					
과목명	두경부 및 피부 통합교육	영문과목명	Otorhinolaryngology and Dermatology	선수과목	
교과목 개요 및 특성	감각기관의 기본 구조와 기능을 설명하고, 각 감각기관을 구성하고 있는 기본 구조를 설명한다. 각 감각기관이 담당하는 기능 및 조절 기전을 설명한다. 각 감각기관에서 자주 발생하는 질환을 구분하고 진단, 치료를 설명한다.				
교과 목표	1. 감각기관(귀, 코, 목, 눈, 피부)의 기본 구조와 기능을 설명한다. 2. 각 감각기관을 구성하고 있는 기본 구조를 설명한다.				
교과 내용	3. 각 감각기관이 담당하는 기능 및 조절 기전을 설명한다. 4. 각 감각기관에서 자주 발생하는 질환을 구분하고 진단, 치료를 설명한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 지필시험 (✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/증례토의 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☐ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☑ CPX/OSCE ☑ 의료인문학 ☑ 자기주도학습 ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	40%	생명현상과 질병의 이해 1) 질병의 진단법, 치료법을 원인과 발생기전을 바탕으로 이해하고, 이를 기초의학지식을 활용하여 설명할 수 있다. 2) 질병의 자연경과 또는 치료 경과 및 합병증을 기초의학지식을 활용하여 설명할 수 잇고 이를 바탕으로 향후치료를 설명할 수 있다.			지필
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	40%	임상표현에 대하여 병태생리, 임상양상을 바탕으로 문제해결을 시도 할 수 있고, 이에 대해 진단적 스키마를 작성 할 수 있다.			지필
의사소통능력 및 리더십 (MC1)	20%	명확하고 적절한 문서를 사용하여 동료 및 교수와 효과적으로 의사소통 할 수 있다.			보고서, 토의 및 발표

과목 프로파일					
과목명	응급/중환자 통합교육	영문과목명	mergency/Critical Care Medicine	선수과목	
교과목 개요 및 특성	응급환자의 치료효과를 높이기 위한 가장 중요한 관건은 신속한 후송과 적절한 응급처치 생명이 위급한 응급 상황과 중증 환자 발생 시 즉각적이고도 적절한 대처를 할 수 있도록 학습				
교과목표	본 강좌의 목적은 생명이 위급한 응급 상황과 중증 환자 발생시 즉각적이고도 적절한 대처를 할 수 있는 임상 의사가 되는데 도움을 주기 위한 것이다. 본 강좌의 내용은 응급의학 및 중환자의학에 대한 전반적인 내용을 포함한다. 소생학, 응급의료체계, 재난의학, 환경의학, 외상학, shock, 급성 뇌졸중, 임상 독성학, 중환자 분류와 평가, 중환자 감시와 처치(기관삽관, 수혈, 기계호흡, ECMO, CRRT) 및 관리(감염, 통증과 진정 및 섬망), 소아 중환자 의학, 뇌사자 장기공여자 관리에 대한 내용으로 진행될 예정이다. 또한 국제보건의료에 대한 안목을 갖추고, 사회적 책무감을 구현하는 것에 있어 치유자와 전문가로서 의료인의 삶에 대해 성찰하는 의료인문학 시간이 준비되어 있다.				
교과내용	응급의학은 모든 응급환자를 보다 포괄적이고 효과적으로 치료하기 위한 일차적인 의료 행위의 학문이다. 이러한 응급환자의 치료효과를 높이기 위한 가장 중요한 관건은 신속한 후송과 적절한 응급처치라 할 수 있다. 이를 위하여 조직적이고 체계적인 응급의료체계가 필요하며, 이는 의학과 사회조직의 유기적인 결합으로 완성된다. 따라서 응급의학은 이러한 작업의 중심적 역할을 할 수 있는 응급의료의 전반적인 학문을 연구한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 지필시험 (✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/증례토의 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☐ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☑ CPX/OSCE ☑ 의료인문학 ☑ 자기주도학습 ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
사회책무 및 구제적 사안에 대한 창의적 안목 (MC5)	10%	통합교육과정성과를 달성하기 위해 자신에게 맞는 학습법을 만들어간다.			동영상 평가
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	60%	생명현상과 질병의 이해 1) 질병의 진단법, 치료법을 원인과 발생기전을 바탕으로 이해하고, 이를 기초의학지식을 활용하여 설명할 수 있다. 2) 질병의 자연경과 또는 치료 경과 및 합병증을 기초의학지식을 활용하여 설명할 수 잇고 이를 바탕으로 향후치료를 설명할 수 있다.			지필
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	10%	임상표현에 대하여 병태생리, 임상양상을 바탕으로 문제해결을 시도 할 수 있고, 이에 대해 진단적 스키마를 작성 할 수 있다.			프리테스트
근거중심의학의 활용능력 (MC3)	20%	임상표현과 관련 있는 병력을 효과적으로 청취하고, 신체 검진을 진료술기 지침에 따라 수행할 수 있다.			OSCE

과목 프로파일					
과목명	성장과 발달 통합교육	영문과목명	Growth and development	선수과목	
교과목 개요 및 특성	신생아, 소아 및 청소년기를 통해 성장과 발달이 이루어지는 시기의 정상 성장 및 발달에 대하여 이해하고 질환의 병태생리를 파악한다.				
교과 목표	출생 후 신생아, 소아 및 청소년기를 통해 성장과 발달이 이루어지는 시기의 정상 성장 및 발달에 대하여 이해할 수 있다. 신생아 및 소아,청소년기 질병의 원인, 진단, 치료, 예방 및 건강증진과 관련하여 이해할 수 있다.				
교과 내용	주교재 / 홍창의 소아과학 / 안효섭,신희영 편/ 미래엔 / 2016				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 지필시험 (✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/ 학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/증례토의 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☐ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☑ CPX/OSCE ☑ 의료인문학 ☑ 자기주도학습 ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
사회책무 및 구제적 사안에 대한 창의적 안목 (MC5)	30%	통합교육과정성과를 달성하기 위해 자신에게 맞는 학습법을 만들어간다.			지필
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	40%	생명현상과 질병의 이해 1) 질병의 진단법, 치료법을 원인과 발생기전을 바탕으로 이해하고, 이를 기초의학지식을 활용하여 설명할 수 있다. 2) 질병의 자연경과 또는 치료 경과 및 합병증을 기초의학지식을 활용하여 설명할 수 잇고 이를 바탕으로 향후치료를 설명할 수 있다.			지필
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	30%	임상표현에 대하여 병태생리, 임상양상을 바탕으로 문제해결을 시도 할 수 있고, 이에 대해 진단적 스키마를 작성 할 수 있다.			지필

과목 프로파일					
과목명	노년 및 생애말기 의학 통합교육	영문과목명	Geriatrics and End of Life Care	선수과목	
교과목 개요 및 특성	노년 및 생애말기 의학은 인간의 삶 안에서 노년 및 생애말기 과정에서 일어나는 여러 가지 문제와어려움 대해 성찰하고, 이를 현실적으로 지지하고 해결하기 위한 의료인으로서의 역할에 대해 생각해 보는 과정이다.				
교과목표	강의의 목적은 노년 및 생애말기 단계에서 문제 발생 시 이를 즉각적으로 적절하게 대처를 할 수있는 임상의사가 되는데 도움을 주기 위한 것이다. 본 강좌 내용은 노년 및 생애말기의학에 대한 전반적인 내용을 포함한다. 대한민국 노인현황, 노인의학, 노화, Sarcopenia, Geriatric syndrome과 노인에게서 빈발하는 증상인 요실금, 불면, 섬망, 어지러움, 낙상, 욕창 및 노인 약물치료에 대해 다루며, 호스피스완화의료에 대한 전반적인 이해를 바탕으로 말기암 환자분께서 주로 호소하는 증상인암성통증 및 호흡기 증상, 그리고 정신증상에 대해 어떻게 관리하고 조절하는지에 대해 구체적인 내용으로 수업이 진행될 예정이다.또한 생애 마지막 과정에 대해 깊이 있는 이해와 함께, 의료인으로서 그리스도의 사랑을 삶으로 구현하는 것에 대해 성찰하는 시간이 될 것이다.				
교과내용	노화에 대한 접근과 노인학적・역학적 문제 노인의료에 관한 의사결정의 태도, 가족기능을 포함한 임상적 노인평가와 약물요법 다양한 노인 증후군과 장기별 노인 질환 노인영양, 수술과 재활, 통증관리, 말기 돌봄, 알코올과 약물문제, 노인학대 및 성 건강 질병 예방과 건강 증진 우리나라 노인의료체계와 정책에 대한 현황과 전망 4차 산업혁명을 맞이하는 미래의 우리 노인의학이 추구해야 할 방향 호스피스 완화의학의 정의 및 역사, 조절하기 어려운 통증, 증상조절의 원칙, 완화의료에서의 의사소통의 원칙, 비암환자를 위한 완화의료, 병적 애도반응에 관련된 요인				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 지필시험 (✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/ 학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/증례토의 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☐ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☐ CPX/OSCE ☐ 의료인문학 ☑ 자기주도학습 ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
사회책무 및 구제적 사안에 대한 창의적 안목 (MC5)	30%	통합교육과정성과를 달성하기 위해 자신에게 맞는 학습법을 만들어간다.			지필
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	40%	생명현상과 질병의 이해 1) 질병의 진단법, 치료법을 원인과 발생기전을 바탕으로 이해하고, 이를 기초의학지식을 활용하여 설명할 수 있다. 2) 질병의 자연경과 또는 치료 경과 및 합병증을 기초의학지식을 활용하여 설명할 수 잇고 이를 바탕으로 향후치료를 설명할 수 있다.			지필
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	30%	임상표현에 대하여 병태생리, 임상양상을 바탕으로 문제해결을 시도 할 수 있고, 이에 대해 진단적 스키마를 작성 할 수 있다.			지필

과목 프로파일					
과목명	의료인문학: 의사소통의 기술 II	영문과목명	Communication Skills in Medicine	선수과목	
교과목 개요 및 특성	의사로서 진료를 위한 사회적 소통을 위해 갖추어야 할 전문직업성에 의거한 의사소통 태도를 갖추고 기술을 습득한다.				
교과 목표	의사로서 진료를 위한 환자, 환자 가족, 타직종과의 원활한 소통 및 사회연결망 등을 통한 책임 있는 사회적 소통을 위해 갖추어야 할 전문직업성에 의거한 의사소통 태도를 갖추고 기술을 습득한다.				
교과 내용	주교재 : CALGARY - CAMBRIDGE GUIDE TO THE MEDICAL INTERVIEW (https://www.gp-training.net/training/communication_skills/calgary/guide.htm) Auguste H. Fortin VI, Francesca C. Dwamena, Richard M. Frankel, Robert C. Smith. Smith's Patient-Centered Interviewing: An Evidence-Based Method, 3rd edition. The McGraw-Hill Companies, Inc. 2012 김대현, 서영성, 김정범 역. 의학면담. 학지사 2002. 부교재 : 박주성. 의사소통과 면담. 대한가정의학회 편. 가정의학 총론편 제 2판. 계축문화사 2003: pp147-169				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 지필시험 ( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/증례토의 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☐ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☐ CPX/OSCE ☑ 의료인문학 ☑ 자기주도학습 ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 및 리더십 (MC1)	30%	학습공동체 활동을 통해 과제를 완수하는 과정에서 동료간 협동 및 리더십을 발휘 할 수 있다.	동료평가
의사소통능력 및 리더십 (MC1)	30%	임상현장에서 필요한 의료의사소통 기술을 이해하고 모의환자를 대상으로 효과적으로 의사소통 할 수 있다.	롤플레이
자기평과와 개발능력 (MC6)	40%	동료들에게 의학지식을 설명하고 이해시킬 수 있다.	보고서

과목 프로파일					
과목명	의료인문학: 환자안전과 의료윤리(윤리 Part 2)	영문과목명	Patient Safety and Medical Ethics	선수과목	
교과목 개요 및 특성	환자안전의 개념, 감염관리 등 위기관리, 의료질 향상 활동 등에 대한 전문가 강의, 의료 및 연구윤리 TBL 교육을 통해 의료인들이 지켜야할 환자안전, 감염관리 등 위기관리, 의료질 향상 등의 개념, 규범을 익히는 과목이다.				
교과 목표	환자안전의 개념, 감염관리 등 위기관리, 의료질 향상 활동 등에 대한 전문가 강의 및 선수과목의 심화학습을 위한 의료 및 연구윤리 TBL 교육을 통해, 의료인들이 지켜야할 환자안전, 감염관리 등 위기관리, 의료질 향상 등의 개념, 규범을 익히고 의료 및 연구윤리에 대해 관련 TBL 심화학습을 통해 체득할 수 있다.				
교과 내용	환자안전, Risk Management, 의료질 향상(QI), 심화된 현장 의료윤리(의료현장, 임상시험 등) 등에 대해 교육한다. 선수 기초과정인 의료 및 연구윤리(윤리 Part 1)의 후속 심화과정이다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 지필시험 (✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/증례토의 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☐ PBL ☑ TBL ☐ F/L ☐ CPX/OSCE ☑ 의료인문학 ☑ 자기주도학습 ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
가톨릭 정신 실천 능력 (MC7)	40%	생명의 존엄성 수호라는 사명을 병원공동체를 통해 실현한다는 의미와 그 방법을 말할 수 있다.	지필
사회 책무 및 구제적 사안에 대한 창의적 안목 (MC5)	60%	통합교육과정성과를 달성하기 위해 자신에게 맞는 학습법을 만들어간다.	TBL

과목 프로파일					
과목명	직업환경의학	영문과목명	Occupational Environmental Medicine	선수과목	
교과목 개요 및 특성	직업환경의학은 '직업의학(Occupational medicine)'과 '환경의학(Environmental medicine)'으로 구분된다. 직업의학은 노동자의 손상과 질병을 예방하고 치료하는 의학의 전문분야이며 이에 대해 체계적으로 파악한다.				
교과 목표	인간의 건강과 환경의 상호작용에 대해 연구하고, 전 지구적인 관점에서 인간의 건강을 유지·증진하고 질병을 예방한다.				
교과 내용	직업환경의학은 '직업의학(Occupational medicine)'과 '환경의학(Environmental medicine)'으로 구분된다. 직업의학은 노동자의 손상과 질병을 예방하고 치료하는 의학의 전문분야다. 과거에는 산업의학(industrial medicine)이라고 불렀으나, 대상이 최근 1,2차 산업의 특정 직업병뿐만 아니라, 서비스업을 포함한 다양한 직종의 직업관련 질환으로 확대되고, 의학의 개념이 건강증진까지 확대되면서 직업의학(occupational medicine)이라는 용어를 사용하게 되었다. 환경의학은 작업장 외부의 환경에서의 노출로 야기되는 손상과 질병의 예방과 치료를 다루는 의학의 전문분야다. 인간의 건강과 환경의 상호작용에 대해 연구하고, 전 지구적인 관점에서 인간의 건강을 유지·증진하고 질병을 예방한다. 직업의학과 환경의학의 유해요인은 대부분 동일하다. 유기화합물, 중금속과 같은 유해요인은 작업장에서 고농도로 노출되어 직업성 중독(occupational poisoning)을 일으키지만, 환경에 잔류하여 장기간 인간에게 노출될 경우에는 인구집단에서 다양한 질병의 초과발생과 악화에 기여한다. 따라서 직업의학과 환경의학은 유해요인의 노출로 인한 건강장해의 예방이라는 공통점을 가진다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 지필시험 (✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/증례토의 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☐ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☐ CPX/OSCE ☐ 의료인문학 ☑ 자기주도학습 ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의학 연구 능력 (MC2)	50%	질병에 대한 인과관계와 치료의 효과, 검사 방법의 한계를 과학적 개념과 원리에 입각하여 비판적으로 평가 할 수 있다.			지필
자기평가와 개발능력 (MC6)	50%	동료들에게 의학지식을 설명하고 이해시킬 수 있다.			토의 및 발표

과목 프로파일					
과목명	EBM	영문과목명	Evidence-based Medicine	선수과목	
교과목 개요 및 특성	EBM에 대한 기본적인 개념과 EBM을 수행하기 위한 단계를 이해할 수 있도록 한다. 또한 EBM을 수행하기 위한 방법론으로서 체계적 문헌검토(systematic review)의 기본적인 개념을 익히고, 학생들이 논문들을 검토해 보도록 한다.				
교과 목표	근거중심의학-의료인이 지녀야 하는 기본적인 소양을 갖추도록 한다.				
교과 내용	Evidence-based Medicine(근거중심의학, 이하 EBM)은 최근들어 그 필요성과 중요성이 많은 의료인들에게 공감을 얻고 있으며, 의료인이 지녀야 하는 기본적인 소양의 한 가지로 그 지평을 넓혀 가고 있다. EBM을 수행하기 위한 방법론으로서 체계적 문헌검토(systematic review)의 기본적인 개념을 익히고, 학생들이 스스로 정한 PICO에 따라 관련 논문들을 검토해 보도록 한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 지필시험 (✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/증례토의 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☐ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☐ CPX/OSCE ☐ 의료인문학 ☑ 자기주도학습 ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의학 연구 능력 (MC2)	50%	질병에 대한 인과관계와 치료의 효과, 검사 방법의 한계를 과학적 개념과 원리에 입각하여 비판적으로 평가 할 수 있다.			실습시험
자기평가와 개발능력 (MC6)	50%	동료들에게 의학지식을 설명하고 이해시킬 수 있다.			출석 및 보고서

과목 프로파일					
과목명	장기추적통합임상실습(LIC)	영문과목명	Long-term Tracking Integrated Clinical Practice)	선수과목	
교과목 개요 및 특성	학생이 최초 환자 접촉에서부터 질병진단추론과 치료결정에 이르는 진료의 전체 흐름을 파악하고 경험하도록 함.				
교과 목표	1) 학생이 최초 환자 접촉에서부터 질병진단추론과 치료결정에 이르는 진료의 전체 흐름을 파악하고 경험하도록 한다. 진단, 치료, 재활 등 전반에 대하여 장기적으로 추적 관찰하면서 질환의 경과뿐만 아니라 환자의 진료 경험을 연속적인 관점에서 파악할 수 있다(서울의대 통합임상실습의학습목표 일부 발췌). 2) 학생이 환자 중심적인 진료태도를 형성하도록 돕는다. 즉 다양한 의료적 문제와 더불어 사회, 경제, 가족관계, 윤리, 법 등을 통합적으로 고려하여 환자에게 접근할 수 있다(서울의대 통합임상실습의학습목표 일부 발췌) 3) 지도교수와 지속적인 교수-학생의 학습관계를 형성하고 진료팀의 일원으로 진료에 참여하는 경험을 하도록 하여 학습의 motivation으로 삼는다. 4) 토의 문화를 형성하여 동료 학생간 상호 가르침이 습관화될 수 있도록 한다. 5) 환자 의사 관계를 깊게 생각해 보는 기회를 제공한다.				
교과 내용	1> 격주로 진료과 외래/회진 참여 : 진료팀의 일원으로 교수 및 진료팀과 지속적 관계_환자에게 실제적인 도움이 되도록 행동 (외래, 입원시 의료진에게 환자의 정보제공 등. 이것은 하나의 역량으로 조기임상과정에서의 경험이 도움이 될 것으로 사료됨)하는 것을 배우도록 스스로 노력해야 함. 2> 선정된 환자군(patient panel)을 추적하면서 진료에 참여[학생 스스로 자신의 과정을 성찰할 수 있는 가이드(포트폴리오)를 기록] 환자패널(patient panel) : LIC 기간 동안 학생이 만나는 환자군으로 실습목표에 제시되어 있는 필수 환자군(전형적인 질병을 가진 환자)을 선정한다. 환자 패널은 가능한 자연스럽게 배정한다. 내과 첫 임상과 실습 기간 중 배정 받은 입원 환자를 추후 FU 할 수 있도록 또는 LIC 외래에서 입원하는 환자를 배정할 예정임. 환자 입원시 FU(환자가 입원할 경우는 스스로 환자회진을 돌고 병통팀에게 자신이 외래진료과정에 이미 알고 있는 환자의 정보도 제공하며 환자의 퇴원 후 외래추적진료에도 관여- 환자에게 실질적인 도움 – 환자 의사 관계를 체험하는 과정) 3> 격주로 세미나 개최 _ 경험의 공유, 시간의 유연성을 유지하면서 진행 예정 LIC 학습공동체 — 각각의 조원이 각기 다른 환자군을 보도록 구성 —> 지식의 공유를 목적으로 세미나가 진행 임상 실습조 - 학습공동체 토론을 같이 준비(발표 자료, 포트폴리오) _동료와의 돈독함이 필요함 4> 마리스텔라 거주하는 분중 본원에 내원하는 환자분을 patient panel 로 선정하여 longitudinal 'integrated' clerkship 중 통합진료에 대한 경험을 하고자함. 기대효과 : cf.학생과 환자의 만남의 지속성, 학생과 지도교수 관계의 지속성이 제공되는 교육환경과 동료학생과 상호 가르침의 지속성이 LIC의 기본원칙 1) 최초 환자 접촉에서부터 질병진단추론과 치료결정에 이르는 진료의 전체 흐름을 파악하고 경험 (동일 환자군의 FU, 환자 패널을 추적관찰하는 과정) : natural course와 치료 등에 대한 algorithmic approach를 세미나 형태로 진행 예정 2) 환자 중심적인 진료태도를 형성 : 세미나 형태의 수업으로 진행 (주제의 예: 환자-의사 관계, 임상의사결정, 의료윤리, 팀/다학제 접근, 환자중심진료 등) 3) 환자군 또는 환자 패널의 주치교수와 지속적인 교수-학생의 학습관계를 형성 : 이 과정에서 학습의 motivation은 진료 참여이다. 4) 동료 학생간 상호 가르침의 지속성				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 지필시험 ( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/증례토의 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☑ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☐ CPX/OSCE ☐ 의료인문학 ☐ 자기주도학습 ☑ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
사회책무 및 구제적 사안에 대한 창의적 안목 (MC5)	60%	환자 진료과정에서 문제인식, 임상추론, 문헌검색 및 활용 등 다양한 자기주도 학습활동을 할 수 있다.	보고서
자기평가와 개발능력 (MC6)	40%	환자, 보호자, 보건의료인, 일반인등을 대상으로 질병 예방과 건강관리에 대해 적절한 교육 활동을 할 수 있다.	토의 및 발표

과목 프로파일					
과목명	증례기반 임상추론과 EBM	영문과목명	Evidence-Based Clinical Inference and EBM	선수과목	
교과목 개요 및 특성	실제 환자를 통해 만나게 된 임상양상을 맥락으로 하여 그 맥락안에서 임상문제를 인지하고 그 문제를 해결해 나가는 과정은 갖고자 함.				
교과 목표	본 증례기반 임상추론 수업은 실제 환자를 통해 만나게 된 임상양상 (clinical presentation)을 맥락(context)으로 하여, 그 맥락 안에서 임상문제를 인지하고 그 문제를 해결해 나가는 과정을 갖고자 한다.				
교과 내용	우리 대학 졸업역량 중 인지영역[임상문제 중심으로 과학지식의 구조화 및 활용(F), 임상문제의 과학적 추론 능력 (G), 임상 수행 및 일차 진료 능력 (H), 근거중심의학의 활용 (I)]과 정의 영역의 역량[의사소통능력 (K), 협동과 리더십(J)]을 심동 영역[자기 주도 평생학습 및 성찰(D), 교육자적 기본소양(L)]으로 끌어내어 행동으로 나타나게 하는 일련의 과정, 즉 세 영역의 역량이 통합되어 녹아 있는 실제 수행(performance)을 실행하는 교육환경을 만들고자 하는 것이다. 그 수행을 실행하는 과정 안에서, 자신의 고유한 역량을 자연스럽게 발달시킬 수 있도록 하기 위함이다. 그 수행의 핵심은 학생들 스스로 주도적으로 발표를 준비하고 토의하고 정리하여 발표하는 일련의 과정인데, 이 과정에서 지적기능, 즉 비판적 사고(critical thinking), 임상추론(clinical reasoning), 임상 의사결정(clinical decision making)이 활용되어 개발되고, 자연스럽게 지금까지 배운 기초 및 임상의학 지식이 임상문제 중심으로 구조화되고 통합될 것이라 생각한다. 본 수업의 발표 contents (진단과정에서 귀납추론의 스키마 제시, 자연경과 및 치료의 알고리즘제시, 의문점 도출 및 근거중심의학 방법으로 적절한 답을 제시하는 과정을 발표)는 단순한 의학지식이 아닌 고도의 인지영역에 해당하는 지적 능력을 자기 주도적으로 개발하여 인공지능 시대에 탁월한 의료인이 되기에 필요한 능력을 배양할 수 있도록 선정하였다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 지필시험 ( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/증례토의 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☑ PBL ☑ TBL ☐ F/L ☐ CPX/OSCE ☐ 의료인문학 ☐ 자기주도학습 ☑ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
사회책무 및 구제적 사안에 대한 창의적 안목 (MC5)	50%	환자 진료과정에서 문제인식, 임상추론, 문헌검색 및 활용 등 다양한 자기주도 학습활동을 할 수 있다.	자기주도 학습
의학연구능력 (MC2)	50%	의학연구 결과들을 적절하게 분석하게 활용할 수 있다.	토론

과목 프로파일					
과목명	의학연구실습	영문과목명	Medical Research Practice	선수과목	
교과목 개요 및 특성	가설검증을 위한 합리적이고 연역법적인 연구설계를 할수있음				
교과 목표	과학적 연구의 기본 원칙을 이해하고 설명할 수 있음 최신 연구경향 및 전공에 기반한 연구주제를 선정할 수 있음 논리적 근거를 토대로 연구가설을 수립할 수 있음 가설검증을 위한 합리적이고 연역법적인 연구설계를 할 수 있음최신 연구기법에 대한 이해와 실제 적용이 가능함				
교과 내용	기초 및 임상연구역량을 갖춘 전공의 양성을 목표로 다양한 전공분야의 최신 논문을 이용한 소규모 집단토의를 통해 생명과학, 의과학 및 의학 전반에 걸친 연구경향에 대한 이해를 넓히고 이를 바탕으로 전공기반의 연구주제 및 가설을 수립하며 수립된 연구가설을 논리적, 과학적으로 검증하기 위한 연구설계 및 모의실험을 수행함				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 지필시험 ( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/증례토의 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☐ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☐ CPX/OSCE ☐ 의료인문학 ☑ 자기주도학습 ☑ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의학연구능력 (MC2)	60%	의학연구결과들을 적절하게 분석하고 활용할 수 있다.	보고서
의사소통능력 및 리더십 (MC1)	40%	동료와 의료인을 대상으로 환자에 대해 명확하고 효율적으로 발표할수 있다.	토의 및 발표

과목 프로파일					
과목명	의료인문학: 삶의 의미와 사회책무성 실현	영문과목명	The meaning of life and the realization of social responsibility	선수과목	
교과목 개요 및 특성	현대 사회에서 의사의 삶으로 실현하겠다는 교육목표의 근간을 종교를 넘어선 보다 보편적인 언어로 표현하고자 함.				
교과 목표	인공지능 시대에 살게 될 미래의 의사들에게는 타인에 대한 공감을 바탕으로 타인에 대한 이해, 의사소통, 의사직업전문성, 사회적 책무성 등 의사의 사회적, 감성적 역량이 지금 보다 더 중요해진다고 한다. 우리 대학은 가톨릭 정신과 가치를 현대 사회에서 의사의 삶으로 실현하겠다는 교육목표의 근간을, 종교를 넘어선 보다 보편적인 언어로 표현하고 이를 바탕으로 의료의 사회 책무성 및 의사전문직업성을 교육하는 고유한 커리큘럼을 개발하여 시도하고자 한다.				
교과 내용	본 수업은 세 단계로 구조화되어 있다. 첫 단계는 자신의 고유한 삶의 의미를 생각해 보는 시간이다. 둘째 단계는 학생들이 가난하고 소외된 사람들을 위해, 작은 일이라도 자신 안에서 나온 선의를 가지고 공동체적으로 계획하는 것이고, 세 번째 단계는 그것을 실행하여 실제 경험을 하도록 구성되어 있다. 인성이나 삶의 지혜 및 실천의 힘은 강의나 독서가 아니라 체험을 통해서만 함양할 수 있기 때문이다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 지필시험 ( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/증례토의 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☐ PBL ☑ TBL ☐ F/L ☐ CPX/OSCE ☐ 의료인문학 ☐ 자기주도학습 ☑ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
가톨릭정신 실천능력 (MC7)	35%	공동선을 위한 연대의 필요성을 실제사례를 찾아 피력할 수 있다.	보고서
가톨릭정신 실천능력 (MC7)	30%	사회적 약자를 돌보는 사회체험실습을 통하여 하느님의 사랑을 실천할 수 있다.	봉사활동
자기평가과 개발능력 (MC6)	35%	사회경제적으로 어려운 인구집단의 의료요구도를 이해하고, 지역사회에서 이를 해결하기 위한 방법을 근거를 바탕으로 주장할 수 있다.	토의 및 발표

과목 프로파일					
과목명	의료인문학: 의료와 법	영문과목명	Healthcare and Law	선수과목	
교과목 개요 및 특성	임상 각과와 관련된 판례를 중심으로 사실관계에 대한 의학적 견해와 법률적 검토를 할 수 있음.				
교과 목표	임상 각과와 관련된 판례를 중심으로 사실관계에 대한 의학적 견해와 법률적 검토를 함께 고찰한다.				
교과 내용	의료분야에서는 의사가 반드시 알아야 할 법률적 이슈 및 의료상황에 대한 법률적 분석과 함께 의료상황과 관련된 주요 의료관련 법률 전반에 대해 강의 토의한다. 특히 정신질환자의 범죄 행위 시 형사상 책임능력문제, 정신질환자의 강제입원의 문제, 장기기증과 골수 이식 등에 관한 문제, 연명결정법에 관한 문제, 개인정보호법 문제 등을 문헌분석과 토의를 통해 다룬다. 또한 의료와 법에서는 의료계약은 환자의 진료청약과 의사의 승인이라는 합의에 의해 성립하며, 의료사고가 발생한 때에는 의료계약상의 불완전이행으로 인한 손해배상책임을 청구하거나 불법행위를 원인으로 하는 손해배상책임을 청구한다. 이러한 민사책임의 법적 구조와 이와 관련된 법 이론을 살펴보고 토의한다. 또한 의료인은 의료사고로 인한 결과에 대한 형사책임으로 업무상 과실 치사죄 및 과실 치상죄의 적용을 받는다. 따라서 의료인의 치료행위에 대한 형법적 판단에 대해 살펴보고, 장기이식, 낙태, 안락사시술, 허위진단서 작성, 보험공제사기 등의 문제에 대하여 형법적 판단 및 책임을 검토한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 지필시험 ( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/증례토의 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☐ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☐ CPX/OSCE ☑ 의료인문학 ☐ 자기주도학습 ☑ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
사회책무 및 구제적 사안에 대한 창의적 안목 (MC5)	50%	논리적, 비판적 사고를 바탕으로 의학과 의료분야의 문제를 도출할 수 있고, 이에 대한 사유과정을 자신의 언어로 말할 수 있다.	증례토의, 자기평가, 토의 및 발표
자기평가와 개발능력 (MC6)	50%	전문직주도의 자율규제의 개념과 필요성 및 방법을 설명 할 수 있다.	지필

과목 프로파일					
과목명	의료인문학: 의료전문성과 진로설계 Ⅱ	영문과목명	Medical Professionalism and Career Design Ⅱ	선수과목	의료인문학:의료전문성과 진로설계 Ⅰ
교과목 개요 및 특성	의료윤리, 규범 및 의료인문학적 소양을 익히고 의료전문성의 개념을 체득하여 학생자신의 진로설계를 할 수 있게 함.				
교과 목표	의료윤리의 원칙과 그 추론 방법, 진료 및 의학연구 관련 윤리, 의사직의 도덕성, 의료 전문성과 관련된 교육, 봉사, 연구, 의료산업화, 정책/행정, 의사단체 등 관련분야의 전문가 강의를 통해 의과대학생들이 지켜야할 의료윤리, 규범 및 의료인문학적 소양을 익히고 의료전문성의 개념을 체득하여 학생자신의 진로설계를 할 수 있다.				
교과 내용	CKU 인문사회의학 과정에서 의학계열의 전문성 및 진로설계에 필요한 내용으로 구성되어 있다. 그 주요내용은 의료윤리의 원칙과 그 추론 방법, 진료 및 의학연구 관련 윤리, 의사직의 도덕성, 의료 전문성과 관련된 교육, 봉사, 연구, IT-BT 등 의료산업, 병원경영, 정책/행정, 의료환경 변화 관련분야 등의 전문가 강의이다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 지필시험 ( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/증례토의 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☐ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☐ CPX/OSCE ☑ 의료인문학 ☐ 자기주도학습 ☑ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
사회책무 및 구제적 사안에 대한 창의적안목 (MC5)	35%	논리적, 비판적 사고를 바탕으로 의학과 의료분야의 문제를 도출할 수 있고, 이에 대한 사유과정을 자신의 언어로 말 할수 있다.	보고서
자기평가와 개발능력 (MC6)	35%	직업전문성과 관련된 다양한 진로설계에 대해 이해하고 설명할 수 있다.	토의 및 발표
자기평가와 개발능력 (MC6)	30%	국제 재난 구호 활동의 의의를 이해하며, 외국인 진료 등의 국제적 활동에 참여할 수 있다.	에세이 (국제특강)

과목 프로파일					
과목명	의료인문학: 법의학	영문과목명	Forensic science	선수과목	
교과목 개요 및 특성	의료윤리, 규범 및 의료인문학적 소양을 익히고 의료전문성의 개념을 체득하여 학생자신의 진로설계를 할 수 있다.				
교과 목표	의료윤리의 원칙과 그 추론 방법, 진료 및 의학연구 관련 윤리, 의사직의 도덕성, 의료 전문성과 관련된 교육, 봉사, 연구, 의료산업화, 정책/행정, 의사단체 등 관련분야의 전문가 강의를 통해 의과대학생들이 지켜야할 의료윤리, 규범 및 의료인문학적 소양을 익히고 의료전문성의 개념을 체득하여 학생자신의 진로설계를 할 수 있다.				
교과 내용	CKU 인문사회의학 과정에서 의학계열의 전문성 및 진로설계에 필요한 내용으로 구성되어 있다. 그 주요내용은 의료윤리의 원칙과 그 추론 방법, 진료 및 의학연구 관련 윤리, 의사직의 도덕성, 의료 전문성과 관련된 교육, 봉사, 연구, IT-BT 등 의료산업, 병원경영, 정책/행정, 의료환경 변화 관련분야 등의 전문가 강의이다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 지필시험 (✓) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/증례토의 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☐ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☐ CPX/OSCE ☑ 의료인문학 ☐ 자기주도학습 ☑ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상진료 능력 (MC4)	50%	의학지식의 임상적용 일차 진료수준에서 흔히 만나는 증상과 징후를 보이는 환자를 대상으로 기초/임상의학 지식을 임상양상에 초점을 맞추어 구조화하고 이를 통해 적합한 진단/평가 및 치료계획을 수립할 수 있다.	지필
자기평가와 개발능력 (MC6)	50%	직업전문성과 관련된 다양한 진로설계에 대해 이해하고 설명할 수 있다.	지필

과목 프로파일					
과목명	의료인문학: 의료법규	영문과목명	Medical Code	선수과목	
교과목 개요 및 특성	보건의약관계 법규에 명시된 의사의 의무와 권리를 이해하고, 우리사회의 정당한 일원으로서 의사에게 주어진 의무에 최선을 다하고, 의사에게 주어진 권리를 행사하여 의료발전에 기여 할 수 있도록 함.				
교과 목표	의료인을 둘러싸고 있는 법적, 사회적 환경은 빠르게 변화하고 있다. 우리나라의 보건의약관계 법규에서 의료와 관련된 조항을 이해함으로써, 의사로서 의료행위를 하고 환자를 치료하는데, 우리 법에 부합할 수 있도록 한다. 또한 보건의약관계 법규에 명시된 의사의 의무와 권리를 이해하고, 우리 사회의 정당한 일원으로서 의사에게 주어진 의무에 최선을 다하고, 의사에게 주어진 권리를 행사하여 의료발전에 기여 할 수 있도록 한다.				
교과 내용	1.주교재 : Handouts, 보건의약관계법규, 이봉문, 세창출판사, 2019 2. 참고: 국가법령정보센터, 판례, 논문				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 지필시험 (✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/증례토의 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☐ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☐ CPX/OSCE ☑ 의료인문학 ☐ 자기주도학습 ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
사회책무 및 구제적 사안에 대한 창의적 안목 (MC5)	35%	논리적, 비판적 사고를 바탕으로 의학과 의료분야의 문제를 도출할 수 있고, 이에 대한 사유과정을 자신의 언어로 말할 수 있다.			지필
자기평가와 개발능력 (MC6)	35%	임상현장에서 발생하는 문제들을 환자안전의 개념과 원칙을 적용하여 해결할 수 있다.			지필
자기평가와 개발능력 (MC6)	30%	전문직주도의 자율규제의 개념과 필요성 및 방법을 설명 할 수 있다.			지필

과목 프로파일					
과목명	종합임상실습	영문과목명	synthese clinical practice	선수과목	
교과목 개요 및 특성	CPX 시나리오를 작성하고 연습하여 시연하고, 학생 SP를 진료할 수 있는 능력을 배양하고자 함.				
교과 목표	종합임상실습은 각과별 임상실습과정에서 충분히 다루기 어려운 CPX-PPI+OSCE 실습, 환자안전 실습, 감염관리 실습을 집중적으로 진행하는 과정으로 이 과정에서는 학생이 CPX 증례를 익히는 것이 아니라, CPX 시나리오를 작성하고 연습하여 시연하고, 학생 SP를 진료할 수 있는 능력을 배양하고자 한다.				
교과 내용	조별 학습, 시나리오 작성(팀별), 토론, 시연, 발표, 평가/피드백				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 지필시험 ( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/증례토의 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☐ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☑ CPX/OSCE ☐ 의료인문학 ☐ 자기주도학습 ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
근거중심의학의 활용능력 (MC3)	50%	일차 진료범주의 증상과 징후를 보이는 환자를 대상으로 병력청취, 신체진찰, 진단 및 치료계획, 응급조치, 예방 및 환자교육을 제대로 실행할 수 있다. 또한 환자의 현재 상태, 치료, 합병증 및 부작용 등을 설명할 수 있다.			실습평가
자기평가와 개발능력 (MC6)	50%	임상현장에서 발생하는 문제들을 환자안전의 개념과 원칙을 적용하여 해결할 수 있다.			실습평가

과목 프로파일					
과목명	학생인턴5	영문과목명	Student intern	선수과목	
교과목 개요 및 특성	의사 직무에 대한 지식/술기/태도를 통합적으로 경험할 수 있도록 함.				
교과 목표	3학년 임상실습을 마친 학생이 병동이나 외래환경에서 진료팀의 일원이 되어 환자 진료에 직접 참여하되 인턴에 준하는 역할을 담당하여 의사 직무에 대한 지식/술기/태도를 통합적으로 경험할 수 있도록 한다.				
교과 내용	본인이 관심있는 과와 원하는 교수를 선택하고 매칭이 되면 해당과별로 교수지도하에 실습을 진행한다				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 지필시험 ( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/증례토의 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☐ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☐ CPX/OSCE ☐ 의료인문학 ☐ 자기주도학습 ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	20%	의학지식의 임상적용 일차 진료수준에서 흔히 만나는 증상과 징후를 보이는 환자를 대상으로 기초/임상의학 지식을 임상양상에 초점을 맞추어 구조화하고 이를 통해 적합한 진단/평가 및 치료계획을 수립할 수 있다.			실습평가
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	20%	예상하거나 불확실한 임상상황에서 발생하는 문제들을 스키마귀납추론을 통하여 해결할 수 있다.			실습평가
근거중심의학의 활용능력 (MC3)	20%	일차 진료범주의 증상과 징후를 보이는 환자를 대상으로 병력청취, 신체진찰, 진단 및 치료계획, 응급조치, 예방 및 환자교육을 제대로 실행할 수 있다. 또한 환자의 현재 상태, 치료, 합병증 및 부작용 등을 설명할 수 있다.			실습평가
의학 연구 능력 (MC2)	20%	실제 환자진료에서 임상문제를 도출하고 이에 맞는 의학적 근거를 수집하고 비판적 평가를 통해 의사결정을 할 수 있다.			실습평가
자기평가와 개발능력 (MC6)	20%	임상현장에서 발생하는 문제들을 환자안전의 개념과 원칙을 적용하여 해결할 수 있다.			실습평가

과목 프로파일					
과목명	지역사회일차의료 선택실습	영문과목명	local community primary health care selection practice	선수과목	
교과목 개요 및 특성	예비 의료인으로서 사회적 책무성을 가지고 실제 지역사회 1차 의료기관에서 일차의료의의 직무를 경험할수 있도록 함.				
교과 목표	본 과정은 임상실습을 통해 습득한 면담 기술과 임상술기를 실제 적용하는 기회를 제공하는 것을 목적으로 한다. 또한 예비 의료인으로서 사회적 책무성을 가지고 실제 지역사회 1차 의료기관에서 일차 의료의의 직무를 경험할 수 있도록 한다. 이러한 목적으로 실습기관을 1차 의료기관 또는 공중보건지소 등으로 한정한다.				
교과 내용	외부실습				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 지필시험 ( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/증례토의 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☐ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☐ CPX/OSCE ☐ 의료인문학 ☐ 자기주도학습 ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
가톨릭정신 실천능력 (MC7)	50%	사회적 약자를 돌보는 사회체험실습을 통하여 하느님의 사랑을 실천할 수 있다.			실습평가
자기평가와 개발능력 (MC6)	50%	사회경제적으로 어려운 인구집단의 의료 요구도를 이해하고, 지역사회에서 이를 해결하기 위한 방법을 근거를 바탕으로 주장할 수 있다.			실습평가

과목 프로파일					
과목명	특성화선택실습	영문과목명	characterization selection practice	선수과목	
교과목 개요 및 특성	인문학적 창의역력과 사회과학적 비판해석역량을 함양				
교과 목표	학생들이 자율적으로 실습기관을 결정하고, 실습계획을 세워 실습하는 과정 의사로서 사회의 다양한 분야에 대한 이해를 높이고, 사회진출을 위한 진로탐색의 기회를 부여하는데 목적이 있음. 교내뿐 아니라 대학에서 인정하는 전 세계 어느 기관에서도 실습이 가능하며, 의료기관 외의 다양한 장소에서도 실습 가능				
교과 내용	교내실습/교외실습/해외실습				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 지필시험 ( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/증례토의 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 프로젝트 학습 ☐ PBL ☐ TBL ☐ F/L ☐ CPX/OSCE ☐ 의료인문학 ☑ 자기주도학습 ☑ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
사회책무 및 구제적 사안에 대한 창의적 안목 (MC5)	50%	환자 진료과정에서 문제인식, 임상추론, 문헌검색 및 활용 등 다양한 자기주도 학습활동을 할 수 있다.	실습평가
자기평가과 개발능력 (MC6)	50%	직업전문성과 관련된 다양한 진로설계에 대해 이해하고 설명할 수 있다.	학술제

과목 프로파일					
과목명 (실습과목)	내과학 I (소화기,내분비) 내과학 II (심장, 호흡기, 신장) 내과학 III (알레르기, 류마티스,감염, 종양/방사선) 신경과 산부인과 소아과 외과 정신과 응급의학과 가정의학과 마취통증의학과 영상의학과 진단검사의학과 정형외과 성형외과 신경외과 안과학 II , 이비인후과, 재활의학과, 비뇨기과, 피부과, 직업환경의학, 통합의학(한의과)/치과, 혈액내과 실습	영문과목명	Digestive mechanics Endocrinology Cardiology Pulmonary&Respiratory Medicine Nephrology Allergy & Clinical Immunology Rheumatology Infectious Dieases Hematology/Medical Oncology/Radiation Oncology Neurology Obstetrics & Gynaecology Pediatrics General Surgery Psychiatry Emergency Medicine Family Medicine Anesthesiology & Pain Medicine Radiology Laboratory Medicine Orthopedics Plastic Surgery Neurosurgery Ophthalmology II Otorhinolaryngology Rehabilitation Medicine Urology Dermatology Korean Traditional Medicine / Dentistry Occupational Environmental Medicine Hematology	선수과목	전체
교과목 개요 및 특성	근거중심의학을 임상에서 활용하는 방법을 습득 장래 의학자로서의 기본자질을 갖추도록 함.				
교과 목표	임상실습에서 필수 환자군의 진료과정을 참관하면서 질병의 임상표현을 해결하기 위한 기본적인 지적기능과 기술, 태도 및 지식을 알아야 한다. 또한 근거중심의학을 임상에서 활용하는 방법을 습득하고 장래 의학자로서의 기본 자질을 갖추도록 한다.				
교과 내용	1. 임상실습 과정 중 다양한 질환 환자의 병력, 이학적 소견, 증상 및 증후, 검사 소견 등을 직접 알아보고, 진찰에 참여하고 기록함으로써 강의시간에 배운 지식을 임상에 적용할 수 있다. 2. 진단 및 치료에 필요한 기본 술기를 직접 시행하거나 보조하고, 관찰 술기를 견학함으로써 술기의 적응증과 필요성을 이해하고 기본적인 시술은 직접 시행할 수 있다. 3. 흔한 질환(최소한의 필수 환자군) 환자의 진료과정을 견학 또는 토의하면서, 병태생리를 이해하고 이를 바탕으로 지식을 구조화하여 진단과 치료에 응용할 수 있다. 4. 해당 영역의 연구에서 의학 연구방법론이 임상문제 해결에 어떻게 적용되는지 알아 간다.				
교육 방법	각 임상실습 지침서에 따른다.				
교수/ 학습방법	해당 과별로 항목별 임상술기 및 진료수행 교육방법에 따라 평가방법이 다르다.				

역량/수행준거 정의		
전공능력	가중치	수행준거
의사소통능력 및 리더십 (MC1)	실습 마다 다름	임상실습팀의 리더를 맡아 효과적인 팀 학습을 이끌 수 있다. 실제 의료현장에서 환자/ 보호자들에게 신뢰감을 주는 대화를 할 수 있다. 동료와 의료인을 대상으로 환자에 대해 명확하고 효율적으로 발표할 수 있다.
의학연구능력 (MC2)	실습 마다 다름	의학연구 결과들을 적절하게 분석하고 활용할 수 있다. 실제 환자진료에서 임상문제를 도출하고 이에 맞는 의학적 근거를 수집하고 비판적 평가를 통해 의사결정을 할 수 있다.
근거중심의학의 활용능력 (MC3)	실습 마다 다름	일차 진료범주의 증상과 징후를 보이는 환자를 대상으로 병력청취, 신체진찰, 진단 및 치료계획, 응급조치, 예방 및 환자교육을 제대로 실행할 수 있다. 또한 환자의 현재 상태, 치료, 합병증 및 부작용 등을 설명할 수 있다.
₩과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상진료 능력 (MC4)	실습 마다 다름	의학지식의 임상적용 일차 진료수준에서 흔히 만나는 증상과 징후를 보이는 환자를 대상으로 기초/임상의학 지식을 임상양상에 초점을 맞추어 구조화하고 이를 통해 적합한 진단/평가 및 치료계획을 수립할 수 있다. 예상하거나 불확실한 임상상황에서 발생하는 문제들을 스키마귀납추론을 통하여 해결할 수 있다.
자기평가와 개발능력 (MC6)	실습 마다 다름	환자, 보호자, 보건의료인, 일반인등을 대상으로 질병 예방과 건강관리에 대해 적절한 교육 활동을 할 수 있다.

9. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
의학사	졸업자격 임상종합평가, 임상실기시험, 포트폴리오 통과	

10. 학과 강의실 및 실습실 현황

가. 의예과(강릉)

강의실	실험,실습실	비고
마리아관 103(의예1 전용)		
라파엘관 115호	라파엘관 116호(중앙연구실), 117호(전자현미경실), 119호(기초과학 실습준비실), 120호(기초과학 실습실험실),	
라파엘관 204호(대학원)		
라파엘관 316호	라파엘관 312호(미생물학 실습실), 라파엘관 321호(기생충학 실습실) 라파엘관 320호(형태학실습실)	
라파엘관 317호	라파엘관 409호(영상실습실), 411호(생화학 실험실), 412호(생리학 실험실)	
라파엘관 509호(대학원)	라파엘관 511호(약리학 실험실), 512호(해부학 실험실), 517호, 518호, 519호(해부학 실습실), 601호(동물실험실)	

나. 의학과(인천)

강의실	실험,실습실	비고
제1,2,3,4,5,7강의실 (의생명융합연구관 2층)	CPX실 (의생명융합연구관 B1층)	
CBT실 (의생명융합연구관 2층)		
PBL 1,2,3,4,5,6,7,8실 (의생명융합연구관 2층)	OSCE실 (의생명융합연구관 B1층)	
TBL실 (의생명융합연구관 B1층)	PK실습실 (국제성모병원 B2층)	

간호학과
Department of Nursing Science

1. 교육목표

가. 가톨릭적 가치를 바탕으로 공감능력을 함양한다.
나. 과학적 지식과 기술을 바탕으로 대상자 중심 간호를 실천한다.
다. 비판적, 창의적 사고를 바탕으로 문제 해결 능력을 함양한다.
라. 보건의료팀과 효율적으로 의사소통하고 상호협력한다.
마. 전문직 역량과 리더십을 함양한다.
바. 미래 시대를 선도할 정보활용 능력을 함양한다.

우리 대학 설립정신, 교육이념, 교육목적, 교육목표

설립정신	교육이념	교육목적	교육목표
하느님이 창조하신 자연 안에서 호연지기(浩然之氣)를 키우고, 전문 지식을 함양하여 국가와 세계 발전에 기여하며, 따뜻한 인간애로 세계인들과 더불어 살아가는 균형 잡힌 인재를 양성하는 것이 가톨릭관동대학교의 설립정신이다.	가톨릭 교회의 정신에 입각해, 인간과 자연과 생명에 대한 경외심을 각성시키고, 진실(眞實)한 자세로 삶을 살아가는 열정적인 전문인을 양성하는 것이 가톨릭관동대학교의 교육이념이다.	1) 가톨릭 가치관 함양 2) 전문성 극대화 3) 문화와 문명의 다양성 탐구	1) 가톨릭 가치관과 호연지기를 갖춘 사회적 지도자 양성 2) 국가와 세계발전에 기여하는 열정적 전문인 양성 3) 균형적 사고로 문제를 해결하는 창의적 인재 양성

2. 학과연혁

1993. 09. 03 간호학과 40명 모집 인가
1994. 03. 01 제1회 신입생 40명 입학
1994. 10. 14 제1회 간호학과 학술대회 개최
1996. 04. 17 제1회 나이팅게일 선서식 및 특강(40명)
1997. 11. 05 간호학사 학위 특별과정 80명 모집인가
1998. 02. 20 간호학과 1회 졸업(간호학사 40명)
1998. 03. 01 제1회 간호학사 특별과정 신입생 26명 입학
2000. 02. 18 간호학과 제3회 졸업(간호학사 38명)
간호학사 특별과정 제1회 졸업(간호학사 23명)
2001. 03. 01 간호학과 일반대학원 석사과정 신설
2002. 03. 01 간호학과 일반대학원 박사과정 신설
2006. 03. 01 간호학과 특별과정 사회복지사 2급 신설
2010. 03. 01 간호학과 학·석사 연계과정 신설
간호학과 석·박사 통합과정 신설
2014. 09. 01 가톨릭관동대학교로 변경
2014. 12. 12 한국간호교육평가원의 간호교육인증 획득
2016. 03. 01 간호학과 모집정원 증원(53명)
2018. 03. 01 간호학과 모집정원 증원(70명)

2019. 03. 01 간호학과 모집정원 증원(100명)
2019. 09. 06 한국간호교육평가원의 간호교육인증 획득
2022. 07. 08 한국간호교육평가원의 간호교육인증 획득
2024. 03. 01 간호학과 모집정원 증원(106명)

3. 교과운영 방안

간호학과에서는 교양 필수 16학점, 교양 선택 20학점, 전공 기초, 전공 필수(학과 지정) 및 선택 99학점으로 총 135학점(사제동행세미나 4학점 별도)을 이수하게 되어있다. 교양 필수 과정에서는 가톨릭 설립정신에 입각한 설립정신 구현 과목과 보편성, 전문성, 다양성을 위한 특성적 교과를 개설하고 있다. 전공과목에서는 간호학도가 기본적으로 익혀야 할 간호학개론과 해부학, 생리학 등의 자연과학, 의사소통론, 인간의 성장 및 발달 등의 인문사회교과목을 개설하고 있을 뿐만 아니라 본격적인 간호학 학습을 위하여 기본간호학, 성인, 아동, 모성, 정신, 지역, 관리의 이론 및 실습과목을 개설하고 있다. 또한, 간호와 윤리, 보건의료법규를 개설하여 간호 전문직으로서 직무와 책임을 강화하고 있다. 이들 과목을 효과적으로 운영하기 위하여 다양한 멀티미디어, 토론 및 세미나 방법을 이용하여 간호현장에서 요구하는 간호 전문직을 양성하는 교과과정을 운영하고 있다.

4. 전공능력(Major Competency) 및 수행준거

전공능력		전공능력 정의/ 수행준거	평가방법
MC1	전문적 지식과 기술의 통합적용	간호학 전공과 다양한 학문 분야의 지식을 설명한다. (L1)	시험, 보고서, 발표
		간호학 전공과 다양한 학문 분야의 지식을 적용한다. (L2)	시험, 보고서, 프로젝트, 현장지도자평가
		상황에 맞게 간호학 전공과 다양한 학문 분야의 지식을 응용한다. (L3)	시험, 보고서, 발표, 현장지도자평가
MC2	대상자 중심 간호	비판적 사고에 근거한 간호과정을 설명한다. (L1)	시험, 보고서, 발표, 프로젝트
		비판적 사고에 근거한 간호과정을 적용한다. (L2)	시험, 보고서, 발표, 조별활동, 현장지도자평가
		임상적 추론을 통해 상황에 적합한 대상자 중심의 간호를 제공한다. (L3)	시험, 현장지도자평가
MC3	보건의료 환경 대응	보건의료 체계 내에서 인구집단건강을 설명한다. (L1)	시험
		보건의료체계 내에서 인구집단건강 관리 방안을 제시한다. (L2)	보고서, 발표, 현장지도자평가
		재난 및 공중보건 응급 상황에서 건강관리방안을 제시한다. (L3)	시험, 보고서, 발표
MC4	법적, 윤리적 책임 인식	간호사의 법적, 윤리적 기준을 설명한다. (L1)	시험, 보고서
		건강불평등 해소를 위한 방안을 제시한다. (L2)	시험, 보고서, 조별활동
		간호사의 법적, 윤리적 기준을 실무에 적용한다. (L3)	보고서, 현장지도자평가
MC5	안전과 질 향상	안전하고 건강한 간호환경 조성방안을 설명한다. (L1)	시험, 보고서
		위험 요인을 점검하여 안전한 간호를 수행한다. (L2)	시험, 보고서, 현장지도자평가
		질 향상 방안을 제시한다. (L3)	시험, 보고서, 현장지도자평가
MC6	팀워크와 협력	보건의료팀 구성원의 역할을 설명한다. (L1)	시험, 보고서, 조별활동
		건강증진과 건강문제 해결을 위해 다양한 자원을 제시한다. (L2)	시험, 보고서, 발표, 조별활동, 현장지도자평가, 프로젝트
		건강증진과 건강문제 해결을 위해 보건의료팀과 협력한다. (L3)	조별활동, 실기, 현장지도자평가
MC7	전문직 역량과 리더십	리더십의 원리와 유형을 설명한다. (L1)	
		전문직 역량 발전을 위한 다양한 활동을 제시한다. (L2)	시험, 보고서, 프로젝트
		개인과 전문직 발전을 위해 상황에 적합한 리더십을 제시한다. (L3)	보고서, 현장지도자평가
MC8	정보통신과 보건의료 기술 활용	정보통신기술을 이용하여 데이터를 수집한다. (L1)	보고서, 실기
		개인, 가족, 인구집단의 건강 관리에 필요한 정보통신과 최신 보건의료기술을 제시한다. (L2)	시험, 보고서, 발표, 조별활동
		정보통신과 최신 보건의료 기술을 개인, 가족, 인구집단의 건강 관리에 활용한다. (L3)	보고서, 현장지도자평가
MC9	핵심간호술	핵심간호술에 대한 기본개념, 원리에 근거하여 수행한다.(L1)	술기
		핵심간호술에 대한 기본개념, 원리에 따라 올바른 절차로 수행한다.(L2)	시험, 술기
		모의상황에서 핵심간호술을 선택하고, 통합적으로 적용한다. (L3)	ㅋ보고서, 시험, 술기

5. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당 시간 이론	주당 시간 실습	학점	주당 시간 이론	주당 시간 실습	학점	주당 시간 이론	주당 시간 실습	학점	주당 시간 이론	주당 시간 실습	학점	주당 시간 이론	주당 시간 실습	학점	주당 시간 이론	주당 시간 실습	학점	주당 시간 이론	주당 시간 실습	학점	주당 시간 이론	주당 시간 실습	
전필	사제동행세미나 1-8	4	0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		
전기	개인심리학의 이해	2	2	2																							
전기	의학적상상력과인문학	2							2	2																	
전기	인간의 성장 및 발달	2				2	2																				
전기	의사소통론	2				2	2																				
전기	해부학	3	3	3																							
전기	생리학	3				3	3																				
전기	미생물과 감염관리	2							2	2																	
전기	약리학	2							2	2																	
전기	병리학	2										2	2														
전필	간호학개론	2	2	2																							
전필	건강사정 이론	1							1	1																	
전필	건강사정 실습	1							1		2																
전필	기본간호학이론Ⅰ	2							2	2																	
전필	기본간호학실습Ⅰ	1							1		2																
전필	기본간호학이론Ⅱ	1										1	1														
전필	기본간호학실습Ⅱ	2										2		4													
전필	간호과정	1										1	1														
전필	성인간호학이론Ⅰ	2										2	2														
전필	간호연구	2										2	2														
전필	성인간호학이론Ⅱ	2													2	2											
전필	성인간호학이론Ⅲ	2													2	2											
전필	아동간호학이론Ⅰ	2													2	2											
전필	모성간호학이론Ⅰ	2													2	2											
전필	정신간호학이론Ⅰ	2													2	2											
전필	지역사회간호학이론Ⅰ	2													2	2											
전필	아동간호학이론Ⅱ	2																2	2								
전필	모성간호학이론Ⅱ	2																2	2								
전필	정신간호학이론Ⅱ	2																2	2								
전필	지역사회간호학이론Ⅱ	2																2	2								
전필	간호관리학이론Ⅰ	1																1	1								
전필	성인간호학이론Ⅳ	2																2	2								
전필	성인간호학이론Ⅴ	2																2	2								
전필	성인간호학실습Ⅰ	2													2		2										
전필	성인간호학실습Ⅱ	2													2		2										
전필	성인간호학실습Ⅲ	2													2		2										
전필	아동간호학실습	2													2		2										
전필	모성간호학실습	2													2		2										
전필	정신간호학실습I	2													2		2										
전필	지역사회간호학실습I	1													1		1										
전필	성인간호학이론Ⅵ	2																			2	2					
전필	아동간호학이론Ⅲ	1																			1	1					
전필	모성간호학이론Ⅲ	1																			1	1					
전필	정신간호학이론Ⅲ	1																			1	1					
전필	간호관리학이론Ⅱ	2																			2	2					
전필	지역사회간호학이론Ⅲ	1																			1	1					
전필	노인간호학이론	1																			1	1					
전필	성인간호학실습Ⅳ	2																			2		2				
전필	모아선택실습	2																			2		2				
전필	정신간호학실습Ⅱ	1																			1		1				
전필	지역사회간호학실습Ⅱ	2																			2		2				
전필	간호관리학실습	2																			2		2				
전필	노인간호학실습	1																			1		1				
전필	간호캡스톤디자인	2																			2		4				
전필	보건의료법규	1																			1	1					
전필	통합간호	1																						1		2	
전필	간호와 윤리	1																			1	1					
전필	핵심술기통합실습	1																						1		2	
전필	간호정보학	2																			2	2					
전선	간호와 통계	2							2	2																	
전선	건강과 영양	2							2	2																	
전선	보건교육론	2							2	2																	
전선	다문화간호	1																						1	1		
전선	영적간호	1																						1	1		
전선	간호정책과 리더십	1																						1	1		
전선	응급및 재난간호	1																						1	1		
전공과목 합계		114	9.5	8	0	9.5	8	0	20.5	16	4	12.5	9	4	29.5	13	13	15.5	14	0	30.5	14	14	8.5	5	4	
타과인정과목	해당 없음																										

6. 교육과정 이수체계도

1학년		2학년		3학년			4학년		
1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기	1년과정	1학기	2학기	1년과정
해부학 (3-3-0)	인간의성장 및발달 (2-2-0)	미생물과감염관리 (2-2-0)	병리학 (2-2-0)	성인간호학 이론Ⅱ (2-2-0)	성인간호학 이론Ⅳ (2-2-0)	성인간호학 실습Ⅰ (2-0-2)	성인간호학 이론Ⅵ (2-2-0)	보건의료법규 (1-1-0)	성인간호학 실습Ⅳ (2-0-2)
간호학개론 (2-2-0)	의사소통론 (2-2-0)	약리학 (2-2-0)	기본간호학 이론Ⅱ (1-1-0)	성인간호학 이론Ⅲ (2-2-0)	성인간호학 이론Ⅴ (2-2-0)	성인간호학 실습Ⅱ (2-0-2)	아동간호학 이론Ⅲ (1-1-0)	통합간호 (1-0-2)	모아선택실습Ⅱ (2-0-2)
	생리학 (3-3-0)	건강사정 이론 (1-1-0)	기본간호학 실습Ⅱ (2-1-2)	아동간호학 이론Ⅰ (2-2-0)	아동간호학 이론Ⅱ (2-2-0)	성인간호학 실습Ⅲ (2-0-2)	모성간호학 이론Ⅲ (1-1-0)	간호와윤리 (1-1-0)	정신간호학 실습Ⅱ (1-0-1)
		건강사정 실습 (1-0-2)	간호과정 (1-1-0)	모성간호학 이론Ⅰ (2-2-0)	모성간호학 이론Ⅱ (2-2-0)	아동간호학 실습 (2-0-2)	정신간호학 이론Ⅲ (1-1-0)	핵심술기 통합실습 (1-0-2)	지역사회간호학실습Ⅱ (2-0-2)
		기본간호학 이론I (2-2-0)	성인간호학 이론Ⅰ (2-2-0)	정신간호학 이론Ⅰ (2-2-0)	정신간호학 이론Ⅱ (2-2-0)	모성간호학 실습 (2-0-2)	지역사회간호학이론Ⅲ (1-1-0)	간호정보학 (2-2-0)	간호관리학 실습 (2-0-2)
		기본간호학 실습I (1-0-2)	간호연구 (2-2-0)	지역사회간호학이론Ⅰ (2-2-0)	지역사회간호학이론Ⅱ (2-2-0)	정신간호학 실습Ⅰ (2-0-2)	간호관리학 이론Ⅱ (2-2-0)	다문화간호 (1-1-0)	노인간호학 실습 (1-0-1)
		간호와통계 (2-2-0)			간호관리학 이론Ⅰ (1-1-0)	지역사회간호학실습Ⅰ (1-0-1)	노인간호학 이론 (1-1-0)	영적간호 (1-1-0)	
		건강과영양 (2-2-0)					간호캡스톤 디자인 (2-0-4)	간호정책과 리더십 (1-1-0)	
		보건교육론 (2-2-0)						응급 및 재난간호 (1-1-0)	
개인심리학의이해 (2-2-0) *1학기 또는 2학기 이수가능		의학적상상력과인문학 (2-2-0) *1학기 또는 2학기 이수가능							

7. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	MC9	가중치 합
		P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	
전공기초	사제동행세미나 1~8						80	20			100
	해부학	100									100
	인간의성장및발달	75	25								100
	생리학	100									100
	미생물과감염관리	100									100
	병리학	100									100
	약리학	100									100
	의사소통론	50	50								100
전공필수	간호학개론	50			50						100
	건강사정이론	75							25		100
	건강사정실습	25	63							12	100
	간호과정	38	50	12							100
	간호연구	88					12				100
	기본간호학이론Ⅰ	75			25						100
	기본간호학실습Ⅰ		63			25				12	100
	기본간호학이론Ⅱ	75				25					100
	기본간호학실습Ⅱ		63			25				12	100
	성인간호학이론Ⅰ	63	25				12				100
	아동간호학이론Ⅰ	50	38		12						100
	성인간호학이론Ⅱ	50	38				12				100
	성인간호학이론Ⅲ	50	38				12				100
	아동간호학이론Ⅱ	50	38	12							100
	모성간호학이론Ⅰ	88				12					100
	정신간호학이론Ⅰ	38	38		24						100
	지역사회간호학이론Ⅰ		25	75							100
	성인간호학이론Ⅳ	38	50				12				100
	성인간호학이론Ⅴ	38	50				12				100
	아동간호학이론Ⅲ	50	38						12		100
	모성간호학이론Ⅱ	88					12				100
	정신간호학이론Ⅱ	38	38			24					100
	지역사회간호학이론Ⅱ		25	75							100
	간호관리학이론Ⅰ				25			75			100
	성인간호학실습Ⅰ		76		12					12	100
	성인간호학실습Ⅱ		76			12				12	100
	성인간호학실습Ⅲ		76		12					12	100
	아동간호학실습		64			12	12			12	100
	모성간호학실습		38			12	38			12	100
	정신간호학실습Ⅰ		50			26	12			12	100
	지역사회간호학실습Ⅰ	25		25			38			12	100
	성인간호학이론Ⅵ	38	50			12					100
	모성간호학이론Ⅲ	50	50								100
	정신간호학이론Ⅲ	38	38				24				100
	간호관리학이론Ⅱ					25	25	50			100
	지역사회간호학이론Ⅲ			75				25			100
	노인간호학이론			50		50					100
	간호캡스톤디자인	50							50		100
	보건의료법규	25			75						100
	간호와윤리				75			25			100
	간호정보학					25			75		100
	성인간호학실습Ⅳ		76			12				12	100
	모아선택실습		50				25			25	100
	정신간호학실습Ⅱ		12	25		25	26			12	100
	지역사회간호학실습Ⅱ	25		25			38			12	100
	간호관리학실습				12	26		50		12	100
	노인간호학실습		38			38				24	100
	통합간호		38				50			12	100
	핵심술기통합실습									100	100
전공선택	간호와통계	50							50		100
	건강과영양	75	25								100
	보건교육론	63		37							100
	다문화간호		50	25	25						100
	영적간호		25		25		25	25			100
	간호정책과리더십	25	25		25		25				100
	응급및재난간호		50	38			12				100
		2,158	1,666	480	405	396	526	284	228	347	6,400

8. 교과목 프로파일

과목 프로파일						
과목명	사제동행세미나1-8	영문과목명	Seminar for career development 1-8			
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 사제동행세미나는 학과 소속 재학생들을 소그룹으로 편성하고 담당 지도교수가 멘토의 역할을 제공하여 입학에서부터 졸업 후까지 지도하는 맞춤형 교육프로그램이다.					
교과 목표	사제동행세미나는 학생들에게 대학 생활, 진로, 역량 배양, 취업과 관련한 지도 및 상담을 제공하는 것을 목적으로 함.					
교과 내용	졸업요건 확인, 필수 이수 교과목 소개, 학과 전공 교과 학습 상담, 진로 상담					
교육 방법	이론 ( ) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )					
교수/학습방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타					
역량/수행준거 정의						
전공능력	가중치	수행준거			평가방법	
팀워크와 협력 (MC6)	80%	다양한 환경에서 자신이 처한 환경 및 진로와 관련하여 문제해결을 위해 다양한 자원을 제시할 수 있다.			지도교수 개별면담, 비교과 프로그램 이수	
전문직 역량과 리더십 (MC7)	20%	전문직 역량 발전을 위한 다양한 활동을 제시한다.			지도교수 단체면담	
역량 합계	100%					

과목 프로파일					
과목명	해부학	영문교과목명	Anatomy	선수과목	
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 인체를 구성하는 각 기관들의 기본 구조와 기능에 대한 전반적인 지식을 이해하는 데 초점을 둔다.				
교과 목표	1. 인체의 기본 구조의 발생을 설명할 수 있다. 2. 인체 계통별 해부학적 구조 및 기능을 설명할 수 있다.				
교과 내용	1. 인체의 기본 구조의 발생 1) 세포와 조직 2. 인체 계통별 기관 1) 외피계통의 해부학적 구조와 기능 2) 비뇨기계통의 해부학적 구조와 기능 3) 뼈대계통의 해부학적 구조와 기능 4) 관절계통의 해부학적 구조와 기능 5) 근육계통의 해부학적 구조와 기능 6) 혈관과 심장계통의 해부학적 구조와 기능 7) 호흡기계통의 해부학적 구조와 기능 8) 소화기계통의 해부학적 구조와 기능 9) 내분비계통의 해부학적 구조와 기능 10) 신경계통의 해부학적 구조와 기능				
교육 방법	이론(√) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전문지식과 기술의 통합적용(MC1)	100%	1. 인체의 기본 구조의 발생을 설명할 수 있다. 2. 인체 계통별 해부학적 구조 및 기능을 설명할 수 있다.			지필고사 (중간,기말), 과제
역량 합계	100%				

과목 프로파일					
과목명	인간의성장및발달	영문교과목명	Human Growth and Development	선수과목	
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 인간의 생애주기별 발달단계를 설명하는 핵심 이론를 토대로 인간 이해를 설명하고, 성장발달 특성을 고려하여 대상자와 의사소통할 수 있는 것을 목표로 하는 교과목이다.				
교과 목표	1. 성장발달 개념 및 기본원리, 발달단계를 설명할 수 있다 2. 인간의 성장발달을 설명하는 이론가를 열거할 수 있다 3. 성장발달 이론가별 발달단계와 주요 개념, 특성을 설명할 수 있다 4. 주요 성장발달이론의 핵심내용과 차이를 중심으로 인간이해를 설명할 수 있다 5. 생애주기별 성장발달 특성을 중심으로 인간이해를 설명할 수 있다 6. 성장발달 특성을 고려하여 대상자와 의사소통할 수 있다				
교과 내용	1. 성장과 발달 개념과 원리, 단계 2. 발달이론(정신분석, 인지발달, 학습, 도덕성, 영적 발달 등) 3. 생애주기에 따른 발달특성				
교육 방법	이론(√) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC1 전문적 지식과 기술의 통합적용	75%	성장발달의 개념과 원리, 발달단계를 설명할 수 있다. 성장발달 이론가별 발달단계와 주요개념, 특성을 중심으로 인간이해를 설명할 수 있다. 생애주기별 특성을 중심으로 인간이해를 설명할 수 있다.	중간/기말고사 보고서
MC2 대상자 중심 간호	25%	인간의 성장발달 특성을 고려하여 대상자에게 간호를 적용할 수 있다. 의사소통할 수 있다.	보고서 및 발표
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	생리학	영문교과목명	Physiology	선수과목	
교과목 개요 및 특성	본 교과목에서는 인체의 기능을 학습하며 이를 통해 인체가 변화하는 환경에 적응하고 조절하는 원리를 이해한다.				
교과 목표	1. 인체 각 기관들의 기능을 설명할 수 있다. 2. 변화하는 환경에 적응하고 조절하는 원리를 이해하여 간호대상자의 건강문제를 설명할 수 있다.				
교과 내용	항상성, 세포의 구조와 기능, 세포막을 통한 물질의 운반, 신경세포, 근육, 신경, 심장, 혈액순환, 혈액, 면역, 호흡, 배뇨, 소화와 흡수, 내분비, 감각, 생식				
교육 방법	이론(√) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전문적 지식과 기술의 통합적용(MC1)	100%	1. 인체 각 기관들의 기능을 설명할 수 있다. 2. 변화하는 환경에 적응하고 조절하는 원리를 이해하여 간호대상자의 건강문제를 추론할 수 있다.	중간/기말시험
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	미생물과 감염관리	영문과목명	Microbiology and Infection Control	선수과목	-
교과목 개요 및 특성	미생물의 특성을 이해하고 감염관리간호의 원리를 학습함으로써 지역사회 및 병원에서의 감염간호 및 국내외 주요 발생 감염병에 대한 간호능력을 배양한다.				
교과 목표	1. 미생물의 종류와 특성을 설명할 수 있다. 2. 감염관리간호의 원리를 설명할 수 있다. 3. 감염병 종류에 따라 간호적 접근을 설명할 수 있다. 4. 병원감염간호의 특성과 내용을 설명할 수 있다. 5. 지역사회감염 간호의 특성과 내용을 설명할 수 있다. 6. 국내외 중요 감염병에 대한 간호의 특성과 내용을 설명할 수 있다.				
교과 내용	인간에게 질병을 일으키는 미생물[세균(bacteria), 바이러스(virus), 진균(fungi)]의 생물학적 특성, 감염병의 발병기전, 임상 특성, 면역 및 역학, 감염관리 및 예방				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전문적 지식과 기술의 통합적용 (MC1)	100%	1. 미생물의 종류와 특성을 설명할 수 있다. 2. 감염관리간호의 원리를 설명할 수 있다. 3. 감염병 종류에 따라 간호적 접근을 설명할 수 있다. 4. 병원감염간호의 특성과 내용을 설명할 수 있다. 5. 지역사회감염 간호의 특성과 내용을 설명할 수 있다. 6. 국내외 중요 감염병에 대한 간호의 특성과 내용을 설명할 수 있다.	지필고사 (중간/기말)
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	병리학	영문과목명	Pathology	선수과목	-
교과목 개요 및 특성	인체에 발생하는 질병의 발생기전에 대한 이해하고, 인체계통별 질병의 발생기전 및 징후를 파악함으로써 질병 및 증상에 따른 간호능력을 배양한다.				
교과 목표	1. 질병의 발생에 대한 기본개념을 설명할 수 있다. 2. 인체계통별 질병발생 기전과 징후를 설명할 수 있다.				
교과 내용	질병 발생의 기본개념(세포와 조직손상, 염증, 감염, 면역기능장애, 신생물), 질병발생 기전과 징후(심혈관계질환, 호흡기계질환, 소화기질환, 신경계질환, 근골격계질환, 신장 및 요로계 질환)				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전문적 지식과 기술의 통합적용 (MC1)	100%	1. 질병의 발생에 대한 기본개념을 설명할 수 있다. 2. 인체계통별 질병발생 기전과 징후를 설명할 수 있다.	지필고사 (중간/기말)
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	약리학	영문과목명	Pharmacology	선수과목	-
교과목 개요 및 특성	인체에 대한 약물의 작용원리를 이해하고, 계통 및 증상에 대해 작용하는 약물의 특성을 파악함으로써 대상자에게 안전한 투약을 할 수 있도록 잠재적 투약간호능력을 배양한다.				
교과 목표	1. 약물의 명칭과 작용의 기본원리를 설명할 수 있다. 2. 인체계통 및 증상에 대해 작용하는 약물에 대해 설명할 수 있다.				
교과 내용	약리학 총론(약물의 명칭과 분류, 약물반응, 약동학, 약물상호작용), 자율신경계에 작용하는 약물, 중추신경계에 작용하는 약물, 염증에 작용하는 약물, 호흡기계에 작용하는 약물, 혈액 및 조혈기계에 작용하는 약물, 심혈관계에 작용하는 약물, 비뇨기계에 작용하는 약물, 소화기계에 작용하는 약물, 화학요법제 및 항생물질, 내분비계에 작용하는 물질, 피부질환에 작용하는 물질				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전문적 지식과 기술의 통합적용 (MC1)	100%	1. 약물의 명칭과 작용의 기본원리를 설명할 수 있다. 2. 인체계통 및 증상에 대해 작용하는 약물에 대해 설명할 수 있다.	지필고사 (중간/기말)
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	의사소통론	영문교과목명	Communication and Interpersonal Relationship	선수과목	
교과목 개요 및 특성	다양한 인간관계원리와 치료적 의사소통 이론 고찰 및 실습을 통하여 자기이해와 치료적 의사소통을 바탕으로 개인, 동료 및 간호사와 간호대상자가 간호현장에서 일어날 수 있는 문제해결 및 건강증진을 효과적으로 할 수 있는 지식과 기술을 익힌다.				
교과 목표	1. 인간관계와 의사소통의 의미와 관계를 설명할 수 있다 2. 의사소통의 유형을 설명할 수 있다 3. 자기인식의 필요성과 방법을 설명할 수 있다 4. 의사소통의 구성요소와 과정을 설명할 수 있다 5. 치료적, 비치료적 의사소통 방법을 설명할 수 있다 6. 인간관계 파악과 자기인식 과정을 통한 인간이해를 제시할 수 있다 7. 다양한 상황 속에서 효과적인 의사소통 기법을 제시할 수 있고 의사소통할 수 있다				
교과 내용	의사소통의 정의와 유형, 기능, 자기인식과정, 언어적, 비언어적 의사소통 방법 의사소통의 모형, 효과적/비효과적 의사소통 기법, 다양한 상황에서의 의사소통 적용 연습				
교육 방법	이론(√) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전문적 지식과 기술의 통합적용(MC1)	75%	의사소통의 의미와 관계, 유형, 기법을 설명할 수 있다. 치료적, 비치료적 의사소통 방법을 설명할 수 있다. 다양한 상황 속에서 효과적인 의사소통 기법을 제시할 수 있다.	중간/기말 지필고사 보고서 및 발표
대상자 중심 간호(MC2)	25%	인간관계 파악과 자기인식을 바탕으로 한 효과적인 의사소통 기법을 대상자 중심으로 설명할 수 있다.	중간지필고사 보고서
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	간호학개론	영문교과목명	Introduction to Nursing	선수과목	
교과목 개요 및 특성	간호의 개념과 간호철학, 간호역사, 간호전문직 특성과 간호윤리의 기본 개념을 파악하고 이해함으로써 전문직 간호인의 자질을 함양한다.				
교과 목표	1. 간호의 개념과 철학 및 역사에 대해 이해하고, 세계와 한국의 보건의료체계의 차이점에 대해 설명한다. 2. 간호전문직의 특성과 간호 관련 법 및 윤리강령을 바탕으로 간호사의 사회적 책무와 사회적 약자 옹호 역할을 설명한다.				
교과 내용	간호의 본질, 간호철학, 전문직관, 세계 간호역사, 한국 간호역사, 간호윤리의 개념				
교육 방법	이론 (√) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전문적지식과 기술의 통합적용(MC1)	50%	1. 간호의 개념과 정의에 관하여 설명한다. 2. 간호학문에 응용된 철학에 대해 설명한다. 3. 세계와 한국간호 역사에 대해 설명한다. 4. 세계와 한국의 보건의료체계에 대해 설명한다.	중간고사
법적, 윤리적 책임 인식(MC4)	50%	5. 간호전문직 특성과 사회화의 의미를 설명한다. 6. 간호 관련 법, 간호사 윤리강령을 설명한다. 7. 개인적, 직업적 행동에 대한 간호사의 사회적 책무를 설명한다. 8. 건강불평등 해소를 위한 사회적 약자 옹호에 대해 설명한다.	기말고사, 보고서
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	건강사정이론	영문교과목명	Health Assessment	선수과목	해부학, 생리학
교과목 개요 및 특성	대상자의 건강상태를 파악하기 위한 건강력 및 신체사정과 관련된 지식을 습득한다.				
교과 목표	신체계통별 구조와 기능에 대한 지식을 바탕으로 신체검진 방법을 설명한다. 대상자의 주호소 및 증상을 바탕으로 사정해야 할 건강력을 설명한다. 대상자의 신체계통별 신체검진을 설명한다. 건강력 사정 및 신체검진 결과를 이용하여 사례 대상자의 상태를 이해한다.				
교과 내용	신체계통별 구조와 기능, 건강력, 계통별 신체검진 방법, 신체검진 결과 해석				
교육 방법	이론(√) 실습( ) 프로젝트 수행(√) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전문적 지식과 기술의 통합적용(MC1)	75%	신체계통별 구조와 기능에 대한 지식을 바탕으로 신체검진 방법을 설명한다. 대상자의 주호소 및 증상을 바탕으로 사정해야 할 건강력을 설명한다. 대상자의 신체계통별 신체검진을 설명한다.	지필고사, 퀴즈
정보통신과 보건의료 기술 활용(MC8)	25%	건강력 사정 및 신체검진 결과를 이용하여 사례 대상자의 상태를 이해한다.	개인과제
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	건강사정실습	영문교과목명	Health Assessment Practice	선수과목	해부학, 생리학
교과목 개요 및 특성	대상자의 건강상태를 파악하기 위한 건강력 및 신체사정과 관련된 지식을 습득하여 적용한다.				
교과 목표	시진, 청진, 타진, 촉진의 기술을 통해 대상자의 신체계통별 신체검진을 수행한다. 2. 적절한 용어를 사용하여 대상자에게 건강사정 결과를 설명한다. 3. 적절한 의사소통 기술을 활용하여 대상자의 건강력을 수집한다. 핵심간호술(활력징후 측정하기)에 대한 기본 개념, 원리에 근거하여 수행한다.				
교과 내용	면담과 건강력, 계통별 신체검진 방법 적용, 신체검진 결과 설명				
교육 방법	이론( ) 실습(√) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

교수/학습방법			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전문적 지식과 기술의 통합적용(MC1)	37.5%	1. 시진, 청진, 타진, 촉진의 기술을 통해 대상자의 신체계통별 신체검진을 수행한다.	실기평가
대상자 중심 간호(MC3)	25%	2. 적절한 용어를 사용하여 대상자에게 건강사정 결과를 설명한다.	개인영상과제, 실기평가
보건의료환경 대응(MC4)	25%	3. 적절한 의사소통 기술을 활용하여 대상자의 건강력을 수집한다.	실습태도, 지침서
핵심간호술(MC9)	12.5%	핵심간호술(활력징후 측정하기)에 대한 기본 개념, 원리에 근거하여 수행한다.	핵심술기평가
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	간호과정	영문교과목명	Nursing Process	선수과목	간호학개론, 기본간호학 이론 Ⅰ
교과목 개요 및 특성	간호과정의 개념과 단계를 확인하고, 간호대상자의 간호문제 해결 시 간호과정의 각 단계를 적용하는 능력을 함양하여, 체계적이고 과학적으로 해결하는 방법을 습득한다.				
교과 목표	1. 간호과정 각 단계의 개념을 설명할 수 있다. 2. 대상자를 사정하여 주.객관적 자료를 수집하고, 수집된 자료를 분석 및 해석할 수 있다. 3. 비판적 사고 및 임상적 추론을 통해 우선순위에 따라 간호진단을 도출할 수 있다. 4. 간호진단에 따른 간호목표를 계획할 수 있다. 5. 대상자의 건강문제를 파악하여 설명할 수 있다.				
교과 내용	간호과정의 5단계(사정, 진단, 계획, 수행, 평가)를 이해하고 적용				
교육 방법	이론(√) 실습( ) 프로젝트 수행(√) 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전문적 지식과 기술의 통합적용(MC1)	38%	1. 간호과정 각 단계의 개념을 설명할 수 있다.	중간/기말 시험
대상자 중심 간호 (MC2)	50%	2. 대상자를 사정하여 주.객관적 자료를 수집하고, 수집된 자료를 분석 및 해석할 수 있다. 3. 비판적 사고 및 임상적 추론을 통해 우선순위에 따라 간호진단을 도출할 수 있다. 4. 간호진단에 따른 간호목표를 계획할 수 있다.	중간/기말 시험 보고서, 조별활동
보건의료 환경대응 (MC3)	12%	5. 대상자의 건강문제를 파악하여 설명할 수 있다.	중간/기말 시험 보고서, 조별활동
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	간호연구	영문과목명	Nursing Research	선수과목	-
교과목 개요 및 특성	간호학과 간호실무의 발전을 도모하기 위하여 간호학의 과학적 접근 방법을 이해하고, 간호 실무 영역에서 간호 현상을 탐구하기 위한 기초적인 연구의 기본개념 및 연구절차/방법을 이해하고, 간호연구를 계획, 수행할 수 있는 잠재적 능력을 배양한다.				
교과 목표	1. 간호연구의 주요성 및 목적을 이해하고 설명할 수 있다. 2. 양적연구와 질적연구의 특성과 목적, 한계점을 설명할 수 있다. 3. 간호학 관련 분야에 대한 관심 연구문제를 도출할 수 있다. 4. 연구문제 관련 문헌고찰을 적절하게 수행할 수 있다. 5. 연구설계의 종류와 특성을 설명할 수 있다. 6. 자료수집 및 분석방법을 설명할 수 있다. 7. 선행 간호연구논문을 읽고 평가할 수 있다. 8. 연구문제를 확인하고 연구계획서를 작성할 수 있다.				
교과 내용	간호연구와 근거중심 간호, 양적 연구와 질적 연구, 연구윤리, 연구설계, 자료수집 및 분석, 연구계획서 작성				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전문적 지식과 기술의 통합적용 (MC1)	88%	1. 간호연구의 주요성 및 목적을 이해하고 설명할 수 있다. 2. 양적연구와 질적연구의 특성과 목적, 한계점을 설명할 수 있다. 3. 간호학 관련 분야에 대한 관심 연구문제를 도출할 수 있다. 4. 연구문제 관련 문헌고찰을 적절하게 수행할 수 있다. 5. 연구설계의 종류와 특성을 설명할 수 있다. 6. 자료수집 및 분석방법을 설명할 수 있다. 7. 선행 간호연구논문을 읽고 평가할 수 있다. 8. 연구문제를 확인하고 연구계획서를 작성할 수 있다.	지필고사 (중간/기말), 연구계획서 작성 및 발표
팀워크와 협력 (MC6)	12%	다양한 간호환경에서의 문제해결을 위해 다양한 자원을 활용할 수 있다.	동료평가, 팀 과제
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	기본간호학이론 I	영문교과목명	Fundamentals of Nursing I	선수과목	간호실무영어, 해부학, 간호학개론
교과목 개요 및 특성	대상자의 기본요구와 치료적 간호활동의 과학적 근거와 방법을 간호과정에 근거하여 설명한다.				
교과 목표	1. 활력징후 측정, 안전요구(환경, 감염관리), 영양요구, 활동과 운동요구, 상처간호요구, 개인위생요구, 체온유지요구와 관련된 대상자의 건강문제를 설명한다. 2. 대상자의 활력징후 측정, 안전요구(환경, 감염관리), 영양요구, 활동과 운동요구, 상처간호요구, 개인위생요구, 체온유지요구를 충족시키기 위해 필요한 기본간호술의 과학적 근거와 방법을 설명한다. 3. 기본간호술 제공에 필요한 의학용어를 이해한다. 4. 대상자의 안전한 치료환경 조성을 위한 법적·윤리적 지침을 설명한다.				
교과 내용	활력징후 측정, 안전요구(환경, 감염관리), 영양요구, 활동과 운동요구, 상처간호요구, 개인위생요구, 체온유지요구				
교육 방법	이론 (√) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전문적 지식과 기술의 통합적용(MC1)	75%	1. 활력징후 측정, 안전요구(환경, 감염관리), 영양요구, 활동과 운동요구, 상처간호요구, 개인위생요구, 체온유지요구와 관련된 대상자의 건강문제를 설명한다. 2. 대상자의 활력징후 측정, 안전요구(환경, 감염관리), 영양요구, 활동과 운동요구, 상처간호요구, 개인위생요구, 체온유지요구를 충족시키기 위해 필요한 기본간호술의 과학적 근거와 방법을 설명한다.	지필고사, 퀴즈
법적, 윤리적 책임인식(MC4)	25%	3. 기본간호술 제공에 필요한 의학용어를 이해한다. 4. 대상자의 안전한 치료환경 조성을 위한 법적·윤리적 지침을 설명한다.	의학용어 시험, 보고서
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
교과목명	기본간호학실습 I	영문교과목명	Fundamentals of Nursing Practice I	선수과목	간호실무영어, 해부학, 간호학개론
교과목 개요 및 특성	대상자의 기본요구를 충족시키기 위해 간호과정을 적용하며, 치료적 간호활동을 수행한다.				
교과 목표	대상자의 활력징후 측정, 안전요구(환경, 감염관리), 영양요구, 활동과 운동요구, 상처간호요구, 개인위생요구, 체온유지요구를 충족시키기 위해 필요한 기본간호술을 수행한다. 전문직 간호사로서의 태도를 갖추어 대상자에게 안전한 간호를 제공한다. 핵심간호술에 대한 기본 개념, 원리에 근거하여 수행한다. (격리실 출입 시 보호장구 착용 및 폐기물 관리*, 활력징후 측정하기, 간헐적 위관영양, 통증관리, 욕창관리 및 낙상예방간호, 배액관 관리)				
교과 내용	활력징후 측정, 낙상예방간호, 체위간호, 이동/보행간호, 관절가동범위운동, 구강/회음부 간호, 수술전·후간호, 비위관 영양, 손위생(내과적/외과적), 멸균장갑 착용(개방형/폐쇄형), 멸균영역 유지, 격리실 출입 시 간호, 스크럽 간호, 욕창간호, 상처간호, 온·냉요법				
교육 방법	이론( ) 실습(√) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
대상자 중심 간호(MC2)	62.5%	1. 대상자의 활력징후 측정, 안전요구(환경, 감염관리), 영양요구, 활동과 운동요구, 상처간호요구, 개인위생요구, 체온유지요구를 충족시키기 위해 필요한 기본간호술을 수행한다.	실기시험
안전과 질향상(MC5)	25%	2. 전문직 간호사로서의 태도를 갖추어 대상자에게 안전한 간호를 제공한다.	실습태도, 지침서
핵심간호술(MC9)	12.5%	3. 핵심간호술에 대한 기본 개념, 원리에 근거하여 수행한다. (격리실 출입 시 보호장구 착용 및 폐기물 관리*, 활력징후 측정하기, 간헐적 위관영양, 통증관리, 욕창관리 및 낙상예방간호, 배액관 관리)	핵심술기평가
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	기본간호학이론Ⅱ	영문교과목명	Fundamentals of NursingⅡ	선수과목	기본간호학이론Ⅰ, 기본간호학실습Ⅰ
교과목 개요 및 특성	대상자의 기본요구와 치료적 간호활동의 과학적 근거와 방법을 간호과정에 근거하여 설명한다.				
교과 목표	투약간호, 진단검사 간호, 산소화요구, 배설요구, 안위요구(휴식과 수면), 임종간호와 관련된 대상자의 건강문제를 설명한다. 대상자의 투약간호, 진단검사 간호, 산소화요구, 배설요구, 안위요구(휴식과 수면), 임종간호를 충족시키기 위해 필요한 기본간호술의 과학적 근거와 방법을 간호과정에 근거하여 설명한다. 기본간호술 제공에 필요한 의학용어를 이해한다. 투약간호와 관련된 안전과 질향상 방안을 도출한다.				
교과 내용	투약간호, 진단검사 간호, 산소화요구, 배설요구, 안위요구(휴식과 수면), 임종간호				
교육 방법	이론(√) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전문적 지식과 기술의 통합적용(MC1)	75%	1. 투약간호, 진단검사 간호, 산소화요구, 배설요구, 안위요구(휴식과 수면), 임종간호와 관련된 대상자의 건강문제를 설명한다. 2. 대상자의 투약간호, 진단검사 간호, 산소화요구, 배설요구, 안위요구(휴식과 수면), 임종간호를 충족시키기 위해 필요한 기본간호술의 과학적 근거와 방법을 간호과정에 근거하여 설명한다.	지필고사, 퀴즈
안전과 질향상(MC5)	25%	3. 기본간호술 제공에 필요한 의학용어를 이해한다. 4. 투약간호와 관련된 안전과 질향상 방안을 도출한다.	의학용어, 보고서
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	기본간호학실습Ⅱ	영문교과목명	Fundamentals of Nursing PracticeⅡ	선수과목	기본간호학이론Ⅰ, 기본간호학실습Ⅰ
교과목 개요 및 특성	대상자의 기본요구를 충족시키기 위해 간호과정을 적용하며, 치료적 간호활동을 수행한다.				
교과 목표	대상자의 투약요구, 산소화요구, 배설요구를 충족시키기 위해 필요한 기본간호술을 수행한다. 대상자 및 동료의료인과 의사소통을 원활하게 수행한다. 전문직 간호사로서의 태도를 갖추어 간호를 제공한다. 핵심간호술의 기본 개념, 원리에 근거하여 수행한다.				
교과 내용	투약간호, 산소화간호, 배설간호, 기본심폐소생술 및 제세동기 적용				
교육 방법	이론( ) 실습(√) 프로젝트 수행( ) 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
대상자 중심 간호(MC2)	62.5%	1. 대상자의 투약요구, 산소화요구, 배설요구를 충족시키기 위해 필요한 기본간호술을 수행한다.	실습시험
안전과 질 향상(MC5)	25%	2. 대상자 및 동료의료인과 의사소통을 원활하게 수행한다. 3. 전문직 간호사로서의 태도를 갖추어 간호를 제공한다.	실습태도, 지침서
핵심간호술(MC9)	12.5%	4. 핵심간호술의 기본 개념, 원리에 근거하여 수행한다. (비강캐뉼라를 이용한 산소요법*, 경구투약, 근육주사, 피하주사, 피내주사, 정맥수액주입, 수혈요법, 단순도뇨, 유치도뇨, 배출관장, 말초산소포화도 측정과 심전도 모니터 적용, 흡인, 기본 심폐소생술 및 제세동기 적용)	핵심술기평가
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	성인간호학이론Ⅰ	영문교과목명	Adult Nursing Ⅰ	선수과목	생리학, 해부학, 약리학, 미생물과 감염관리, 의사소통론, 건강사정, 기본간호학
교과목 개요 및 특성	성인기 간호의 기본개념(항상성 유지 간호, 면역장애 관리, 수술환자 간호, 암환자 관리)을 학습하고 혈액과 조혈기관 장애를 가진 성인대상자에게 나타나는 증상 및 징후를 파악하여 간호진단을 도출하고 우선순위에 따라 간호중재를 수행하고 평가하기 위한 지식, 태도, 기술을 학습한다.				
교과 목표	1. 성인기 간호의 기본개념(항상성 유지 간호, 면역장애 관리, 수술환자 간호, 암환자 관리)을 설명할 수 있고 건강문제, 위험요소를 사정할 수 있다. 2. 항상성 유지, 면역장애, 수술환자, 암환자의 건강문제를 사정하고 간호진단을 도출하며 우선순위에 따라 간호중재를 적용할 수 있다. 3. 혈액 질환의 병태생리를 설명하고 건강문제, 위험요소를 사정할 수 있다. 4. 혈액 질환자의 건강문제를 사정하고 간호진단을 도출하며 우선순위에 따라 간호중재를 적용할 수 있다. 5. 혈액 질환자의 건강문제를 해결하기 위한 다양한 보건의료팀 전문가의 역할을 설명할 수 있다.				
교과 내용	체액과 전해질, 산.염기불균형, 수술전후간호, 암환자 간호, 면역장애 관리, 혈액과 조혈기관 장애 환자 간호				
교육 방법	이론(√) 실습( ) 프로젝트 수행(√) 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전문적 지식과 기술의 통합적용(MC1)	63%	1.성인기 간호의 기본개념(항상성 유지 간호, 면역장애 관리, 수술환자 간호, 암환자 관리)을 설명할 수 있고 건강문제, 위험요소를 사정할 수 있다. 3.혈액 질환의 병태생리를 설명하고 건강문제, 위험요소를 사정할 수 있다.	중간/기말시험
대상자 중심 간호(MC2)	25%	2.항상성 유지, 면역장애, 수술환자, 암환자의 건강문제를 사정하고 간호진단을 도출하며 우선순위에 따라 간호중재를 적용할 수 있다. 4.혈액 질환자의 건강문제를 사정하고 간호진단을 도출하며 우선순위에 따라 간호중재를 적용할 수 있다.	중간/기말시험 보고서 조별활동
팀워크와 협력 (MC6)	12%	5.혈액 질환자의 건강문제를 해결하기 위한 다양한 보건의료팀 전문가의 역할을 설명할 수 있다.	보고서 조별활동
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	아동간호학이론Ⅰ	영문교과목명	Pediatric Nursing Ⅰ	선수과목	인간의성장및발달
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 아동간호의 기본 개념 및 아동의 성장발달에 대한 이해를 바탕으로 발달단계별 성장발달문제와 건강증진 간호를 설명하고 적용할 수 있는 교과목이다.				
교과 목표	아동간호의 기본 개념 및 아동의 성장발달에 대한 이해를 바탕으로 발달단계별 성장발달문제와 건강증진 간호를 설명하고 적용할 수 있다.				
교과 내용	1. 아동간호의 기본 개념 2. 아동의 성장발달의 원리 3. 신생아의 발달 특성, 출생과 관련된 건강문제 4. 고위험 신생아의 건강문제 5. 아동기 성장 발달단계(신생아~청소년기)에 따른 건강문제와 건강증진 간호				
교육 방법	이론(√) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(√) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전문적 지식과 기술의 통합적용 (MC1)	50%	1. 아동간호의 기본 개념을 설명할 수 있다. 2. 아동의 성장발달의 원리를 이해하고, 성장발달을 사정하는 방법을 설명할 수 있다. 3. 신생아의 발달 특성, 출생과 관련된 건강문제를 사정할 수 있다. 4. 고위험 신생아의 건강문제를 사정 할 수 있다.	지필고사
대상자 중심 간호 (MC2)	38%	5. 고위험 신생아의 건강문제, 위험요소를 사정하여, 비판적 사고를 적용하여 우선순위에 따른 간호진단 및 수행해야 할 간호중재를 열거할 수 있다.	지필고사
법적, 윤리적 책임 인식 (MC4)	12%	6. 아동의 성장 발달단계에 따라 가톨릭적 가치관과 윤리관을 적용하여 인간이해를 설명할 수 있다.	보고서
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	성인간호학이론Ⅱ	영문교과목명	Adult Nursing Ⅱ	선수과목	해부학,생리학,약리학,병리학, 미생물과 감염관리,의사소통론, 건강사정,기본간호학, 성인간호학 이론Ⅰ
교과목 개요 및 특성	소화기 및 내분비장애를 가진 성인대상자의 간호문제를 파악하고 간호진단을 도출하여 우선순위에 따라 간호중재를 수행하고 평가하기 위한 능력을 증진한다.				
교과 목표	1. 소화 및 영양, 조절 및 대사와 관련된 건강문제의 병태생리를 설명하고 간호에 적용할 수 있다. 2. 소화 및 영양, 조절 및 대사와 관련된 건강문제를 가진 대상자의 증상과 징후를 설명하고 간호에 적용할 수 있다. 3. 소화 및 영양, 조절 및 대사와 관련된 건강문제를 가진 대상자의 건강문제를 파악하고 중재의 우선순위를 결정할 수 있다. 4. 소화 및 영양, 조절 및 대사와 관련된 건강문제를 가진 대상자의 간호중재를 적용할 수 있다. 5. 소화 및 영양, 조절 및 대사와 관련된 건강문제를 가진 대상자의 간호중재에 대한 평가를 제시할 수 있다. 6. 대상자의 건강문제 해결을 위한 역할을 설명할 수 있다.				
교과 내용	소화기(구강/식도/위/소장/대장/직장/항문, 간.담도계)와 내분비계(뇌하수체/갑상선/부갑상선/부신, 당뇨병) 장애 대상자 간호				
교육 방법	이론(√) 실습( ) 프로젝트 수행(√) 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전문적 지식과 기술의 통합적용(MC1)	50%	1. 소화 및 영양, 조절 및 대사와 관련된 건강문제의 병태생리를 설명하고 간호에 적용할 수 있다. 2. 소화 및 영양, 조절 및 대사와 관련된 건강문제를 가진 대상자의 증상과 징후를 설명하고 간호에 적용할 수 있다.	중간/기말 시험
대상자 중심 간호(MC2)	38%	3. 소화 및 영양, 조절 및 대사와 관련된 건강문제를 가진 대상자의 건강문제를 파악하고 중재의 우선순위를 결정할 수 있다. 4. 소화 및 영양, 조절 및 대사와 관련된 건강문제를 가진 대상자의 간호중재를 적용할 수 있다. 5. 소화 및 영양, 조절 및 대사와 관련된 건강문제를 가진 대상자의 간호중재에 대한 평가를 제시할 수 있다.	중간/기말 시험 조별활동
팀워크와 협력(MC6)	12%	6. 대상자의 건강문제 해결을 위해 다양한 자원을 활용할 수 있다.	보고서, 조별활동
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	성인간호학이론Ⅲ	영문교과목명	Adult NursingⅢ	선수과목	생리학, 해부학, 약리학, 미생물과 감염관리, 의사소통론, 건강사정, 기본간호학ⅠⅡ, 성인간호학이론Ⅰ
교과목 개요 및 특성	심장계, 근골격계 장애를 가진 성인대상자의 간호문제를 파악하고 간호진단을 도출하여 우선순위에 따라 간호중재를 수행하고 평가할 수 있는 능력을 증진한다. 본 교과를 통해 심장과 근골격계 장애에 대한 지식과 기술의 통합능력, 대상자 중심간호, 팀워크와 협력관계를 함양한다.				
교과 목표	1. 심장계 질환 및 근골격계 질환의 병태생리를 설명할 수 있다. 2. 심장계 질환 및 근골격계 질환 대상자의 증상과 징후를 설명할 수 있다. 3. 심장계 질환 및 근골격계 질환 대상자의 건강문제를 파악하고 중재의 우선순위를 결정할 수 있다. 4. 심장계 질환 및 근골격계 질환 대상자의 간호중재를 설명할 수 있다. 5. 심장계 질환 및 근골격계 질환 대상자의 간호중재에 대한 평가를 제시할 수 있다. 6. 대상자의 건강증진과 건강문제 해결을 위한 다양한 자원을 제시한다.				
교과 내용	심장계 질환, 근골격계 질환자 간호				
교육 방법	이론(√) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전문적 지식과 기술의 통합적용(MC1)	50%	심장계 질환 , 근골격계 질환자의 건강과 관련된 문제를 파악할 수 있고 과학적 근거로 설명할 수 있으며, 간호학 전공과 다양한 학문분야의 지식과 기술 적용하여 건강문제를 해결하기 위한 간호중재를 설명할 수 있다.	중간/기말 시험/보고서
대상자 중심간호(MC2)	38%	심장계 질환, 근골격계 질환자의 건강문제를 간호과정을 적용하여 비판적 사고에 근거하여 건강문제를 사정하고 우선순위에 따라 간호진단을 도출하며 대상자 중심의 간호중재를 열거할 수 있다.열거된 간호중재에 대한 적절성을 평가할 수 있다.	중간/기말 시험
팀워크와 협력(MC3)	12%	심장계 질환, 근골격계 질환자와 관련하여 건강증진과 건강문제 해결을 위한 다양한 자원을 제시한다.	중간/기말 시험/팀활동평가
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	아동간호학이론II	영문교과목명	Pediatric Nursing II	선수과목	인간성장과 발달, 아동간호학이론I
교과목 개요 및 특성	고위험 신생아 및 아동의 정상 발달 시기에 발생하는 신체기관 (호흡기계, 소화기계, 영양 및 대사장애, 심혈관계)별 주요 건강문제를 발견하고, 입원 아동의 치료 및 간호를 학습하는 교과목이다.				
교과 목표	고위험 신생아 및 아동의 신체기관(호흡기계, 소화기계, 영양 및 대사장애, 심혈관계)별 주요 건강문제를 확인하고, 각 질병에 따른 치료 및 간호를 학습한다. 또한 건강회복을 위하여 아동과 가족 중심의 간호과정을 적용한다.				
교과 내용	1. 아동의 시기별 성장발달의 원리 및 성장발달을 사정방법, 간호중재 2. 고위험 신생아의 건강문제, 위험요소 3. 고위험 신생아의 건강 문제 우선순위에 따른 간호진단, 간호중재 4. 아동의 성장 발달 단계에 따른 간호술, 검사 전후 간호 5. 호흡기능 장애, 소화기능 장애, 영양 및 대사 장애, 순환기능 장애 아동의 병태생리 6. 호흡기능 장애, 소화기능 장애, 영양 및 대사 장애, 순환기능 장애 아동의 건강문제와 위험 요소 7. 호흡기능 장애, 소화기능 장애, 영양 및 대사 장애, 순환기능 장애 아동의 건강문제와 치료 8. 호흡기능 장애, 소화기능 장애, 영양 및 대사 장애, 순환기능 장애 아동의 건강 문제, 위험요소와 간호 (간호사정, 간호진단, 간호중재)				
교육 방법	이론(√) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(√) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전문적 지식과 기술의 통합적용 (MC1)	50%	1. 고위험 신생아, 아동의 신체기관별 기능장애(호흡기능 장애, 소화기능 장애, 영양 및 대사 장애, 순환기능 장애, 운동기능 장애, 감염병 아동)의 질환에 대한 병태 생리를 설명할 수 있다. 2. 고위험 신생아, 아동의 신체기관별 기능장애(호흡기능 장애, 소화기능 장애, 영양 및 대사 장애, 순환기능 장애, 운동기능 장애, 감염병 아동)의 건강문제와 위험 요소를 사정할 수 있다. 3. 고위험 신생아, 아동의 신체기관별 기능장애(호흡기능 장애, 소화기능 장애, 영양 및 대사 장애, 순환기능 장애, 운동기능 장애, 감염병 아동)의 건강문제에 대한 치료와 간호를 적용할 수 있다.	지필고사
대상자 중심 간호 (MC2)	38%	4. 아동기 건강문제 (고위험 신생아, 아동의 신체기관별 기능장애(호흡기능 장애, 소화기능 장애, 영양 및 대사 장애, 순환기능 장애, 운동기능 장애, 감염병 아동)) 대해 비판적 사고에 근거한 간호과정을 적용할 수 있고 임상적 추론을 통해 간호문제를 해결할 수 있다.	지필고사
보건의료 환경 대응 (MC3)	12%	5. 아동기 건강문제 (호흡기능 장애, 소화기능 장애, 영양 및 대사 장애, 순환기능 장애, 운동기능 장애, 감염병) 위험요소에 대한 연구 계획을 수립할 수 있다.	보고서
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	모성간호학이론Ⅰ	영문교과목명	Maternity Nursing Ⅰ	선수과목	해부학,생리학,약리학,미생물과 감염관리,건강사정,의사소통론,기본간호학 이론 및 실습
교과목 개요 및 특성	모성간호와 여성건강의 기본적 개념을 이해하고, 정상임부 및 정상산부의 변화를 이해하며 정상임부와 정상산부에게 요구되는 간호를 파악하여 우선순위에 따라 간호중재를 수행하고 평가하기 위한 지식, 태도, 기술을 학습한다.				
교과 목표	1. 모성간호와 여성건강간호에 대해 설명할 수 있다. 2. 인간 생식과정의 생리적 원리를 이해하고 설명할 수 있다. 3. 정상임신의 생리적・사회적・심리적 변화에 대해 설명할 수 있다. 4. 정상 분만의 과정을 설명할 수 있다. 5. 산부의 생리적 변화를 설명할 수 있다. 6. 정상 임부와 태아에게 적용될 수 있는 간호중재를 열거할 수 있다. 7. 임부 체험을 통해 임부의 위험요인을 점검하여 임부에게 안전한 간호를 수행한다.				
교과 내용	모성간호와 여성건강간호의 개념, 생정통계, 생식기계의 구조와 기능, 임부의 신체계통별 변화, 임신의 진단, 임신에 대한 심리적 적응, 태아의 발달과 성숙, 임신 중 태아의 건강사정, 분만의 요소, 분만생리, 분만중 태아의 건강사정				
교육 방법	이론 (√) 실습 ( ) 프로젝트 수행(√) 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전문적 지식과 기술의 통합적용(MC1)	88%	1. 모성간호와 여성건강간호에 대해 설명할 수 있다. 2. 인간 생식과정의 생리적 원리를 이해하고 설명할 수 있다. 3. 정상임신의 생리적・사회적・심리적 변화에 대해 설명할 수 있다. 4. 정상 분만의 과정을 설명할 수 있다. 5. 산부의 생리적 변화를 설명할 수 있다. 6. 정상 임부와 태아에게 적용될 수 있는 간호중재를 열거할 수 있다.	중간/기말시험
안전과 질 향상(MC5)	12%	7. 임부 체험을 통해 임부의 위험요인을 점검하여 임부에게 안전한 간호를 수행한다.	보고서 조별 활동 및 발표
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	정신간호학이론Ⅰ	영문교과목명	Psychiatric Mental Health Nursing Ⅰ	선수과목	의사소통론, 인간의 성장과 발달, 간호학개론
교과목 개요 및 특성	정신간호 원리, 치료적 인간관계와 의사소통기술, 정신장애의 이해와 정신간호중재 방법을 교육하여 건강관련 분야에서 활동할 수 있는 일반간호사의 정신간호역량을 키우는 것을 목표로 한다.				
교과 목표	1. 정신건강의 개념과 모형, 정신건강간호의 역사에 대해 설명한다. 2. 정신간호에서의 윤리의 중요성과 대상자의 인권을 설명한다. 3. 인간의 정신생물학적, 심리적, 사회문화적 이론을 설명한다. 5. 이상행동의 원인과 내용을 설명한다. 6. 치료적 인간관계와 의사소통 방법을 설명한다. 7. 주요 정신질환 간호(조현병, 기분장애)의 관련요인, 행동특성, 간호과정을 설명한다.				
교과 내용	정신간호의 기본개념, 인간의 이해, 치료적 인간관계와 의사소통, 정신질환간호(조현병, 기분장애)				
교육 방법	이론(√) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전문적 지식과 기술의 통합적용(MC1)	38%	정신간호 개념, 모형, 역사, 윤리, 주요 질환의 원인과 행동특성에 대해 설명할 수 있다. 치료적 인간관계와 의사소통기술을 바탕으로 정신질환 대상자의 간호에 필요한 지식, 기술, 태도를 설명할 수 있다.	중간/기말시험
대상자 중심 간호(MC2)	38%	정신생물학적, 심리적, 사회문화적 인간이해를 바탕으로 대상자의 질환과 상황에 적합한 정신건강 간호에 대해 설명할 수 있다.	중간/기말시험
법적윤리적책임인식 (MC4)	24%	정신간호에서의 윤리의 중요성과 대상자의 인권을 이해하고 건강불평등 해소를 위한 방안을 열거할 수 있다.	보고서 조별활동
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	지역사회간호학이론I	영문교과목명	Community Health Nursing Theory I	선수과목	미생물과감염관리, 건강사정, 간호학개론, 의사소통론, 간호과정
교과목 개요 및 특성	인간존엄성과 사회정의의 가치를 토대로 건강의 결정요인, 역학지식과 통계기술, 국가보건정책, 국제보건 동향에 관한 지식을 습득하고, 지역사회를 대상으로 지역사회간호과정을 적용하여 간호요구를 사정하고 진단을 내릴 수 있다. 또한, 지역사회 보건사업의 기획과정 및 전략을 설명할 수 있다.				
교과 목표	1. 건강개념과 건강결정요인을 제시한다. 2. 지역사회간호의 개념을 이해하고 지역사회간호사의 역할 적용사례를 설명한다. 3. 역사적 흐름에 따른 국내외 지역사회 간호사업의 변화를 설명한다. 4. 보건사업기획을 이해하고, 그 관련 모델의 주요 개념을 지역사회간호에 적용사례를 설명한다. 5. 건강행위변화 이론을 이해하고, 지역사회간호에 적용사례를 설명한다. 6. 공공보건조직과 일차보건의료를 이해하고 건강불평등 해소를 위한 방안을 제시한다. 7. 보건의료체계의 특성을 이해하고, 국가보건정책 및 국제보건 동향을 설명한다. 8. 역학의 개념을 이해하고 역학적 측정지표 및 연구방법을 설명한다. 9. 감염성질환 발생과 집단면역을 설명한다. 10. 만성질환의 역학적 관리원칙를 설명한다. 11. 지역사회 간호문제를 비판적 사고를 통해 지역사회간호과정을 적용하여 지역사회간호계획을 수립한다.				
교과 내용	지역사회간호 개론, 지역사회간호 행정, 지역사회 간호과정, 역학과 질병관리				
교육 방법	이론(√) 실습( ) 프로젝트 수행(√) 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
대상자 중심 간호(MC2)	25%	11.지역사회 간호문제를 비판적 사고를 통해 지역사회간호과정을 적용한다.	보고서, 조별활동
보건의료 환경 대응(MC3)	75%	1.건강개념과 건강결정요인을 설명한다. 2. 지역사회간호의 개념을 이해하고 지역사회간호사의 역할 적용사례를 설명한다. 3. 역사적 흐름에 따른 국내외 지역사회 간호사업의 변화를 설명한다. 4. 보건사업기획을 이해하고, 그 관련 모델의 주요 개념을 지역사회간호에 적용사례를 설명한다. 5. 건강행위변화 이론을 이해하고, 지역사회간호에 적용사례를 설명한다. 6.공공보건조직과 일차보건의료를 이해하고 건강불평등 해소를 위한 방안을 설명한다. 7. 보건의료체계의 특성을 이해하여 국가보건정책 및 국제보건동향을 설명한다. 8. 역학의 개념을 이해하고, 인구집단의 역학적 측정지표 및 연구방법을 설명한다. 9. 감염성질환 발생과 집단면역을 설명한다. 10. 만성질환의 역학적 관리원칙를 설명한다.	중간/기말 시험
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	성인간호학이론IV	영문교과목명	Adult Nursing IV	선수과목	해부학,생리학,약리학,병리학,미생물과 감염관리,건강사정,간호과정,의사소통론,기본간호학,성인간호학 이론 I,II,III
교과목 개요 및 특성	호흡기계, 혈관계, 당질대사 장애를 가진 성인대상자의 간호문제, 연구주제를 파악하고 간호진단을 도출하여 우선순위에 따라 간호중재를 수행하고 평가하기 위한 능력을 증진한다.				
교과 목표	1. 호흡기계 질환, 맥관계 질환의 병태생리를 설명하고 간호에 적용할 수 있다 2. 호흡기계 질환, 맥관계 질환을 가진 대상자의 증상과 징후를 설명하고 간호에 적용할 수 있다. 3. 호흡기계 질환, 맥관계 질환을 가진 대상자의 건강문제를 파악하고 중재의 우선순위를 결정할 수 있다. 4. 호흡기계 질환, 맥관계 질환을 가진 대상자의 간호중재를 적용할 수 있다. 5. 호흡기계 질환, 맥관계 질환을 가진 대상자의 간호중재에 대한 평가를 제시할 수 있다. 6. 호흡기계 질환, 맥관계 질환을 가진 대상자의 위험요인을 점검하여 안전한 간호를 수행할 수 있다.				
교과 내용	호흡기계 질환자, 맥관계 질환자				
교육 방법	이론(√) 실습( ) 프로젝트 수행(√) 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거(심화)	평가방법
전문적 지식과 기술의 통합적용 (MC1)	38%	1. 호흡기계 질환, 맥관계 질환의 병태생리를 설명하고 간호에 적용할 수 있다 2. 호흡기계 질환, 맥관계 질환을 가진 대상자의 증상과 징후를 설명하고 간호에 적용할 수 있다.	중간/기말 시험
대상자 중심 간호 (MC2)	50%	3. 호흡기계 질환, 맥관계 질환을 가진 대상자의 건강문제를 파악하고 중재의 우선순위를 결정할 수 있다. 4. 호흡기계 질환, 맥관계 질환을 가진 대상자의 간호중재를 적용할 수 있다. 5. 호흡기계 질환, 맥관계 질환을 가진 대상자의 간호중재에 대한 평가를 제시할 수 있다.	중간/기말 시험 조별활동
안전과 질 향상 (MC5)	12%	6. 호흡기계 질환, 맥관계 질환을 가진 대상자의 위험요인을 점검하여 안전한 간호를 수행할 수 있다.	보고서, 조별활동
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	성인간호학이론V	영문교과목명	Adult Nursing V	선수과목	생리학, 해부학, 약리학, 미생물과 감염관리, 의사소통론, 건강사정, 기본간호학ⅠⅡ,성인간호학이론Ⅰ~Ⅲ
교과목 개요 및 특성	성인대상자에게 나타나는 신경계 및 피부, 화상, 유방 장애 증상 및 징후를 파악하여 간호중재를 수행하고 평가할 수 있는 능력을 증진한다. 본 교과를 통해 신경계 및 피부, 화상, 유방장애에 대한 전문적 지식과 기술의 통합적용 능력, 대상자중심간호, 팀 워크와 협력관계를 함양한다.				
교과 목표	1. 신경계 질환, 유방질환, 피부 및 화상과 관련된 건강문제의 병태생리를 설명할 수 있다. 2. 신경계 질환, 유방질환, 피부 및 화상과 관련된 건강문제를 가진 대상자의 증상과 징후를 설명할 수 있다. 3. 신경계 질환, 유방질환, 피부 및 화상과 관련된 건강문제를 가진 대상자의 건강문제를 파악하고 중재의 우선순위를 결정할 수 있다. 4. 신경계 질환, 유방질환, 피부 및 화상과 관련된 건강문제를 가진 대상자의 간호중재를 설명할 수 있다. 5. 신경계 질환, 유방질환, 피부 및 화상과 관련된 건강문제를 가진 대상자의 간호중재에 대한 평가를 제시할 수 있다. 6. 신경계 질환, 유방질환, 피부 및 화상과 관련된 건강문제를 가진 대상자의 안전하고 건강한 간호환경 조성방안을 설명한다.				
교과 내용	뇌.척수질환자, 유방질환자, 피부문제 및 화상환자 간호				
교육 방법	이론(√) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전문적 지식과 기술의 통합적용능력(MC1)	38%	신경계 질환, 유방질환, 피부 및 화상과 관련된 건강문제를 가진 대상자의 건강과 관련된 문제를 파악할 수 있고, 과학적 근거로 설명할 수 있으며, 간호학 전공과 다양한 학문분야의 지식과 기술을 적용하여 건강문제를 해결하기 위한 간호중재를 설명할 수 있다.	중간/기말 시험
대상자 중심간호(MC2)	50%	신경계 질환, 유방질환, 피부 및 화상과 관련된 건강문제를 가진 대상자의 건강문제를 비판적 사고에 근거한 간호과정을 적용하여 건강문제를 사정하고 우선순위에 따라 간호진단을 도출하며 대상자 중심의 간호중재를 열거할 수 있다. 열거된 간호중재에 대한 적절성을 평가할 수 있다.	중간/기말 시험/
안전과 질 향상(MC3)	12%	신경계 질환, 유방질환, 피부 및 화상과 관련된 건강문제를 가진 대상자의 안전하고 건강한 간호환경 조성방안을 설명한다.	중간/기말 시험 조별발표
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	아동간호학이론III	영문교과목명	Pediatric Nursing III	선수과목	인간성장과 발달, 아동간호학이론I,II
교과목 개요 및 특성	고위험 신생아 및 아동의 정상 발달 시기에 발생하는 신체기관 (호흡기계, 소화기계, 영양 및 대사장애, 심혈관계)별 주요 건강문제를 발견하고, 입원 아동의 치료 및 간호를 학습하는 교과목이다.				
교과 목표	아동의 신체기관(운동기계, 신경계, 감염병, 혈액기계)별 주요 건강문제를 확인하고, 증상 및 징후를 파악하여 간호진단을 도출하고 우선순위에 따라 간호중재를 수행하고 평가하기 위한 지식, 태도, 기술을 학습한다. 또한 건강회복을 위하여 아동과 가족 중심의 간호과정을 적용한다.				
교과 내용	1. 아동의 시기별 성장발달의 원리 및 성장발달을 사정방법, 간호중재 2. 운동기능 장애, 신경기계 장애, 감염병, 혈액기계 장애 아동의 병태생리 3. 운동기능 장애, 신경기계 장애, 감염병, 혈액기계 장애 아동의 건강문제와 위험 요소 4. 운동기능 장애, 신경기계 장애, 감염병, 혈액기계 장애 아동의 건강문제와 치료 5. 운동기능 장애, 신경기계 장애, 감염병, 혈액기계 장애 아동의 건강 문제, 위험요소와 간호 (간호사정, 간호진단, 간호중재)				
교육 방법	이론(√) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(√) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전문적 지식과 기술의 통합적용 (MC1)	50%	아동기 건강문제에 대한 정확한 간호지식을 설명할 수 있고 건강문제에 대한 간호중재를 설명할 수 있다. 1. 아동의 신체기관별 기능장애(혈액기능 장애, 면역기능장애, 내분비기능 장애, 세포기능 장애 및 기타 아동건강문제)의 질환에 대한 병태 생리를 설명할 수 있다. 2. 고위험 신생아, 아동의 신체기관별 기능장애(혈액기능 장애, 면역기능장애, 내분비기능 장애, 세포기능 장애 및 기타 아동건강문제)의 건강문제와 위험요소를 사정할 수 있다. 3. 고위험 신생아, 아동의 신체기관별 기능장애(혈액기능 장애, 면역기능장애, 내분비기능 장애, 세포기능 장애 및 기타 아동건강문제)의 건강문제에 대한 치료와 간호를 적용할 수 있다.	지필고사
대상자 중심 간호 (MC2)	38%	4. 아동기 건강문제(혈액기능 장애, 면역기능장애, 내분비기능 장애, 세포기능 장애 및 기타 아동건강문제)에 대해 비판적 사고에 근거한 간호과정을 적용할 수 있고 임상적 추론을 통해 간호문제를 해결할 수 있다.	지필고사
정보통신과 보건의료 기술 활용	12%	5. 아동기 건강문제 (혈액기능 장애, 면역기능장애, 내분비기능 장애, 세포기능 장애 및 기타 아동건강문제)에 적용할 수 있는 정보통신과 보건의료 기술 활용 전략을 수립할 수 있다.	보고서
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	모성간호학이론Ⅱ	영문교과목명	Maternity NursingⅡ	선수과목	모성간호학이론 Ⅰ
교과목 개요 및 특성	정상 산부와 정상 산욕부의 변화를 이해하며 정상 산부와 정상 산욕부에게 요구되는 간호를 파악하여 우선순위에 따라 간호중재를 수행하고 평가한다. 또한 고위험 임신, 고위험 분만, 고위험 산욕 대상자에게 필요한 간호를 파악하여 간호중재를 수행하고 평가하기 위한 지식, 태도, 기술을 습득한다.				
교과 목표	1. 산부의 분만단계별 간호중재를 설명할 수 있다 2. 산모의 생리적 적응과 이에 따른 간호중재를 설명할 수 있다. 3. 임신 중 출혈성 합병증과 이에 따른 간호중재를 설명할 수 있다. 4. 임신과 관련된 질환과 이에 따른 간호중재를 설명할 수 있다. 5. 고위험 분만의 종류와 원인을 설명할 수 있다. 6. 분만과 관련된 합병증의 원인과 증상을 설명할 수 있다 7. 산욕과 관련된 합병증의 원인과 증상을 설명할 수 있다. 8. 동료들과 상호협력하여 산부와 산모를 위한 건강증진전략을 수립할 수 있다 9. 정상 산모에게 적용할 수 있는 간호중재를 열거할 수 있다.				
교과 내용	분만단계별 간호, 산부의 통증간호, 출산후 생리적 변화와 적응, 출산 후 간호, 임신전반기 출혈성 합병증, 임긴 후반기 출혈증 합병증, 임신과 관련된 질환, 고위험 분만, 고위험 산모				
교육 방법	이론(√) 실습( ) 프로젝트 수행(√) 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전문적 지식과 기술의 통합적용(MC1)	88%	1. 산부의 분만단계별 간호중재를 설명할 수 있다 2. 산모의 생리적 적응과 이에 따른 간호중재를 설명할 수 있다. 3. 임신 중 출혈성 합병증과 이에 따른 간호중재를 설명할 수 있다. 4. 임신과 관련된 질환과 이에 따른 간호중재를 설명할 수 있다. 5. 고위험 분만의 종류와 원인을 설명할 수 있다. 6. 분만과 관련된 합병증의 원인과 증상을 설명할 수 있다 7. 산욕과 관련된 합병증의 원인과 증상을 설명할 수 있다. 8. 정상 산모에게 적용할 수 있는 간호중재를 열거할 수 있다.	중간/기말시험
팀워크와 협력(MC6)	12%	9. 동료들과 상호협력하여 산부와 산모를 위한 건강증진과 건강문제 해결을 위해 다양한 자원을 활용한다 .	보고서 조별 활동 및 발표
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	정신간호학이론Ⅱ	영문교과목명	Psychiatric Mental Health NursingⅡ	선수과목	의사소통론 정신간호학 이론Ⅰ
교과목 개요 및 특성	정신질환별 이해와 정신간호중재에 대한 학습을 바탕으로 비판적 사고를 적용하여 대상자의 정신간호문제를 해결할 수 있는 일반간호사의 정신간호역량을 키우는 것을 목표로 한다.				
교과 목표	1. 주요 정신질환의 원인과 특성, 증상 및 징후를 이해하고 간호과정을 적용한다. 2. 정신치료기법(생물학적, 환경치료, 활동치료)을 설명하고 정신건강간호에 활용한다. 3. 비판적 사고를 통해 대상자의 정신간호문제를 도출하고 우선순위를 결정하여 간호중재에 적용할 수 있다.				
교과 내용	1. 불안,강박관련 장애 2. PTSD 3. 신체증상장애 4. 해리장애 5. 정신치료기법 6.수면-각성장애 7. 섭식장애 8. 물질관련 및 중독장애 9. 치료적환경(정신과적 응급)				
교육 방법	이론(√) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습(√)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전문적 지식과 기술의 통합적용(MC1)	38%	각 정신질환의 원인과 특성, 증상 및 징후를 이해하고 정신질환 대상자의 간호에 필요한 지식, 기술, 태도를 적용한다.	중간/ 기말시험
대상자 중심 간호(MC2)	38%	대상자의 질환과 상황에 적합한 정신간호문제를 도출하고 우선순위를 결정하여 대상자 중심의 정신건강 간호과정을 적용한다.	중간/ 기말시험
안전과 질 향상(MC5)	24%	정신과적 응급을 이해하고 위험 요인을 점검하여 안전한 간호를 수행한다.	기말시험 보고서
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	지역사회간호학이론II	영문교과목명	Community Health Nursing TheoryII	선수과목	인간의성장및발달, 지역사회간호학이론I
교과목 개요 및 특성	일차 보건의료에 초점을 두어 개인, 가족, 집단, 지역사회를 대상으로 지역사회간호사업 수행에 필요한 지식과 기술을 학습하고, 국내외 보건의료정책변화에 따른 가족간호, 건강증진과 보건교육, 생애주기별 보건사업, 만성질환관리를 수행할 수 있는 능력을 기른다.				
교과 목표	가족간호 관련 이론, 가족간호과정을 이해하고 적용사례를 설명한다. 건강증진의 이론적 모형, 건강증진 및 보건교육 프로그램, 보건교육 개념 및 학습이론을 이해하고 적용사례를 설명한다. 가족간호, 건강증진의 개념을 이해하고 건강불평등 해소를 위한 방안을 설명한다. 인구현상, 인구문제 및 정책, 노인장기요양보험제도를 이해하고 인구집단건강을 설명한다. 생애주기별(모자, 노인) 보건사업, 만성질환관리 및 지역보건의료사업을 통해 인구집단건강을 설명한다. 취약한 가족을 대상으로 비판적 사고를 통해 가족간호과정을 적용하여 가족간호사정 및 진단, 계획을 수행한다. 생애주기별 인구집단 대상으로 비판적 사고를 통해 보건교육(안) 계획을 적용한다.				
교과 내용	인구와 모자보건, 노인보건과 가정건강관리, 지역보건의료사업, 가족간호, 건강증진과 보건교육				
교육 방법	이론(√) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(√) 팀 단위 학습(√)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
대상자 중심 간호(MC2)	25%	비판적 사고를 통해 가족건강사정도구를 적용하여 가족간호사정을 수행한다. 취약한 가족을 대상으로 비판적 사고를 통해 가족간호과정을 적용하여 가족간호진단및계획을 수행한다. 생애주기별 인구집단 대상으로 비판적 사고를 통해 보건교육(안) 계획을 적용한다.	보고서, 발표
보건의료 환경 대응(MC3)	75%	가족간호의 개념을 이해하고 보건의료체계내에서 취약가족의 건강을 설명한다. 가족간호 관련 이론, 가족간호과정을 이해하고 적용사례를 설명한다. 건강증진의 개념을 이해하고 건강불평등 해소를 위한 방안을 설명한다. 건강증진의 이론적 모형을 이해하고 적용사례를 설명한다. 건강증진 및 보건교육 프로그램을 이해하고 적용사례를 설명한다. 보건교육 개념 및 학습이론을 이해하고 인구집단별 적용사례를 설명한다. 인구현상, 인구문제 및 정책을 이해하고 인구집단건강을 설명한다. 생애주기별(모자, 노인) 보건사업을 통해 인구집단건강을 설명한다. 노인장기요양보험제도를 이해하고 인구집단건강을 설명한다. 만성질환관리 및 지역보건의료사업을 통해 인구집단건강을 설명한다.	중간/기말 시험
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	간호관리학이론 I	영문교과목명	Nursing Management & Administration I	선수과목	간호학개론
교과목 개요 및 특성	간호전문직 역량 개발을 위해 간호관리이론과 간호리더십 이론 및 간호사의 법적, 윤리적 책임에 대해 인식하고 간호단위관리를 위한 리더십 역량을 함양한다.				
교과 목표	1. 간호관리이론 및 리더십 이론을 비교분석 한다. 2. 간호관리자의 간호단위 관리 및 안전간호 활동을 설명한다. 3. 간호사의 법적, 운리적 책임에 대해 설명한다.				
교과 내용	간호관리이론, 지휘, 간호단위관리, 안전간호, 간호사의 법적 의무				
교육 방법	이론(√) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(√) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
법적, 윤리적 책임인식 능력(MC4)	25%	간호사의 법적, 윤리적 책임에 대해 설명한다.	기말고사
전문성과 리더십(MC7)	75%	간호관리 이론과 리더십 원리에 대해 이해하고 간호단위에서의 간호관리자 역할을 설명한다.	중간고사/기말고사/과제
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	성인간호학실습I	영문교과목명	Adult Nursing practice I	선수과목	기본간호학, 건강사정, 간호과정, 성인간호학이론Ⅰ,Ⅱ,Ⅲ
교과목 개요 및 특성	내과계 문제를 가진 성인대상자의 전인적인 건강요구를 이해하고, 간호문제를 파악하여 체계적이고 과학적인 간호과정을 적용하여 문제해결을 하기 위한 능력을 증진한다.				
교과 목표	1. 내과계(소화기, 호흡기, 순환기, 신장 등) 문제를 가진 대상자의 주.객관적 자료를 수집하고 분석할 수 있다. 2. 내과계 문제를 가진 대상자의 검사결과를 분석하고 해석할 수 있다. 3. 내과계 문제를 가진 대상자의 건강문제를 사정하고 간호문제를 도출할 수 있다. 4. 내과계 문제를 가진 대상자의 간호문제를 해결하기 위해 간호중재를 수행할 수 있다. 5. 내과계 문제를 가진 대상자에게 적용되는 핵심기본간호술을 관찰하고 수행할 수 있다. 6. 내과계 문제를 가진 대상자의 건강불평등 문제를 확인하고 해소를 위한 방안을 설명할 수 있다.				
교과 내용	내과계 문제를 가진 성인대상자 간호 1. 소화기장애(위장관/간담도) 대상자 간호 2. 호흡기장애 대상자 간호 3. 순환기장애 대상자 간호 4. 배뇨장애 대상자 간호 5. 기타				
교육 방법	이론( ) 실습 (√) 프로젝트 수행( ) 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
대상자 중심 간호 (MC2)	76%	1. 내과계(소화기, 호흡기, 순환기, 신장 등) 문제를 가진 대상자의 주.객관적 자료를 수집하고 분석할 수 있다. 2. 내과계 문제를 가진 대상자의 검사결과를 분석하고 해석할 수 있다. 3. 내과계 문제를 가진 대상자의 건강문제를 사정하고 간호문제를 도출할 수 있다. 4. 내과계 문제를 가진 대상자의 간호문제를 해결하기 위해 간호중재를 수행할 수 있다.	퀴즈, 사전학습, 사례보고서, 임상실습현장 지도자평가
법적,윤리적 책임인식 (MC6)	12%	6. 내과계 문제를 가진 대상자의 건강불평등 문제를 확인하고 해소를 위한 방안을 설명할 수 있다.	사례보고서, 성찰일지
핵심간호술 (MC9)	12%	5. 내과계 문제를 가진 대상자에게 적용되는 핵심기본간호술을 관찰하고 수행할 수 있다.	술기평가
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	성인간호학실습 Ⅱ	영문교과목명	Adult Nursing Practice Ⅱ	선수과목	기본간호학, 건강사정, 간호과정, 성인간호학이론Ⅰ,Ⅱ,Ⅲ
교과목 개요 및 특성	외과계 문제를 가진 성인대상자의 전인적인 건강요구를 이해하고, 간호문제를 파악하여 체계적이고 과학적인 간호과정을 적용하여 문제해결을 하기 위한 능력을 증진한다.				
교과 목표	1. 외과계(일반외과, 신경외과, 정형외과 등) 문제를 가진 대상자의 주.객관적 자료를 수집하고 분석할 수 있다. 2. 외과계 문제를 가진 대상자의 검사결과를 분석하고 해석할 수 있다. 3. 외과계 문제를 가진 대상자의 건강문제를 사정하고 간호문제를 도출할 수 있다. 4. 외과계 문제를 가진 대상자의 간호문제를 해결하기 위해 간호중재를 수행할 수 있다. 5. 외과계 문제를 가진 대상자에게 적용되는 핵심기본간호술을 관찰하고 수행할 수 있다. 6. 외과계 문제를 가진 대상자의 간호환경 위험요인을 확인하고 안전한 간호를 적용할 수 있다				
교과 내용	외과계 문제를 가진 성인대상자 간호 1. 일반외과 대상자 간호 2. 신경외과 대상자 간호 3. 정형외과 대상자 간호 4. 기타				
교육 방법	이론( ) 실습(√) 프로젝트 수행( ) 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
대상자 중심 간호 (MC2)	76%	1. 외과계(일반외과, 신경외과, 정형외과 등) 문제를 가진 대상자의 주.객관적 자료를 수집하고 분석할 수 있다. 2. 외과계 문제를 가진 대상자의 검사결과를 분석하고 해석할 수 있다. 3. 외과계 문제를 가진 대상자의 건강문제를 사정하고 간호문제를 도출할 수 있다. 4. 외과계 문제를 가진 대상자의 간호문제를 해결하기 위해 간호중재를 수행할 수 있다.	퀴즈, 사전학습, 사례보고서, 임상실습현장지도자평가
안전과 질 향상 (MC5)	12%	6. 외과계 문제를 가진 대상자의 간호환경 위험요인을 확인하고 안전한 간호를 적용할 수 있다	사례보고서, 성찰일지
핵심간호술 (MC9)	12%	5. 외과계 문제를 가진 대상자에게 적용되는 핵심기본간호술을 관찰하고 수행할 수 있다.	술기평가
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	성인간호학실습Ⅲ	영문교과목명	Adult Nursing practice Ⅲ	선수과목	기본간호학, 건강사정, 간호과정, 성인간호학이론Ⅰ,Ⅱ,Ⅲ
교과목 개요 및 특성	중환자실, 수술실 환자의 건강문제를 파악하고 간호과정을 적용하여 대상자중심 간호수행능력을 배양하고, 건강불평등 해소를 위한 방안을 제시한다.				
교과 목표	1. 수술실/중환자실 대상자의 건강문제를 사정하여 우선순위에 따라 간호술을 수행할 수 있다. 2. 수술실/중환자실 환자에게 핵심기본간호술에 대한 기본개념, 원리에 따라 올바른 절차로 수행할 수있다. 3. 수술실/중환자실 대상자의 건강문제를 사정하고 간호진단을 도출하여 간호중재를 수행할 수 있다. 4. 수술실/중환자실 대상자의 간호상황에서 건강불평등 해소를 위한 방안을 제시한다.				
교과 내용	1. 수술환자 간호 2. 내.외과계 중환자 간호				
교육 방법	이론( ) 실습(√) 프로젝트 수행( ) 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
대상자 중심간호(MC1)	75%	수술환자, 중환자실 대상자의 건강문제를 비판적 사고에 근거한 간호과정을 적용한다.	사전학습, 퀴즈, 임상실습현장 지도자 사례보고서
법적,윤리적 책임인식(MC2)	12%	대상자의 간호상황에서 건강불평등 해소를 위한 방안을 제시한다.	윤리보고서 성찰일지
핵심간호술 (MC3)	13%	핵심간호술에 대한 기본개념, 원리에 따라 올바른 절차로 수행한다.	술기평가
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	아동간호학실습	영문교과목명	Pediatric Nursing Practice	선수과목	인간성장과 발달, 아동간호학이론I, II
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 신생아, 고위험 신생아 및 소아청소년과 병동에서의 실습을 통해 대상자의 요구를 이해하고, 발달단계에 따른 간호를 수행하기 위한 임상실습 교과목이다.				
교과 목표	신생아 및 아동의 요구를 이해하고, 아동의 발달 단계에 따른 접근을 하도록 강조한다. 이를 기초로 건강한 아동과 질병 상태에 있는 아동의 간호 요구를 파악하여 이론으로 배운 지식을 실제 환아 간호에 적용하며 이를 통하여 실제 아동간호에 임할 수 있는 지식, 태도, 기술을 학습한다.				
교과 내용	1. 신생아와 소아 청소년과 병동 대상자의 건강문제 2. 신생아와 소아청소년과 병동 대상자에게 상황에 맞는 핵심기본간호술 3. 소아청소년과 병동 대상자와 그 가족, 건강팀에 대한 치료적 의사소통술 4. 고위험 신생아와 고위험 소아청소년과 병동 대상자의 건강문제 해결을 위한 비판적 사고 근거 간호과정				
교육 방법	이론( ) 실습(√) 프로젝트 수행( ) 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
대상자 중심간호(MC2)	64%	신생아와 고위험 환아의 건강문제와 관련된 지식을 통합하여 관련된 간호중재를 설명하고, 대상자의 간호문제에 비판적사고에 근거한 간호과정을 적용할 수 있다.	임상실습지도 교원 평가표 임상현장 지도자 평가표
안전과 질 향상(MC5)	12%	고위험 신생아와 소아청소년과 병동에서 대상자의 위험요인을 점검하여 안전한 간호를 수행할 수 있다.	임상현장 지도자 평가표
팀워크와 협력 (MC6)	12%	고위험 신생아와 소아 청소년과 병동에서 업무 조정의 중요성과 상호협력 관계를 위한 다양한 자원 활용을 설명하고, 실제 활용 예를 제시할 수 있다.	임상실습지도 교원 평가표 임상현장 지도자 평가표
핵심기본간호술 (MC9)	12%	대상자의 간호 상황에 따라 핵심 기본 간호술을 선택할 수 있고 올바른 절차로 수행할 수 있다.	임상실습지도 교원 평가표
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	모성간호학실습	영문교과목명	Maternity Nursing Practice	선수과목	모성간호학이론 I
교과목 개요 및 특성	임신, 분만, 산욕과정 및 생식기계 건강문제를 가진 여성의 전인적인 건강요구를 이해하고, 간호문제를 사정하며 간호계획을 수립하여 적절한 간호중재를 수행한 후 이를 평가할 수 있는 지식, 태도, 기술을 습득한다.				
교과 목표	1. 임신, 분만, 산욕과정 및 생식기계 건강문제를 가진 여성에게 비판적 사고에 근거한 간호과정을 적용할 수 있다. 2. 임신, 분만, 산욕과정 및 생식기계 건강문제를 가진 여성에게 발생할 수 있는 위험요인을 점검하여 안전한 간호를 적용할 수 있다. 3. 임신, 분만, 산욕과정 및 생식기계 건강문제를 가진 여성의 건강증진과 건강문제 해결을 위해 다양한 자원을 활용할 수 있다. 4. 임신, 분만, 산욕과정 및 생식기계 건강문제를 가진 여성에게 핵심간호술에 대한 기본개념, 원리에 따라 핵심간호술을 올바른 절차로 수행할 수 있다.				
교과 내용	병동 Orientation, 실습 시 주의사항, 환자 파악, 입.퇴원간호, 신체검진, Case study, 출산 후 산욕기 산부 및 가족에 대한 간호요구 사정 및 간호, 생식기계 문제를 가진 여성의 간호 요구 파악 및 간호중재 수행, 수술 전·후 간호, 핵심간호술				
교육 방법	이론( ) 실습(√) 프로젝트 수행( ) 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
대상자 중심 간호(MC2)	38%	1. 임신, 분만, 산욕과정 및 생식기계 건강문제를 가진 여성에게 비판적 사고에 근거한 간호과정을 적용할 수 있다.	퀴즈, 간호사례보고서
안전과 질 향상(MC5)	12%	2. 임신, 분만, 산욕과정 및 생식기계 건강문제를 가진 여성에게 발생할 수 있는 위험요인을 점검하여 안전한 간호를 적용할 수 있다.	환자안전 보고서
팀 워크와 협력(MC6)	38%	3. 임신, 분만, 산욕과정 및 생식기계 건강문제를 가진 여성의 건강증진과 건강문제 해결을 위해 다양한 자원을 활용할 수 있다.	임상실습 현장지도자평가
핵심간호술(MC9)	12%	4. 임신, 분만, 산욕과정 및 생식기계 건강문제를 가진 여성에게 핵심간호술에 대한 기본개념, 원리에 따라 핵심간호술을 올바른 절차로 수행할 수 있다.	핵심간호술 지필평가 및 수기평가
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	정신간호학실습Ⅰ	영문교과목명	Clinical Practicum in Psychiatric Mental Health NursingⅠ	선수과목	정신간호학 이론Ⅰ, Ⅱ
교과목 개요 및 특성	인간 이해를 바탕으로 개인, 가족, 집단, 지역사회를 대상으로 정신건강의 유지, 증진 및 회복을 위해 정신건강간호학의 이론을 기초로 실무현장에서 이를 적용할 수 있는 과학적인 지식, 기술과 태도를 함양한다. 특히 병원 치료환경 대상자의 정신건강문제를 판별할 수 있고 이를 해결하기 위해 치료적 의사소통과 정신간호과정을 적용한다.				
교과 목표	1. 대상자의 정신건강문제를 확인하고 병원치료환경에서 적용되는 정신과적 치료를 관찰/수행한다. 2. 대상자의 정신건강 문제에 적합한 치료적 의사소통술을 적용한다. 3. 대상자의 이상행동에 따른 간호문제를 확인하고 우선순위를 결정하여 간호중재를 수행한다. 4. 핵심간호술기에 대한 기본 개념, 원리를 적용하여 올바른 절차로 수행한다.				
교과 내용	1. 정신과 병동에서의 간호사 역할 2. 병동관리, 정신과적 응급 3. 환경치료, 약물치료, 활동치료 4. 치료적 의사소통 5. 이상행동사정 6. 간호과정 적용				
교육 방법	이론( ) 실습(√) 프로젝트 수행( ) 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습(√)				
교수/학습방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
대상자 중심 간호(MC2)	26%	대상자의 질환과 상황에 적합한 정신간호문제를 도출하고 우선순위를 결정하여 대상자 중심의 정신건강 간호과정을 적용한다.	현장지도자 평가 간호과정 보고서
안전과 질 향상(MC5)	12%	정신과적 응급을 이해하고 치료적 환경을 조성하여 안전한 간호를 수행한다.	현장지도자 평가
팀워크와 협력(MC6)	12%	대상자의 정신건강증진과 건강문제 해결을 위해 다양한 자원을 제시한다.	조별활동 현장지도자평가
핵심간호술(MC9)	12%	핵심간호술에 대한 기본개념, 원리에 따라 올바른 절차로 수행한다.	핵심간호술 평가
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	지역사회간호학실습Ⅰ	영문교과목명	Community Health Nursing Practice Ⅰ	선수과목	지역사회간호학이론I
교과목 개요 및 특성	지역사회간호 대상인 개인, 가족, 집단, 조직 그리고 지역사회의 질병예방 및 관리, 건강증진을 위하여 지속적이고 포괄적인 간호를 제공할 수 있는 능력을 기르고, 지역사회 내 일차보건의료 관련 기관에서의 조직관리 및 운영에 관한 능력을 기른다. 지역사회간호 실무현장에서 지역사회간호과정을 통해 개인, 가족, 조직, 집단 및 지역사회의 실재적, 잠재적 건강문제를 관리할 수 있는 지역사회간호사로서 역할과 기능을 습득하고 수행해 봄으로써 지역사회간호사로서의 실무능력을 함양한다.				
교과 목표	지역사회간호와 관련된 지식을 바탕으로 지역사회 간호실무에서 지역사회간호사의 역할을 설명한다. 지역사회를 단위로 하여 비판적 사고에 근거한 지역사회간호과정을 적용한다. 지역사회 공중보건 상황에서 건강관리방안을 보건관련 이슈와 정책으로 제시한다. 지역사회 인구집단의 건강증진과 건강문제 해결을 위해 다양한 자원을 활용한다.				
교과 내용	지역사회간호개론, 지역사회간호행정, 지역사회간호과정, 역학과 질병관리				
교육 방법	이론( ) 실습(√) 프로젝트 수행(√) 토론( ) 발표(√) 팀 단위 학습(√)				
교수/학습방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전문적 지식과 기술의 통합적용(MC1)	25%	지역사회간호와 관련된 지식을 적용으로 지역사회 간호실무에서 지역사회 간호사의 역할을 설명한다.	보고서 (지침서), 발표, 퀴즈
보건의료 환경 대응(MC3)	25%	지역사회 인구집단의 건강관리방안을 보건관련 이슈와 정책으로 제시한다.	보고서(지침서), 발표, 현장지도자
팀워크와 협력(MC6)	38%	지역사회 인구집단의 건강증진과 건강문제 해결을 위해 다양한 자원을 제시한다.	조별보고서, 발표, 동료, 현장지도자
핵심간호술(MC9)	12%	지역사회 대상자에게 상황에 맞는 핵심간호술에 대한 기본개념, 원리에 따라 올바른 절차로 수행한다(피하주사 [간이 혈당측정 검사 포함], 활력징후 측정).	술기평가, 지필평가
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	성인간호학이론VI	영문교과목명	Adult NursingVI	선수과목	기본간호학, 건강사정, 간호과정, 성인간호학 이론 Ⅰ~Ⅴ
교과목 개요 및 특성	배뇨계, 남성생식기계, 감각계 장애를 가진 성인대상자의 간호문제를 파악하고 간호진단을 도출하여 우선순위에 따라 간호중재를 수행하고 평가하기 위한 능력을 증진한다.				
교과 목표	1. 신장과 요로계 질환, 남성생식기계 질환, 감각(시각/청각)장애의 병태생리를 설명할 수 있다. 2. 신장과 요로계 질환, 남성생식기계 질환, 감각(시각/청각)장애를 가진 대상자의 증상과 징후를 설명할 수 있다. 3. 신장과 요로계 질환, 남성생식기계 질환, 감각(시각/청각)장애를 가진 대상자의 건강문제를 파악하고 중재의 우선순위를 결정할 수 있다. 4. 신장과 요로계 질환, 남성생식기계 질환, 감각(시각/청각)장애를 가진 대상자의 대상자 중심의 간호중재를 설명할 수 있다. 5. 신장과 요로계 질환, 남성생식기계 질환, 감각(시각/청각)장애를 가진 대상자의 간호중재에 대한 평가를 제시할 수 있다. 6. 신장과 요로계 질환, 남성생식기계 질환, 감각(시각/청각)장애를 가진 대상자의 안전하고 건강한 간호환경 조성방안을 설명한다.				
교과 내용	신장과 요로계 질환자, 남성생식기계 질환자, 시각질환자, 청각질환자 및 평형장애 환자 간호				
교육 방법	이론(√) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거(심화)	평가방법
전문적 지식과 기술의 통합적용(MC1)	38%	신장과 요로계 질환, 남성생식기계 질환, 감각(시각/청각)장애를 가진 대상자의 건강과 관련된 문제를 파악할 수 있고, 과학적 근거로 설명할 수 있으며, 건강문제를 해결하기 위한 간호중재를 설명할 수 있다.	중간/기말시험
대상자 중심간호(MC2)	50%	신장과 요로계 질환, 남성생식기계 질환, 감각(시각/청각)장애를 가진 대상자와 관련된 건강문제 해결을 위하여 비판적 사고에 근거한 간호과정을 적용한다.	중간/기말시험
안전과 질 향상(MC3)	12%	신장과 요로계 질환, 남성생식기계 질환, 감각(시각/청각)장애를 가진 대상자를 가진 대상자의 건강관리에 필요한 정보통신과 최신 보건의료 기술을 제시한다.	중간/기말시험 과제 및 발표
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	모성간호학이론Ⅲ	영문교과목명	Maternity NursingⅢ	선수과목	모성간호학이론Ⅰ,Ⅱ
교과목 개요 및 특성	생식기계 문제를 가진 여성의 건강 문제와 사회문화적 시각에서 본 여성 건강의 문제를 이해하고, 대상자에게 요구되는 간호를 파악하여 간호중재를 수행하고 평가하기 위한 지식, 기술, 태도를 학습한다.				
교과 목표	1. 생식기계 문제를 가진 여성의 건강문제를 설명할 수 있다. 2. 생식기계 문제를 가진 여성을 위한 간호중재를 설명할 수 있다.				
교과 내용	자궁내막과 자궁질환, 난소 및 부속기관 종양, 생식기계 감염 및 성매개 질환, 월경장애, 폐경,난임, 비뇨생식기계 구조 이상과 기능장애				
교육 방법	이론(√) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전문적 지식과 기술의 통합적용(MC1)	38%	1. 생식기계 문제를 가진 여성의 건강문제를 설명할 수 있다.	중간/기말시험
대상자 중심 간호(MC2)	62%	2. 생식기계 문제를 가진 여성을 위한 간호중재를 설명할 수 있다.	중간/기말시험
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	정신간호학이론Ⅲ	영문교과목명	Psychiatric Mental Health NursingⅢ	선수과목	의사소통론 정신간호학이론Ⅰ,Ⅱ, 정신간호학실습Ⅰ
교과목 개요 및 특성	정신질환별 이해, 지역사회정신건강, 정신치료 이론 및 발달 주기별 정신질환에 대한 학습을 바탕으로 비판적 사고를 적용하여 대상자의 정신간호문제를 해결할 수 있는 일반간호사의 정신간호역량을 키우는 것을 목표로 한다.				
교과 목표	1. 주요 정신질환의 원인과 특성, 증상 및 징후를 이해하고 간호과정을 적용한다. 2. 정신치료을 설명하고 정신건강간호에 활용한다. 3. 비판적 사고를 통해 대상자의 정신간호문제를 도출하고 우선순위를 결정하여 간호중재에 적용할 수 있다.				
교과 내용	1.성격장애 2.성 관련장애 3.신경인지장애 4.아동 청소년 정신장애 5.지역사회정신건강 6.위기간호 7.정신치료(개인,집단)				
교육 방법	이론 (√) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(√) 발표( ) 팀 단위 학습(√)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전문적 지식과 기술의 통합적용(MC1)	38%	주요 정신질환의 이해, 지역사회 정신건강, 정신치료 이론 학습을 바탕으로 정신질환 대상자의 간호에 필요한 지식, 기술, 태도를 적용한다.	기말시험
대상자 중심 간호(MC2)	38%	대상자의 질환과 상황에 적합한 정신간호문제를 도출하고 우선순위를 결정하여 대상자 중심의 정신건강 간호과정을 적용한다.	기말시험
팀워크와 협력(MC6)	24%	지역사회 정신보건사업의 필요성과 정신보건전달체계를 이해하고 대상자의 정신건강증진과 건강문제 해결을 위해 다양한 자원을 제시한다.	조별발표
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	간호관리학이론Ⅱ	영문교과목명	Nursing Management & AdministrationⅡ	선수과목	간호관리학이론 Ⅰ
교과목 개요 및 특성	조직관리에서 기획, 조직, 인사, 지휘, 통제 기능의 원리를 이해하고 간호단위 관리, 간호단위의 안전과 질향상 및 보건의료인간 팀워크와 협력을 향상하는데 활용한다.				
교과 목표	1. 조직관리에 활용할 수 있는 기획의 기능을 설명한다. 2. 조직관리에 활용할 수 있는 조직의 기능을 설명한다. 3. 조직관리에 활용할 수 있는 인적자원관리 기능을 설명한다. 4. 조직관리에 활용할 수 있는 통제 기능과 의료 및 간호의 질 관리 활동을 설명한다. 5. 보건의료조직에서 팀워크와 협력 향상 방안을 설명한다.				
교과 내용	기획 기능, 조직기능, 인적자원관리 기능, 통제 기능, 팀워크와 협력				
교육 방법	이론(√) 실습( ) 프로젝트 수행(√) 토론( ) 발표(√) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거(심화)	평가방법
안전과 질향상(MC5)	25%	조직관리에 활용할 수 있는 안전과 질향상 활동을 설명한다 .	기말고사
팀워크와 협력(MC6)	25%	보건의료인간 팀워크와 협력의 중요성을 이해하고 문제해결 방안을 제시한다.	프로젝트 과제
전문성과 리더십(MC7)	50%	조직관리를 위한 기획, 조직, 인적자원관리, 통제 기능을 이해하고 간호상황에 활용된 사례를 제시 한다.	중간고사/기말고사
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	지역사회간호학이론III	영문교과목명	Community Health Nursing TheoryIII	선수과목	지역사회간호학이론I, II
교과목 개요 및 특성	지역사회간호학의 이론적 배경과 사회적 건강결정요인에 대한 이해를 기반으로 지역사회를 단위로 질병예방, 건강유지, 건강증진을 위한 지역사회 건강문제해결능력을 기른다. 또한, 학교보건, 산업보건, 환경보건, 재난관리에 대한 지식을 습득하여 지역사회내 환경이 건강에 미치는 문제를 확인하고 그 해결방안을 도출하는 과정에서 보건의료 환경에 대응하는 역량을 강화한다.				
교과 목표	학교보건을 이해하고 학교보건 상황에서 건강관리방안을 제시한다. 직업건강간호를 이해하고 근로자건강 및 작업환경 관리, 산업재해 상황에서 건강관리방안을 제시한다. 환경보건개념 및 환경보건정책을 이해하고 공기,기후,수질,식품,주거환경,토양,방사선과 건강과의 관계에서 공중보건에 미치는 상황의 건강관리방안을 제시한다. 재난의 종류와 재난 단계별 간호실무를 이해하고 재난 및 공중보건 응급 상황에서 건강관리방안을 제시한다. 지역사회내 환경이 인구집단의 건강에 미치는 문제를 확인하고, 그 해결방안을 다양한 간호활동으로 제시한다.				
교과 내용	학교보건, 직업건강간호, 환경과 재난관리				
교육 방법	이론(√) 실습( ) 프로젝트 수행(√) 토론( ) 발표(√) 팀 단위 학습(√)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
보건의료 환경 대응(MC3)	75%	학교보건을 이해하고 학교보건 상황에서 건강관리방안을 제시한다. 직업건강간호를 이해하고 근로자건강 및 작업환경 관리 상황에서 건강관리방안을 제시한다. 산업재해를 이해하고 산업재해 상황에서 건강관리방안을 제시한다. 환경보건개념 및 환경보건정책을 이해하고 공기,기후,수질,식품,주거환경,토양,방사선과 건강과의 관계에서 공중보건에 미치는 상황의 건강관리방안을 제시한다. 재난의 종류와 재난 단계별 간호실무를 이해하고 재난 및 공중보건 응급 상황에서 건강관리방안을 제시한다.	중간/기말 시험
전문성과 리더십(MC7)	25%	지역사회내 환경이 인구집단의 건강에 미치는 문제를 확인하고, 그 해결방안을 다양한 간호활동으로 제시한다.	보고서, 발표, 토의
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	노인간호학이론	영문교과목명	Gerontological Nursing	선수과목	정신간호학이론Ⅰ,Ⅱ,Ⅲ, 성인간호학이론Ⅰ~ⅴ, 의사소통론
교과목 개요 및 특성	노인의 특성을 이해하고 노인과 노인 가족에게 간호과정에 의한 간호문제를 해결할 수 있도록 하는데 교육목적이 있다. 이러한 교육목적에 맞추어 노인의 특성, 노인간호의 개념, 노화이론, 노화에 따른 신체적・심리사회적 변화등의 내용과 임종과 사별간호 그리고 노인 간호윤리에 대한 내용을 학습하여 노인의 건강문제를 해결하고 건강보호, 증진을 위한 능력을 함양하고자 한다.				
교과 목표	1. 노인인구집단과 관련된 개인적, 사회적 문제를 탐색하고 관리방안을 제시한다. 2. 노년기 질환의 특징을 고려하여 노년기 간호 원칙을 제시한다. 3. 노화에 따른 신체적, 정신적 변화를 토대로 노인의 위험요인을 점검한다. 4. 노인의 특징을 고려하여 안전한 간호수행 방안을 제시한다.				
교과 내용	노화에 대한 이해, 고령화 현상과 사회적 과제, 노년기 삶의 질과 노인간호 원칙, 노년기 질환과 특징, 치매 증상 및 관리, 주요증상 관리, 일상생활 관리, 노인복지				
교육 방법	이론(√) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론(√) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
보건의료 환경대응 (MC3)	50%	1. 노인인구집단과 관련된 개인적, 사회적 문제를 탐색하고 관리방안을 제시한다. 2. 노년기 질환의 특징을 고려하여 노년기 간호 원칙을 제시한다.	시험, 보고서
안전과 질 향상 (MC5)	50%	3. 노화에 따른 신체적, 정신적 변화를 토대로 노인의 위험요인을 점검한다. 4. 노인의 특징을 고려하여 안전한 간호수행 방안을 제시한다.	시험, 보고서
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	간호캡스톤디자인	영문교과목명	Capstone Design of Nursing	선수과목	관리·기본·성인·모성·아동·정신·지역사회간호학 이론 및 실습, 간호연구
교과목 개요 및 특성	간호학과 간호실무의 발전을 도모하기 위하여 보건의료 및 지역사회에서의 문제를 파악하고 간호학 및 다학제적 지식, 간호실무경험을 바탕으로 문제해결안을 기획하고 정보통신 및 최신 보건의료 기술을 적용하여 설계할 수 있는 능력을 배양한다.				
교과 목표	1. 보건의료환경을 이해하고 문제를 파악할 수 있다. 2. 간호지식과 타 학문분야의 지식을 기반으로 문제해결안을 기획할 수 있다. 3. 문제해결을 위하여 정보통신 및 최신 보건의료 기술을 적용할 수 있다.				
교과 내용	보건의료환경 이해, 연구문제 발견 및 선정, 연구설계 및 연구수행, 연구논문 작성				
교육 방법	이론(√) 실습( ) 프로젝트 수행(√) 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습(√)				
교수/학습방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전문적 지식과 기술의 통합적용능력(MC1)	50%	1. 보건의료환경을 이해하고 문제를 파악할 수 있다. 2. 간호지식과 타 학문분야의 지식을 기반으로 문제해결안을 기획할 수 있다.	보고서, 발표
정보통신과 보건의료 기술 활용 (MC8)	50%	3. 문제해결을 위하여 정보통신 및 최신 보건의료 기술을 적용할 수 있다.	조별활동
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	보건의료법규	영문교과목명	Health and Medical Law	선수과목	지역사회간호학이론 I,II,III, 지역사회간호학실습 I,II
교과목 개요 및 특성	의료인으로서 반드시 알아야 할 보건의료관련 법규 중 보건의료기본법을 포함하여 의료법, 지역보건법, 감염병의 예방 및 관리에관한 법률, 검역법, 후천성 면역결핍증 예방법, 국민건강보험법, 등의 내용을 이해하여 실무에서 간호사로서의 책임과 의무, 권리를 이해하고, 업무 수행시 필요한 내용을 이해, 적용, 활용할 수 있는 능력을 함양시키는 것을 교육의 목적으로 한다.				
교과 목표	1. 간호실무에서 보건의료 관련 법 및 정책과 관련된 지식을 적용한다. 2. 보건의료기본법의 법적·윤리적 기준을 설명한다. 3. 의료법의 법적·윤리적 기준을 설명한다. 4. 지역보건법의 법적·윤리적 기준을 설명한다. 5. 국민건강증진법의 법적·윤리적 기준을 설명한다. 6. 감염병의 예방 및 관리에 관한 법률의 법적·윤리적 기준을 설명한다. 7. 후천성 면역결핍증 예방법의 법적·윤리적 기준을 설명한다. 8. 검역법의 법적·윤리적 기준을 설명한다. 9. 응급의료에 관한 법률의 법적·윤리적 기준을 설명한다. 10. 혈액관리법의 법적·윤리적 기준을 설명한다. 11. 마약류관리에 관한 법률의 법적·윤리적 기준을 설명한다. 12. 국민건강보험법의 법적·윤리적 기준을 설명한다. 13. 호스피스·완화의료 및 임종과정에 있는 환자의 연명의료결정에 관한 법률의 법적·윤리적 기준을 설명한다.				
교과 내용	보건의료기본법, 의료법, 지역보건법, 국민건강증진법, 감염병의 예방 및 관리에 관한 법률, 후천성면역결핍증 예방법, 검역법, 응급의료에 관한 법률, 혈액관리법, 마약류관리에 관한 법률, 국민건강보험법, 연명의료결정법				
교육 방법	이론(√) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전문적 지식과 기술의 통합적용 (MC1)	25%	1. 간호실무에서 보건의료 관련 법 및 정책과 관련된 지식을 적용한다.	보고서
법적, 윤리적 책임 인식 (MC4)	75%	2. 보건의료기본법의 법적·윤리적 기준을 설명한다. 3. 의료법의 법적·윤리적 기준을 설명한다. 4. 지역보건법의 법적·윤리적 기준을 설명한다. 5. 국민건강증진법의 법적·윤리적 기준을 설명한다. 6. 감염병의 예방 및 관리에 관한 법률의 법적·윤리적 기준을 설명한다. 7. 후천성 면역결핍증 예방법의 법적·윤리적 기준을 설명한다. 8. 검역법의 법적·윤리적 기준을 설명한다. 9. 응급의료에 관한 법률의 법적·윤리적 기준을 설명한다. 10. 혈액관리법의 법적·윤리적 기준을 설명한다. 11. 마약류관리에 관한 법률의 법적·윤리적 기준을 설명한다. 12. 국민건강보험법의 법적·윤리적 기준을 설명한다. 13. 호스피스·완화의료 및 임종과정에 있는 환자의 연명의료결정에 관한 법률의 법적·윤리적 기준을 설명한다.	시험
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	간호와윤리	영문교과목명	Nursing and Ethics	선수과목	간호학개론, 간호관리학이론Ⅰ,Ⅱ
교과목 개요 및 특성	전문직 간호사로서 확고한 신념과 가치관을 확립하고 보건의료조직에서 대상자와 보건의료인 사이에서 발생하는 윤리적 문제를 인식하여 문제해결을 위해 윤리적 리더십을 발휘할 수 있다.				
교과 목표	1. 보편적 윤리의 개념과 이론을 설명할 수 있다. 2. 간호사의 윤리적 책임과 간호윤리강령을 설명할 수 있다. 3. 간호사례를 통해 간호사의 윤리적 의사결정 과정을 설명히고 윤리적리더십을 제시할 수 있다. 4. 다양한 간호분야에서 발생하는 윤리적 문제와 협동자 간의 윤리 문제에 대해 설명할 수 있다. 5. 간호조직윤리, 연구윤리 및 학습자 윤리에 대해 설명할 수 있다.				
교과 내용	1. 윤리의 개념적 이해 2. 윤리 이론과 원칙 및 규칙 3. 윤리적의사결정 모형 이해 4. 간호전문직 윤리강령과 환자권리 5. 사례를 통한 간호사와 대상자간의 윤리문제 6. 사례를 통한 간호사와 협동자간 윤리문제				
교육 방법	이론 (√) 실습 ( ) 프로젝트 수행(√) 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
법적, 윤리적 책임 인식 능력(MC4)	75%	전문직 간호사로서의 윤리적 책임, 다양한 대상자에게 발생하는 윤리문제와 협동자 간의 윤리문제 해결 방안을 제시한다.	중간고사/ 기말고사
전문성과 리더십(MC7)	25%	간호상황에 따라 가톨릭적 가치관과 윤리기준에 근거하여 윤리적 리더십 적용 방안을 제시한다.	프로젝트
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	간호정보학	영문교과목명	Nursing Informatics	선수과목	간호학개론, 간호관리학이론I,II 간호와통계
교과목 개요 및 특성	보건의료분야에서의 정보기술 활용 현황을 파악하여 간호실무, 간호연구, 간호교육에서의 활용방안을 제시한다.				
교과 목표	간호정보 영역에서의 간호의 질향상 방안을 제시한다. 보건의료분야에서의 정보기술 활용 현황을 설명한다. 간호정보 지식과 기술을 간호실무, 간호연구, 간호교육에 적용한다.				
교과 내용	보건의료분야에서의 정보기술활용 및 정보화 2. 간호정보학 이론, 기술, 핵심역량에 대한 이해 3. 간호관리, 간호연구, 간호교육, 간호실무에서의 활용되고 있는 정보기술의 이해 4. 보건의료정보학과 장호정보학의 미래에 대한 이해				
교육 방법	이론(√) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습(√)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거(기초)	평가방법
안전과 질향상(MC5)	25%	1. 간호정보 영역에서의 간호의 질향상 방안을 제시한다.	팀 보고서, 팀 발표
정보통신과 보건의료 기술 활용(MC8)	75%	2. 보건의료분야에서의 정보기술 활용 현황을 설명한다. 3. 간호정보 지식과 기술을 간호실무, 간호연구, 간호교육에 적용한다.	지필고사, 팀 보고서, 토론
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	성인간호학실습IV	영문교과목명	Adult Nursing practiceIV	선수과목	기본간호학, 건강사정, 간호과정, 성인간호학 이론 Ⅰ~Ⅴ
교과목 개요 및 특성	응급환자, 수술환자, 중환자의 고위험 성인간호대상자의 건강문제를 파악하고 간호과정을 적용하여 대상자중심 간호를 수행하고, 간호사의 법적 윤리적 책임인식과 안전과 질향상능력을 증진한다.				
교과 목표	1. 응급실/수술실/중환자실 대상자의 건강문제를 사정하여 우선순위에 따라 간호술을 수행할 수 있다. 2. 응급실/수술실/중환자실 환자에게 핵심기본간호술을 선택하고 수행할 수 있다. 3. 응급실/수술실/중환자실 대상자의 건강문제를 사정하고 간호진단을 도출하여 간호중재를 수행할 수 있다. 4. 대상자, 가족, 건강팀과 협력적인 관계를 설명할 수 있다. 5. 간호사의 법적.윤리적 기준을 설명하고 실무에 적용할 수 있다.				
교과 내용	1. 응급환자 간호 2. 수술환자 간호 3. 내.외과계 중환자 간호				
교육 방법	이론( ) 실습(√) 프로젝트 수행( ) 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
대상자 중심간호(MC1)	75%	임상적 추론을 통해 응급환자, 수술환자, 중환자 상황에 맞에 적합한 대상자 중심의 간호를 제공한다.	퀴즈, 사전학습, 임상실습현장지도자평가 사례보고서,
안전과 질 향상(MC2)	12%	응급환자, 수술환자, 중환자의 간호상황에서 위험요인을 점검하여 안전한 간호를 수행한다.	윤리보고서 성찰일지
핵심간호술(MC3)	13%	핵심간호술에 대한 기본개념, 원리에 따라 올바른 절차로 수행한다.	술기평가
역량 합계	100%		

교과목 프로파일					
과목명	모아선택실습	영문교과목명	Maternal-Child Nursing Practice	선수과목	모성간호학이론Ⅰ,Ⅱ, 아동간호학이론Ⅰ,Ⅱ, 모성간호학실습, 아동간호학실습
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 여성과 아동의 전인적인 건강요구를 이해하고 간호문제를 사정하며 간호계획을 수립하여 간호중재를 수행한 후 이를 평가할 수 있는 지식, 태도, 기술을 습득한다.				
교과 목표	여성과 이동의 간호요구를 파악하여 이론으로 배운 지식을 간호에 적용하며 이를 통해 실제 대상자 간호에 임할 수 있는 지식, 기술, 태도를 학습한다.				
교과 내용	여성과 아동의 건강문제 및 건강문제 해결을 위한 비판적 사고에 근거한 간호과정 여성과 아동의 건강문제에 대한 건강팀과의 업무조정과 상호협력 3. 여성과 아동의 상황에 맞는 핵심간호술				
교육 방법	이론( ) 실습(√) 프로젝트 수행( ) 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
대상자 중심간호(MC2)	50%	여성과 이동의 건강문제와 관련된 지식을 통합하여 관련된 간호 상황에 맞게 간호학 전공과 다양한 학문분야의 지식을 응용할 수 있다.	Quiz, 간호사례보고서,
팀워크와 협력 (MC6)	25%	2. 여성과 아동의 간호에서 건강증진과 건강문제해결을 위해 보건의료팀과 협력한다	임상현장 지도자 평가표
핵심기본간호술 (MC9)	25%	3. 건강문제를 가진 여성과 아동에게 핵심간호술에 대한 기본개념, 원리에 따라 핵심간호술을 올바른 절차로 수행할 수 있다.	핵심간호술 지필평가 및 술기평가
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	정신간호학실습Ⅱ	영문교과목명	Clinical Practicum in Psychiatric Mental Health NursingⅡ	선수과목	의사소통론 정신간호학 이론Ⅰ,Ⅱ 정신간호학실습Ⅰ
교과목 개요 및 특성	지역사회 정신건강 간호를 이해하고 정신건강서비스 전달체계 안에서 개인, 가족, 집단을 대상으로 정신건강의 유지, 증진 및 회복을 위한 간호를 적용하는 능력을 갖도록 한다.				
교과 목표	1. 지역사회 정신건강의 1차, 2차, 3차 예방사업을 이해하고 적용한다. 2. 대상자의 강점 및 취약점을 파악하여 간호문제를 확인하고 제시한다. 3. 정신장애인 및 위기대상자의 건강 문제해결을 위해 전문적 지식에 근거한 정신간호 서비스를 적용한다. 4. 정신건강 전문요원들과 효과적으로 의사소통하며 상호협력한다. 5. 대상자의 회복과 사회복귀를 위한 간호과정을 적용하여 간호문제를 해결한다. 6. 핵심간호술에 대한 기본개념, 원리에 따라 올바른 절차로 수행한다.				
교과 내용	1. 정신건강서비스 전달체계(1차,2차,3차예방) 2. 방문간호 3. 치료적 의사소통기술 적용, 관찰 4. 정신건강서비스프로그램 5. 강점 및 취약점 사정 6. 고위험군 위기관리 7. 지역사회전문요원의 다학제간 협력				
교육 방법	이론( ) 실습(√) 프로젝트 수행( ) 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습(√)				
교수/학습방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
대상자 중심 간호(MC2)	12%	대상자의 강점 및 취약점을 파악하여 간호문제를 확인하고 임상적 추론을 통한 상황에 적합한 대상자 중심의 간호를 제공한다.	보고서
보건의료 환경 대응 (MC3)	25%	1,2,3차 예방과 관련한 지역사회 정신간호 환경에서의 건강관리 방안을 제시한다.	현장지도자평가 보고서
안전과 질 향상(MC5)	25%	위기대상자의 간호문제를 해결하기 위한 치료적 환경을 조성하여 안전한 간호를 수행한다.	보고서
팀워크와 협력(MC6)	26%	대상자의 정신건강 증진과 건강문제 해결을 위해 보건의료팀 및 동료와 협력한다.	현장지도자 평가 조별활동
핵심간호술(MC9)	12%	핵심간호술에 대한 기본개념, 원리에 따라 올바른 절차로 수행한다.	핵심간호술 평가
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	지역사회간호학실습Ⅱ	영문교과목명	Community Health Nursing Practice Ⅱ	선수과목	지역사회간호학이론Ⅰ,Ⅱ, 지역사회간호학실습Ⅰ
교과목 개요 및 특성	지역사회의 간호실무현장에서 취약한 인구집단의 건강문제를 해결하기 위해 지역사회 간호사업을 기획하는 능력을 기르고 간호대상자의 건강문제를 해결할 수 있는 건강증진 전략(보건교육)을 수행할 수 있도록 하며, 지역사회 현장에서 취약한 간호대상자의 건강문제를 해결하기 위한 보건정책을 제안할 수 있는 능력을 함양한다.				
교과 목표	지역사회 간호현장에서 인구집단의 건강문제를 해결하기 위해 지역사회간호과정과 보건사업기획을 응용한 보건교육을 계획한다. 산업간호 실무현장에서 재난 및 공중보건 응급 상황에서의 건강관리를 위한 보건정책을 제시한다. 지역사회 인구집단의 건강증진과 건강문제 해결을 위해 팀과 협력한다. 지역사회 대상자의 간호상황에 따른 핵심기본간호술을 선택하여 수행한다(기본 심폐소생술 및 제세동기 적용, 경구투약).				
교과 내용	건강증진과 보건교육, 인구와 모자보건, 지역보건의료사업, 지역사회간호과정, 가족간호, 산업간호				
교육 방법	이론( ) 실습(√) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(√) 팀 단위 학습(√)				
교수/학습방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전문적 지식과 기술의 통합적용(MC1)	25%	지역사회 간호현장에서 취약한 인구집단의 건강문제를 해결하기 위해 지역사회간호과정과 보건사업기획을 응용한 보건교육을 계획한다.	퀴즈,보고서,발표,현장지도자
보건의료 환경 대응(MC3)	25%	산업간호 실무현장에서 재난 및 공중보건 응급 상황에서의 건강관리를 위한 보건정책을 제시한다.	보고서,발표 현장지도자
팀워크와 협력(MC6)	38%	지역사회 인구집단의 건강증진과 건강문제 해결을 위해 팀과 협력한다.	보고서,발표,현장지도자,동료
핵심간호술(MC9)	12%	지역사회 대상자에게 상황에 맞는 핵심간호술에 대한 기본개념, 원리에 따라 올바른 절차로 수행한다(기본 심폐소생술 및 제세동기 적용, 경구투약).	핵심간호술평가, 지필평가
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	간호관리학실습	영문교과목명	Nursing Management Practice	선수과목	간호학개론, 간호관리학이론I,II
교과목 개요 및 특성	기획, 조직, 인사, 지휘, 통제의 조직관리 기능을 간호단위관리에 적용하고 윤리적 가치판단 기준과 안전 및 질 향상 활동 원리를 적용하여 다양한 간호문제 해결방안을 제시한다.				
교과 목표	1. 간호전문직의 법적, 윤리적 기준을 설명하고 간호실무에 적용한다. 2. 간호문제 해결을 위해 자료를 수집하고 분석하여 안전과 질향상 활동을 수행한다. 3. 간호관리과정과 간호관리기능(기획, 조직, 인사, 지휘, 통제)을 간호실무에 적용한다. 4. 다양한 간호 상황에서 리더십의 원리를 비교 분석하고 간호실무에 적용한다. 5. 지시받은 핵심기본간호술을 올바른 절차로 수행한다.				
교과 내용	간호부와 간호단위의 목적, 철학, 기구조직, 간호단위계획안, 간호표준, 환자간호요구 및 간호인력산정, 환자관리에 필요한 지원기능(입퇴원관리, 물품관리, 환경관리), 업무분담, 근무계획표 작성, 간호순회 및 보고, 간호의 질관리, 간호단위관리자의 관리활동, 직원평가, 병원정보시스템				
교육 방법	이론( ) 실습(√) 프로젝트 수행(√) 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
법적, 윤리적 책임 인식(MC4)	13%	간호전문직의 법적, 윤리적 기준을 설명하고 간호실무에 적용한다.	윤리보고서평가
안전과 질향상(MC5)	24%	간호단위의 간호문제를 해결하기 위해 자료를 수집하고 분석하여 질향상 활동을 수행한다.	CQI활동보고서
전문성과 리더십(MC7)	50%	간호관리과정과 간호관리기능(기획, 조직, 인사, 지휘, 통제)을 간호실무에 적용한다.	현장지도자평가, 실습지침서평가, 집담회 평가, 리더십 보고서 평가
핵심기본간호술의 수행능력(MC9)	13%	지시받은 핵심간호술에 대한 기본개념, 원리를 적용하여 올바른 절차로 수행한다.	실기평가, 지필평가
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	노인간호학실습	영문교과목명	Gerontological Nursing Practice	선수과목	성인간호학이론, 성인간호학실습, 노인간호학이론
교과목 개요 및 특성	노인대상자의 정신적, 신체적, 사회적 변화에 대한 이해를 바탕으로 노인의 건강문제를 확인하고 간호과정을 적용하여 건강을 유지하는 방법 및 지식을 함양한다				
교과 목표	1. 노인의 특징을 이해하고 적합한 간호를 제공한다. 2. 포괄적 사정과 임상적 추론을 기반으로 대상자 맞춤형 간호를 제공한다. 3. 노화에 따른 신체적, 정신적 위험요인을 확인하고 안전한 환경제공을 위한 간호를 수행한다. 4. 노인 관련 사회적 이슈의 해결책을 모색하고 수행한다. 5. 핵심간호술에 대한 기본개념, 원리를 적용하여 올바른 절차로 수행한다.				
교과 내용	배설, 운동, 수면, 영양, 청결에 대한 간호 및 환경정비, 일상생활 속 주요증상 관리, 약물관리, 삶의 보람, 정신상태 사정, 노인 관련 사회적 이슈 탐색, 치료적 의사소통				
교육 방법	이론( ) 실습(√) 프로젝트 수행( ) 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습(√)				
교수/학습방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
대상자 중심간호 (MC2)	37.5%	1. 노인의 특징을 이해하고 적합한 간호를 제공한다. 2. 포괄적 사정과 임상적 추론을 기반으로 대상자 맞춤형 간호를 제공한다.	현장지도자평가, 보고서
안전과 질 향상 (MC5)	37.5%	3. 노화에 따른 신체적, 정신적 위험요인을 확인하고 안전한 환경 제공을 위한 간호를 수행한다. 4. 노인 관련 사회적 이슈의 해결책을 모색하고 수행한다.	현장지도자평가, 보고서
핵심간호술 (MC9)	25%	5. 핵심간호술에 대한 기본개념, 원리를 적용하여 올바른 절차로 수행한다.	시험, 술기
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	통합간호	영문교과목명	Integrated Nursing	선수과목	전공기초/필수 교과목
교과목 개요 및 특성	간호 실무현장에서 발생할 수 있는 다양한 가상의 시뮬레이션 상황에서 대상자의 문제 발견을 발견하고, 문제해결을 위한 임상적 추론을 통해 상황에 적합한 대상자 중심간호 제공을 학습한다. 보건의료팀과 팀워크와 협력능력을 배양한다.				
교과 목표	1. 간호문제 해결을 위한 임상적 추론을 통해 문제를 분석할 수 있다. 2. 간호문제 해결을 위해 주어진 간호상황에서 핵심간호술을 선택하고 통합적으로 적용할 수 있다. 3. 대상자중심 간호중재를 제시하고 수행할 수 있다 4. 건강문제 해결을 위해 보건의료팀이 협력을 수행할 수 있다.				
교과 내용	다양한 간호문제 상황의 시나리오를 통한 문제해결 시뮬레이션				
교육 방법	이론( ) 실습(√) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습(√)				
교수/학습방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거(통합)	평가방법
대상자 중심간호(MC1)	38%	가상의 임상상황에서 임상적 추론을 통해 상황에 적합한 대상자 중심의 간호를 제공한다.	실기평가 성찰일지, 자가학습지
팀워크와 협력(MC2)	50%	가상의 임상상황에서 건강증진과 건강문제 해결을 위해 보건의료팀과 협력한다.	팀활동평가, 실기평가
핵심간호술(MC3)	12%	가상의 임상상황에서 핵심간호술을 선택하고 통합적으로 적용한다.	실기평가 팀 활동평가
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	핵심술기통합실습	영문교과목명	Integrated Nursing Core Skill Practice	선수과목	간호윤리, 기본간호학 이론 및 실습, 성인간호학실습, 모성간호학실습, 아동간호학실습, 정신간호학실습, 지역사회간호학실습, 간호관리학실습
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 핵심간호술기 교육을 통해 주어진 상황에서 우선순위에 따라 적합한 핵심 간호중재를 통합적으로 수행하기 위한 교과목이다.				
교과 목표	핵심간호술의 이론적근거, 목적, 및 방법을 설명할 수 있다. 핵심간호술의 수행절차를 설명할 수 있다. 주어진 상황에서 적합한 핵심간호술을 선택하여 적용할 수 있다. 간호문제를 해결하기 위하여 우선순위에 따라 간호중재를 통합적으로 수행할 수 있다. 수행된 간호중재를 평가할 수 있다.				
교과 내용	핵심간호술 실습, 통합수준의 핵심간호술 평가				
교육 방법	이론( ) 실습(√) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거(통합)	평가방법
핵심기본간호술 (MC9)	100%	대상자의 모의 간호 상황에 따라 핵심간호술을 선택하고, 통합적으로 적용할 수 있다.	사전학습, 지필고사, 술기시험
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	간호와 통계	영문과목명	Nursing & Statistics	선수과목	-
교과목 개요 및 특성	간호연구수행을 위하여 수집된 자료를 분석하기 위한 통계적 기본 지식을 이해하고, 연구목적에 따른 통계분석을 수행할 수 있는 잠재적 능력을 배양한다.				
교과 목표	1. 통계적 분석방법에 대해 설명할 수 있다. 2. 간호연구의 목적 및 연구설계에 따른 자료분석방법에 대해 설명할 수 있다. 3. 선행 간호연구의 통계적 분석방법을 이해하고 결과를 해석할 수 있다. 4. 통계프로그램을 통하여 통계적 분석을 이해하고 설명할 수 있다.				
교과 내용	서술통계, 추론통계(차이검정, 상관성 검정), 회귀분석, 공변량 분석				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전문적 지식과 기술의 통합적용 (MC1)	50%	1. 통계적 분석방법에 대해 설명할 수 있다. 2. 간호연구의 목적 및 연구설계에 따른 자료분석방법에 대해 설명할 수 있다. 3. 선행 간호연구의 통계적 분석방법을 이해하고 결과를 해석할 수 있다.	지필고사 (중간/기말)
정보통신과 보건의료 기술 활용 (MC8)	50%	4. 통계프로그램을 통하여 통계적 분석을 이해하고 설명할 수 있다.	통계프로그램 실습
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	건강과 영양	영문교과목명	Health and Nutrition	선수과목	
교과목 개요 및 특성	건강과 영양의 관계를 이해하고 대상자의 문제를 파악하여 건강한 식생활과 질병예방을 위한 능력을 증진한다				
교과 목표	영양과 건강의 관계를 설명할 수 있다. 2. 주요 영양소의 역할과 급원식품, 결핍증을 열거할 수 있다. 3. 영양상태를 평가하는 대표적 방법을 열거할 수 있다. 4. 생애주기별 영양의 중요성을 설명할 수 있다. 5. 건강문제별 영양의 중요성과 식이전략을 설명할 수 있다. 6. 대상자에 따라 영양과 건강에 관련한 의사소통을 할 수 있다 7. 국내외 보건관련 영양이슈의 최근 동향을 확인하고 설명할 수 있다				
교과 내용	영양의 기초원리, 영양사정, 생애주기별 영양, 건강문제별 식이 간호중재				
교육 방법	이론(√) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전문적 지식과 기술의 통합적용 (MC1)	75%	1. 영양과 건강의 관계를 설명할 수 있다. 2. 주요 영양소의 역할과 급원식품, 결핍증을 열거할 수 있다. 3. 영양상태를 평가하는 대표적 방법을 열거할 수 있다. 4. 생애주기별 영양의 중요성을 설명할 수 있다. 7. 국내외 보건관련 영양이슈의 최근 동향을 확인하고 설명할 수 있다	중간/기말 시험, 보고서 및 발표
대상자 중심 간호 (MC2)	25%	5. 건강문제별 영양의 중요성과 식이전략을 설명할 수 있다. 6. 대상자에 따라 영양과 건강에 관련한 의사소통을 할 수 있다	중간/기말 시험, 보고서
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	보건교육론	영문교과목명	Health Education	선수과목	의사소통론
교과목 개요 및 특성	건강은 인간의 가장 기본적인 권리이며 삶의 질을 높이고 행복한 삶을 영위하는 필수적인 요소이다. 이처럼 중요한 건강을 유지하고 증진할 수 있도록 행동의 변화를 추구하는 보건교육을 학습하여 건강 유해 요인을 배제하여 모든 영역 대상자들의 건강을 유지증진 할 수 있도록 교육하는 능력을 함양하도록 한다.				
교과 목표	1. 보건교육의 필요성과 방법에 대해 설명한다. 2. 교수 및 학습이론에 근거한 보건교육을 설명한다. 3. 보건교육 대상자의 보건교육 욕구 사정에 대해 설명한다. 4. 대상자와 상황에 맞는 적절한 보건교육을 계획하고 설명한다.				
교과 내용	보건교육의 필요성 및 원리, 관련 행동이론, 보건교육 방법과 계획, 다양한 현장에서의 보건교육 사업, 보건교육 수행				
교육 방법	이론(√) 실습( ) 프로젝트 수행(√) 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전문적 지식과 기술의 통합적용 (MC1)	62.5%	1. 보건교육의 필요성과 방법에 대해 설명한다. 2. 교수 및 학습이론에 근거한 보건교육을 설명한다.	시험, 발표
보건의료 환경대응 (MC3)	37.5%	3. 보건교육 대상자의 보건교육 욕구 사정에 대해 설명한다. 4. 대상자와 상황에 맞는 적절한 보건교육을 계획하고 설명한다.	시험, 보고서
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	다문화간호	영문교과목명	Cultural Diversity & Nursing	선수과목	인간성장과 발달, 의사소통론
교과목 개요 및 특성	우리나라 다문화 사회에 대해 이해하고, 현재 다문화정책에 대한 내용을 설명하며, 결혼이민자, 외국인근로자, 북학 이탈주민등 대상자들의 건강과 간호에 대한 부분을 학습하여 지역사회 간호활동 및 수단, 다양한 자원을 통하여 다문화 구성원들의 건강을 유지, 증진 할 수 있는 지식, 태도, 기술을 함양 한다.				
교과 목표	1. 문화적 차이에 따른 건강문제의 다양성을 고려하여 간호를 제공한다. 2. 다양한 자원을 활용하여 다문화 인구집단의 건강문제를 관리한다. 3. 문화다양성과 건강에 대한 법적 윤리적 기준을 토대로 건강불평등 해소를 위한 간호를 제공한다. 4. 다문화사회의 개념과 문화적 역량을 이해하고 이를 간호실무에 적용한다				
교과 내용	문화와 건강, 문화의 다양성, 문화와 간호				
교육 방법	이론(√) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(√) 팀 단위 학습(√)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의(기초)			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
대상자 중심 간호 (MC2)	50%	1. 문화적 차이에 따른 건강문제의 다양성을 고려하여 간호를 제공한다.	시험
보건의료 환경대응 (MC3)	25%	2. 다양한 자원을 활용하여 다문화 인구집단의 건강문제를 관리한다.	보고서, 발표
법적, 윤리적 책임 인식 (MC4)	25%	3. 문화다양성과 건강에 대한 법적 윤리적 기준을 토대로 건강불평등 해소를 위한 간호를 제공한다. 4. 다문화사회의 개념과 문화적 역량을 이해하고 이를 간호실무에 적용한다.	보고서
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	영적간호	영문교과목명	Spiritual care in Nursing	선수과목	성인간호학이론,성인간호학실습, 모성간호학이론,모성간호학실습, 아동간호학이론,아동간호학실습, 간호관리학이론,간호관리학실습
교과목 개요 및 특성	인간 이해를 바탕으로 간호전문직 지식과 기술을 통합적용하여 대상자 중심의 간호를 수행한다.				
교과 목표	1. 인간의 영성, 영적요구, 영적간호의 개념에 대해 설명한다. 2. 대상자의 간호문제 상황에 따라 대상자 중심 돌봄을 제시한다. 3. 간호전문직의 신념과 가치관에 따라 대상자중심의 돌봄을 제시한다. 4. 자신과 타인을 이해하고 팀워크와 협력으로 대상자 중심의 문제해결 방안을 제시한다.				
교과 내용	영성과 영적요구의 개념, 영적간호의 개념, 대상자 중심 돌봄, 영성기반의 자기돌봄				
교육 방법	이론 (√) 실습 ( ) 프로젝트 수행(√) 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전문적 지식과 기술의 통합적용(MC1)	25%	인간의 영성과 영적요구 및 영적간호의 개념을 설명한다.	중간고사
대상자중심간호(MC2)	25%	간호문제 상황에서 대상자 중심의 영적돌봄을 제시한다.	개인과제
법적, 윤리적 책임인식(MC4)	25%	가톨릭적 가치관과 윤리관에 따라 대상자 중심 돌봄을 제시한다.	기말고사
팀워크와 협력(MC6)	25%	팀워크와 협력으로 대상자 중심이 문제 해결방안을 제시한다.	팀과제
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	간호정책과리더십	영문교과목명	Nursing Policy and Leadership	선수과목	간호학개론, 간호윤리, 간호관리학이론, 간호관리학실습, 지역사회간호학이론, 지역사회간호학실습
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 보건의료 정책과 리더십의 개념을 이해하고 지역사회 보건의료 정책의 개발 및 수립에 필요한 리더십 향상을 위한 지식과 기술을 습득하여 이를 개인, 가족 및 지역사회 인구집단의 건강관리에 효율적으로 적용하는 방법을 학습한다.				
교과 목표	1. 정책 및 리더십 관련지식을 활용하여 건강불평등 해소방안을 제시한다 2. 적절한 간호서비스 제공을 위해 간호정책 개선방안을 제시한다. 3. 개인과 전문직 발전을 위한 간호정책과정에 참여한다. 4. 간호사로서의 법적, 윤리적 책임을 이해하고 리더십 활동에 참여한다.				
교과 내용	리더십 이론의 비교 검토와 적용, 정책의 개념과 정책과정, 보건의료정책 의제결정, 보건의료정책결정, 보건의료정책 집행, 보건의료정책 평가, 보건의료정책 변동				
교육 방법	이론(√) 실습( ) 프로젝트 수행(√) 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거(통합)	평가방법
법적, 윤리적 책임 인식 (MC4)	37.5%	1. 정책 및 리더십 관련지식을 활용하여 건강불평등 해소방안을 제시한다 2. 적절한 간호서비스 제공을 위해 간호정책 개선방안을 제시한다.	시험, 보고서, 프로젝트
전문직 역량과 리더십 (MC7)	62.5%	3. 개인과 전문직 발전을 위한 간호정책과정에 참여한다. 4. 간호사로서의 법적, 윤리적 책임을 이해하고 리더십 활동에 참여한다.	시험, 보고서, 프로젝트
역량 합계	100%		

과목 프로파일					
과목명	응급및재난간호	영문교과목명	Emergency and Disaster Nursing	선수과목	성인간호학이론, 성인간호학실습,지역사회간호학이론,지역사회간호학실습
교과목 개요 및 특성	응급 및 재난 상황에서 건강문제를 확인하고 해결하기 위한 우선순위와 이에 따른 간호중재를 설명할 수 있다.				
교과 목표	1. 응급처치의 일반적 원칙을 이해하고 응급환자 분류체계(triage)를 설명할 수 있다. 2. 응급실의 장비와 기구 사용을 설명할 수 있다. 3. 재난 상황에서 대상자가 가지고 있는 건강 문제가 무엇인지를 파악할 수 있다. 4. 응급 상황에 있는 대상자의 건강문제를 해결하기 위한 우선순위와 간호중재를 설명할 수 있다. 5. 재난 상황에 있는 대상자의 건강문제를 해결하기 위한 우선순위와 간호중재를 설명할 수 있다.				
교과 내용	응급구조체계, 응급간호, 재난간호				
교육 방법	이론(√) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론(√) 발표(√) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의 (심화)			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
대상자 중심간호(MC2)	50%	응급 및 재난상황에서 문제해결을 위하여 비판적 사고에 근거한 간호과정을 적용한다.	지필고사
보건의료 환경 대응(MC3)	38%	재난 및 공중보건 응급 상황에서 건강관리 방안을 제시한다.	보고서, 지필고사
팀워크와 협력(MC6)	12%	응급 및 재난 상황에서 인구집단의 건강증진과 건강문제 해결을 위해 다양한 자원을 제시한다.	조별과제
역량 합계	100%		

9. 졸업요건

졸업시험을 통과하고 핵심 기본 간호술 20개를 pass 해야 하며 학술활동(비교과) 결과물 1개 이상 제출해야 함.

학위명칭	졸업요건	비고
간호학사	졸업시험 통과: 국가고시동일과목(성인간호학, 모성간호학, 아동간호학, 지역사회간호학, 정신간호학, 간호관리학, 기본간호학, 의료법규)을 졸업고사로 실시하여 평균 70점 이상, 각 과목 70점 이상 통과자	
	핵심 기본 간호술 20개 통과	
	학술활동(비교과) 결과물 1개 이상 제출	

10. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실(4실)	실험,실습실(6실)	비고
라파엘관 416호(전용강의실)	라파엘관 216호(간호학실습실Ⅲ)	
라파엘관 417호(전용강의실)	라파엘관 217호(간호학실습실Ⅰ)	
라파엘관 422호(전용강의실)	라파엘관 218호(간호학실습실Ⅳ)	
라파엘관 520호(전용강의실)	라파엘관 219호(간호학실습실Ⅱ)	
	라파엘관 215호(시뮬레이션센터)	
	라파엘관 215-1호(시뮬레이션센터)	

헬스케어융합대학

◈ 임상병리학과

◈ 치위생학과

교 육 목 적

헬스케어융합대학은 국가차원의 신 성장 동력이며 융복합기술 분야인 의료 분야의 학문을 선도하는 대학으로 가톨릭 교회의 정신에 입각하여 4차 바이오, 인공지능(AI), 경영 및 IoT 등의 4차 산업혁명과 관련된 최첨단 신지식과 가톨릭적 가치관을 겸비한 균형 잡힌 인재 양성을 목적으로 한다.

교 육 목 표

보건의료 산업체 및 의료기관과 연계한 현장실습 교육 중심으로 실무 역량강화와 융복합기술 특성화 교육 및 가톨릭 정신에 입각한 인성교육을 바탕으로 진실한 보건의료과학 전문 인재를 양성한다.

임상병리학과
Department of Biomedical Laboratory Medicine

1. 교육목표

임상병리학과는 4차 산업혁명, 고령화 시대로의 진입, 의료 패러다임의 전환, 의생명과학의 발달로 인한 사회의 변화에 대응하기 위하여 인간 생명현상의 이해를 바탕으로 각종질병의 정확한 진단과 새로운 검사방법을 습득하고 개인별 학생들의 맞춤 교육으로 질병 예방, 보건복지증진, 생명공학(BT) 등 관련 산업의 주역을 담당할 전문인 양성을 교육목표로 한다. 특히 질병의 진단, 치료 경과 및 예후 등을 판단하는데 필요로 하는 의료서비스 현장에서의 전문적이고 현장 맞춤형 임상병리사를 양성하고자 한다.

세부목표는 다음과 같다.

(1) 보건의료현장 맞춤형 임상병리사 전문인력 양성
(2) 4차 산업과 관련한 의료시장을 주도하는 임상병리사 양성
(3) 의생명공학 관련 분야에서의 진단검사를 활용하는 인재 양성
(4) 정밀 맞춤의학의료 시장에서의 부응하는 임상병리사 양성

2. 전공연혁

2018.03. 가톨릭관동대학교 의료융합대학 임상병리학과 신설
2018.03. 임상병리학과 2018학번 입학
2019.03. 임상병리학과 2019학번 입학
2020.03. 임상병리학과 2020학번 입학
2021.03. 임상병리학과 2021학번 입학
2022.03. 임상병리학과 2022학번 입학
2023.03. 임상병리학과 2023학번 입학

3. 교과운영 방안

임상병리학은 기초 의과학과 생명과학이 결합된 융합학문으로 질병의 진단, 치료경과, 예후 등을 첨단 과학기술에 기초하여 빠르고 정확하게 분석하여 해당 질환을 진단하는 응용학문이다. 따라서 교과과정에서는 인체의 구조와 기능을 기초 필수로 학습하여야 하고 인체의 질병 진단과 치료에 필요한 정보를 얻기 위해 환자로부터 얻어진 검체(혈액, 조직, 각종 체액 등)를 물리, 화학, 생리학 및 미생물학적 방법을 이용하여 검사하기 위한 이론과 기술을 필요로 한다. 최근 보건의료산업은 고부가가치 산업으로서 그 가치를 인정받고 있고, 임상병리 검사기술은 BT와 IT, NT 기술 등과 융합되어 개발되고 있어 국가의 새로운 성장 동력으로 부상하고 있다. 따라서 본 교과 운영에 있어 기초교육 강화와 실습교육 강화를 통해 국내의 전문인력뿐만 아니라 글로벌 시장에서도 역량 있는 임상병리학 전공자로 육성하고자 한다.

4. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (의사소통능력)	프로젝트 수업 및 토론회 혹은 보고서를 작성할 때 자신의 뜻을 간결하고 분명하게 표현하고 있는가, 임상병리사의 직무를 잘 이해하고 환자에게 필요한 부분을 적절히 이해하고 적용시키는 능력을 판단한다.	발표, 토론, 보고서
MC2 (글로벌소통능력)	외국어로 의사소통할 수 있는 능력. 외국의 문화를 이해하고 수용할 수 있는 능력.	시험, 프로젝트, 보고서
MC3 (전공직무능력)	임상병리사로서 갖춰야 할 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험과 실습을 통해 판단한다.	시험, 프로젝트, 보고서
MC4 (창의적문제해결력)	4차 산업 혁명과 관련된 미래 사회 변화에 적응하고 전공지식을 활용하여 자기개발에 힘쓰며 시장 환경을 분석하고 시장이 요구구사항을 파악하여 임상병리사 직무에 도움이 되도록 한다.	시험,발표, 토론, 보고서, 프로젝트
MC5 (자기개발능력)	4차 산업 혁명과 관련된 미래 사회 변화에 적응하고 전공지식을 활용하여 자기개발에 힘쓰며 시장 환경을 분석하고 시장이 요구구사항을 파악하여 임상병리사 직무에 도움이 되도록 한다.	프로젝트
MC6 (자원활용능력)	실습, 실기 시간에 있어서 지식으로만 알고 있는 게 아니라 실제 장비나 계측 기기를 얼마나 능숙하게 사용할 수 있는가에 대한 숙련도 평가	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
MC7 (대인관계능력)	실습 시간 혹은 집단 토론회가 행해질 때 주인의식을 가지고 적극적으로 참여하고 상대방을 배려하고 있는가를 판단한다.	그룹과제 (팀활동 참여도), 시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
MC8 (공동체윤리)	현장 실습기간을 통해 환자의 불편함을 이해하고 봉사하며 임상병리사로서 책임 있고 성실한 태도로 임상병리사 업무를 수행하는가를 판단한다	그룹과제 (팀활동 참여도), 시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

5. 전공능력 선정 배경

보건의료 환경은 기존업무를 기반으로 더욱 넓어진 업무영역의 확장으로 인해 바이오산업을 포괄할 수 있는 인재를 양성해야 할 필요성이 강조되고 있다. 먼저 임상병리사의 기본적인 지식, 직무를 이해하고, 미래 사회 변화에 적응하고 전공지식을 활용하여 자기개발에 힘쓰고, 환자에게 필요한 부분을 적절히 이해하고 적용시키는 능력, 실제 장비나 계측기기를 능숙하게 다루는 능력, 상대방을 배려하고 필요한 부분을 적절히 이해하고 적용시키는 능력을 겸비하여 책임 있고, 성실한 태도들이 요구되고 있다.

6. 교육과정 편성표

이수구분	과목명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	
전필	사제동행세미나 1~8	4	0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		
전필	임상병리학개론 I	2	2	2																							
전필	인체생리학	3	3	3																							
전필	해부학	3	3	3																							
전필	임상병리학개론 I	3				3	3																				
전필	병리학	3				3	3																				
전필	생화학 및 실습	3							3	1	2																
전필	요화학 및 체액검사	3							3	1	2																
전필	조직학 및 실습 I	3							3	1	2																
전필	심전도 검사학	2										2	1	1													
전필	폐기능 검사학	1										1	0	1													
전필	임상혈액학 및 실습	3										3	1	2													
전필	진단세포학 및 실습	3										3	1	2													
전필	면역혈청학 및 실습	3													3	1	2										
전필	분자진단학	3													3	3											
전필	임상화학 및 실습 I	3													3	1	2										
전필	임상미생물학 및 실습 I	3													3	1	2										
전필	임상화학 및 실습 2	3																3	1	2							
전필	임상신경기능검사학	2																2	1	1							
전필	초음파검사학	1																1	0	1							
전필	수혈의학 및 실습	3																3	1	2							
전필	임상미생물학 및 실습 2	3																3	1	2							
전필	임상병리학 병원 실습	3																			3	3					
전필	조직학 및 실습 2	3																			3	1	2				
전필	공중보건학	3																			3	3					
전필	임상병리학 세미나	3																						3	3		
전필	혈액학 및 실습	3							3	1	2																
전선	면역학	3							3	3																	
전선	일반화학 및 실험	3				3	1	2																			
전선	기생충학	2										2	2														
전선	미생물학총론	3										3	3														
전선	보건통계학 및 실습	3																3	3								
전선	임상바이러스학	2																			2	2					
전선	국제임상병리학개론 I	2																						2	2		
전선	의료관계법규	2																			2	2					
전선	의학용어	2																						2	2		
전선	정도관리학	2																						2	2		
전선	병원감염관리학	2																						2	2		
전선	임상진균학	4																						2	2		
전선	육안검사학	2																						2	2		
전선	핵의학검사학	2																						2	2		
전선	채혈 및 실습	1																			1		1				
전선	채혈 및 실습	1																						1		1	
전공과목 합계		111	8.5	9	0	9.5	8	2	15.5	8	8	14.5	9	6	12.5	7	6	15.5	8	8	14.5	12	3	18.5	18	1	
타과인정과목	전필 일반화학	3	3	3																							의생명
타과인정과목	전필 인체생리학 I	3				3	3																				의생명
타과인정과목	전선 생화학 I	2							2	2																	의생명
타과인정과목	전선 면역학	3																			3	3					의생명
타과인정과목	전선 미생물학	2							2	2																	의생명
타과인정과목	전선 분자진단의학	3																						3	3		의생명
타과인정과목 합계		16																									

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명								
1	1학기	임상병리학 개론I 2-2-0	인체생리학 3-3-0	해부학 3-3-0						
	2학기	임상병리학 개론II 3-3-0	일방화학 및 실험 3-1-2	병리학 3-3-0						
2	1학기	요화학및체액검사 3-1-2	조직학및실습 I 3-1-2	혈액학및 실습 3-1-2	면역학 3-3-0	생화학 및 실습 3-1-2				
	2학기	심전도검사학 2-1-1	폐기능검사학 1-0-1	임상혈액학 및 실습 3-1-2	진단세포학 및실습 3-1-2	기생충학 2-2-0	미생물학총론 3-3-0			
3	1학기	면역혈청학 및 실습 3-1-2	분자진단학 3-3-0	임상화학및 실습I 3-1-2	임상미생물학및실습I 3-1-2					
	2학기	임상화학및 실습2 3-1-2	임상미생물학및실습II 3-1-2	수혈의학및 실습 3-1-2	임상신경검사학 2-1-1	초음파검사학 1-0-1	보건통계학 및실습 3-3-0			
4	1학기	임상병리학 병원 실습 3-3-0	조직학및실습2 3-1-2	임상바이러스학 2-2-0	공중보건학 3-3-0	의료관계법규 2-2-0	채혈 및 실습 1-0-1			
	2학기	임상병리학 세미나 3-3-0	국제임상병리학개론I 2-2-0	정도관리학 2-2-0	의학용어 2-2-0	병원감염관리학 2-2-0	육안검사학 2-2-0	핵의학검사학 2-2-0	임상진균학 2-2-0	채혈 및 실습2 1-0-1

8. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
전공필수	임상병리학개론 I			80%	20%					100%
	인체생리학			80%	20%					100%
	해부학			80%	20%					100%
	임상병리학개론 II			80%	20%					100%
	생화학 및 실습			80%	20%					100%
	병리학			80%	20%					100%
	요화학 및 체액검사			60%	20%			20%		100%
	조직학 및 실습 I			60%	20%			20%		100%
	심전도검사학			60%	20%			20%		100%
	폐기능검사학			60%	20%			20%		100%
	임상혈액학 및 실습			60%	20%			20%		100%
	진단세포학 및 실습			60%	20%			20%		100%
	면역혈청학 및 실습			60%	20%			20%		100%
	분자진단학			60%	20%			20%		100%
	임상화학 및 실습 I			60%	20%			20%		100%
	임상미생물학 및 실습 I			60%	20%			20%		100%
	임상화학 및 실습 2			60%	20%			20%		100%
	임상신경기능검사학			60%	20%			20%		100%
	초음파검사학			60%	20%			20%		100%
	수혈의학 및 실습			60%	20%			20%		100%
	임상미생물학 및 실습 2			60%	20%			20%		100%
	임상병리학 병원 실습			20%	20%	20%	20%	20%		100%
	공중보건학			80%	20%					100%
	임상병리학 세미나			80%	20%					100%
	조직학 및 실습 2			60%	20%			20%		100%
	혈액학 및 실습			80%	20%					100%
전공선택	면역학			80%	20%					100%
	일반화학 및 실험			80%	20%					100%
	기생충학			80%	20%					100%
	미생물학총론			80%	20%					100%
	보건통계학 및 실습			60%	20%			20%		100%
	임상바이러스학			80%	20%					100%
	국제임상병리학개론 I			80%	20%					100%
	의료관계법규			80%	20%					100%
	의학용어			80%	20%					100%
	정도관리학			80%	20%					100%
	병원감염관리학			80%	20%					100%
	임상진균학			80%	20%					100%
	육안검사학			80%	20%					100%
	핵의학검사학			80%	20%					100%
	채혈 및 실습			80%	20%					100%
	채혈 및 실습			80%	20%					100%
역량총합				2,800%	800%	20%	20%	360%		4,000%

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일					
교과목명	임상병리학개론I	영문교과목명	Introduction to Clinical Laboratory Science	모듈명	
교과목 개요 및 특성	임상병리 검사와 관련한 학문의 이해를 돕기 위하여 교육과정을 전반적인 내용에 대한 소개를 하는 교과목이다.				
교과 목표	임상병리학의 기본적인 개념을 이해하고 임상병리학을 전공으로 선택한 학생들에게 전공과목에 들어가기에 앞서 임상병리사학이란 무엇을 배우고 익혀야하는지에 대한 길잡이 역할을 하고자 한다.				
교과 내용	임상병리학과 학생들의 이해를 돕고자 해부생리학, 병리학 및 여러 임상병리검사와 관련된 학문을 기초로 한다. 임상병리학과를 지망한 학생들이 어떤 학문과 검사 기술을 배워나가는지 교육과정에 대한 개괄적인 내용을 이해한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (MC3)	80%	임상병리학과 관련한 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험을 통해 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.			시험,발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일					
교과목명	인체생리학	영문교과목명	Human Physiology	모듈명	
교과목 개요 및 특성	몸을 구성하고 있는 각 기관 및 장기의 생리학적 기능에 대한 지식을 습득한다				
교과 목표	실제 임상에서 병태생리의 이해에 필요한 기초지식으로 활용할 수 있는 기초를 다지도록 한다.				
교과 내용	세포막전위, 신경세포의 기능을 비롯한 인체 각 시스템-심혈관계, 호흡기계, 비뇨기계, 소화기계, 내분비계 및 생식계-의 기능의 탐구를 통해서 인체 그 자체의 생명현상, 즉 인체를 구성하고 있는 각 부분간의 상호관계에 의한 기능의 총체를 이해하도록한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (MC3)	80%	인체 생리학과 관련한 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험을 통해 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.			시험,발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일					
교과목명	해부학	영문교과목명	Anatomy Physiology	모듈명	
교과목 개요 및 특성	인체를 구성하는 각 장기 및 기관의 구조 및 생리적인 기능에 대한 지식을 습득한다.				
교과 목표	중요한 인체구조 및 생리적인 관계를 정확히 파악할 수 있도록 유도한다.				
교과 내용	인체의 구조를 계통별로 학습한다. 1) 골격과 관절계의 형태학적 구조와 기능 2) 근육계의 형태학적 구조와 기능 3) 혈관과 심장의 형태학적 구조와 기능 4) 신경계의 형태학적 구조와 기능 5) 소화기계의 형태학적 구조와 기능 6) 호흡기계의 형태학적 구조와 기능 7) 비뇨기계의 형태학적 구조와 기능 8) 생식기계의 형태학적 구조와 기능				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (MC3)	80%	해부학과 관련한 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험과 실습을 통해 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.			시험,발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일					
교과목명	임상병리학개론II	영문교과목명	Introduction to Clinical Laboratory SciencelI	모듈명	
교과목 개요 및 특성	임상병리 검사와 관련한 학문의 이해를 돕기 위하여 전공과목에 대한 전반적인 내용에 대한 소개를 하는 교과목이다.				
교과 목표	임상병리학의 기본적인 개념과 심화에 대하여 이해하고 임상병리학을 전공으로 선택한 학생들에게 전공과목에 들어가기에 앞서 임상병리사학이란 무엇을 배우고 익혀야하는지에 대한 길잡이 역할을 하고자한다.				
교과 내용	임상병리학과 학생들의 이해를 돕고자 해부생리학, 병리학 및 여러 임상병리검사와 관련된 학문을 기초로 한다. 임상병리학과를 지망한 학생들이 어떤 학문과 검사 기술을 배워나가는지 교육과정에 대한 개괄적인 내용을 이해한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (MC3)	80%	임상병리학과 관련한 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험을 통해 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.			시험,발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일					
교과목명	생화학 및 실습	영문교과목명	Biochemistry	모듈명	
교과목 개요 및 특성	각종 물질의 생체내에서의 대사작용 및 반응 기전과 체내에 미치는 영향에 대해 습득한다.				
교과 목표	생화학 전반에 관한 이해와, 세포를 구성하는 헥산과 단백질의 구조 및 기능에 대해 이해한다.				
교과 내용	생체를 구성하는 각 요소를 분자 수준에서 이해하고 세포 내에서 이들 각 생체분자들의 대사가 어떻게 유전자와 연결되어 조절되는지를 이해시키며 추후 대사과정을 학습하기 위한 기초생화학을 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (MC3)	80%	생화학과 관련한 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험과 실습을 통해 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.			시험,발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일					
교과목명	병리학	영문교과목명	Pathology	모듈명	
교과목 개요 및 특성	각 질병에 대한 병리생태학적인 이론과 각 검사방법에 대해 습득한다				
교과 목표	질병의 원인 및 질병의 발생기전 그리고 장기의 형태학적 변화와 기능변화를 설명하고 병리학에서 이용하는 기술적 방법 등을 교육시켜 임상에서 활용할 수 있게 한다.				
교과 내용	생물학, 해부학, 생리학 등의 지식을 토대로 하여 인체가 정상상태에서 이탈하였을 경우 해부학적, 기능학적 변화에 대하여 이해하도록 한다. 질병의 원인, 발병기전, 병리학적 변화와 진전 그리고 질병이 개체에 미치는 영향에 대하여 개괄적인 이해를 높일 수 있도록 한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (MC3)	80%	병리학과 관련한 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험을 통해 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.			시험,발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일					
교과목명	요화학 및 체액검사	영문교과목명	Urinalysis & General analysis Lab	모듈명	
교과목 개요 및 특성	질병과 관련된 소변의 변화와 뇨침사물의 특징과 여러 가지 체액을 분석하여 질병을 진단하는 방법을 습득한다.				
교과 목표	인체의 체액 즉, 척수액, 흉수액, 복강액, 심낭액, 관절활액, 위액, 정액, 양수액, 객담, 뇨침사 등과 같은 체액에 대하여 세포학적, 형태학적 진단분야를 학습 실험한다.				
교과 내용	신장의 형태, 구조, 생리를 공부하고 소변의 물리적 특성과 질병과 관련된 소변의 변화와 뇨침사물의 특징을 이해하고 여러 가지 체액을 분석하여 질병 진단 방법을 실습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (MC3)	60%	요화학 및 체액검사를 위한 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험과 실습을 통해 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.			시험,발표, 토론, 보고서, 프로젝트
대인관계능력 (MC7)	20%	실습 시간 혹은 집단 토론회가 행해질 때 주인의식을 가지고 적극적으로 참여하고 상대방을 배려하고 있는가를 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서

과목 프로파일					
교과목명	조직학 및 실습 I	영문교과목명	Histology	모듈명	
교과목 개요 및 특성	인체를 구성하는 세포와 조직에 대해 그 구조를 현미경을 관찰하여 질병을 진단하는 방법을 습득한다.				
교과 목표	인체의 정상적인 조직 및 기관의 미세구조를 그 기능과 관련시켜 이해한다.				
교과 내용	광학 현미경을 통해 보여지는 인체 혹은 동물의 조직 표본을 관찰하고 상피, 결합, 연골, 뼈, 혈액, 근육, 신경조직에 대해 학습하고 계통별 조직에 대해 이해한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (MC3)	60%	조직학 검사를 위한 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험과 실습을 통해 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.			시험,발표, 토론, 보고서, 프로젝트
대인관계능력 (MC7)	20%	실습 시간 혹은 집단 토론회가 행해질 때 주인의식을 가지고 적극적으로 참여하고 상대방을 배려하고 있는가를 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서

과목 프로파일					
교과목명	심전도 검사학	영문교과목명	Clinical Electrocardiogram	모듈명	
교과목 개요 및 특성	심장의 구조적 특징과 심장의 검사 방법을 습득한다				
교과 목표	심장의 구조적 특징과 심장의 검사를 통한 부정맥을 이해하고자 한다.				
교과 내용	심장의 구조적 특징과 심전도 검사를 이해하고 실습하고자 한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (MC3)	60%	심전도 검사를 위한 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험과 실습을 통해 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.			시험,발표, 토론, 보고서, 프로젝트
대인관계능력 (MC7)	20%	실습 시간 혹은 집단 토론회가 행해질 때 주인의식을 가지고 적극적으로 참여하고 상대방을 배려하고 있는가를 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서

과목 프로파일					
교과목명	폐기능 검사학	영문교과목명	Clinical Pulmonary FunctionTest	모듈명	
교과목 개요 및 특성	폐기능 검사의 기본적인 원리와 검사법을 습득한다				
교과 목표	폐의 구조적 특징과 폐의 검사를 통한 호흡기질환을 이해하고자 한다.				
교과 내용	폐의 구조적 특징과 폐기능검사 검사를 이해하고 실습하고자 한다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (MC3)	60%	폐기능 검사를 위한 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험과 실습을 통해 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.			시험,발표, 토론, 보고서, 프로젝트
대인관계능력 (MC7)	20%	실습 시간 혹은 집단 토론회가 행해질 때 주인의식을 가지고 적극적으로 참여하고 상대방을 배려하고 있는가를 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서

과목 프로파일					
교과목명	임상 혈액학 및 실습	영문교과목명	Clinical Hematology & Lab 1,2	모듈명	
교과목 개요 및 특성	혈액의 세포학적, 형태학적, 응고학적 검사에 대한 지식을 습득한다.				
교과 목표	기본적인 혈액검사에서부터 혈액의 구성 성분들의 분류, 생성, 작용 기전 및 기능을 이해하고 혈액응고인자 검사, 골수표본검사 등 임상혈액 검사실에서 실시하는 모든 검사법의 이론 강의와 실습을 병행하여 임상병리사 업무수행능력을 배양한다.				
교과 내용	1)혈액의 개념 2)조혈 3)적혈구 4)백혈구 5)거핵세포계 및 혈소판 6)지혈과 응고 7)적혈구 질환 8)백혈구 질환 9)출혈성 소인과 질환				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (MC3)	60%	혈액학 검사를 위한 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험과 실습을 통해 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.			시험,발표, 토론, 보고서, 프로젝트
대인관계능력 (MC7)	20%	실습 시간 혹은 집단 토론회가 행해질 때 주인의식을 가지고 적극적으로 참여하고 상대방을 배려하고 있는가를 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서

과목 프로파일					
교과목명	진단세포학및실습	영문교과목명	Diagnostic Cytology	모듈명	
교과목 개요 및 특성	인체를 구성하는 세포 중에서 비정상적으로 변형된 세포를 구별하는 진단방법에 대해 습득한다.				
교과 목표	인체 여러 부위에서 탈락된 정상세포나 질병으로 인해 변형된 세포에 대해 임상현장에서 활용될 수 있도록 병리학적 진단법을 학습한다.				
교과 내용	질강, 기관지를 비롯한 인체 각 부위에서 탈락되는 세균과 악성종양 여부를 검색하는 기술에 관하여 이해한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (MC3)	60%	진단세포 검사를 위한 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험과 실습을 통해 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.			시험,발표, 토론, 보고서, 프로젝트
대인관계능력 (MC7)	20%	실습 시간 혹은 집단 토론회가 행해질 때 주인의식을 가지고 적극적으로 참여하고 상대방을 배려하고 있는가를 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서

과목 프로파일					
교과목명	면역혈청학 및 실습	영문교과목명	Serology & Lab	모듈명	
교과목 개요 및 특성	면역 검사를 기초로 하여 혈청을 분석하는 검사 원리를 습득하고 그 진단방법을 학습한다.				
교과 목표	면역학을 기초로 하여 혈청학 분야의 검사에 이용되는 반응과 검사 원리를 학습하고 실험하여 임상적용을 의한 기초가 되게 한다.				
교과 내용	열성질환 감염, 결핵균, 톡소플라즈마증, 매독, 후천성 면역결핍증,B형 바이러스 감염, 일본뇌염 바이러스 감염 등의 검사 및 진단법에 대해 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (MC3)	60%	면역검사와 관련한 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험과 실습을 통해 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.			시험,발표, 토론, 보고서, 프로젝트
대인관계능력 (MC7)	20%	실습 시간 혹은 집단 토론회가 행해질 때 주인의식을 가지고 적극적으로 참여하고 상대방을 배려하고 있는가를 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서

과목 프로파일					
교과목명	분자진단학	영문교과목명	Molecular Diagnostics	모듈명	
교과목 개요 및 특성	분자생물학적 방법을 이용하는 다양한 진단 기술에 대한 이론과 방법에 대해 습득한다				
교과 목표	인간 유전과 유전 증후군을 학습하고 유전성 질환, 종양 및 감염질환 등에 적용할 수 있는 유전자 검사에 대해 학습한다.				
교과 내용	1)유전학 개요 2)유전성 질환 3)분자유전학 진단기법 4)분자유전학 진단의 적용 5)혈액종양에서 유전자 진단법의 적용				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (MC3)	60%	분자 진단 검사를 위한 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험과 실습을 통해 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.			시험,발표, 토론, 보고서, 프로젝트
대인관계능력 (OC12)	20%	실습 시간 혹은 집단 토론회가 행해질 때 주인의식을 가지고 적극적으로 참여하고 상대방을 배려하고 있는가를 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서

과목 프로파일					
교과목명	임상화학 및 실습 1	영문교과목명	Clinical Chemistry & Lab 1	모듈명	
교과목 개요 및 특성	혈액, 뇨, 체액 등 여러 가지 화학 성분과 효소 등에 대한 정성 및 정량 분석에 대해 이론과 검사방법에 대해 습득한다.				
교과 목표	질병에 의해 유발되는 각종 생화학적인 이상상태를 파악하고 그것을 알아내기 위한 화학적, 물리학적, 면역화학적 각종 검사방법을 이해한다.				
교과 내용	총론 1)측정단위 2)분석용 초자 3)초자기구의 종류와 사용법 4)시약 5)저울 및 용액 6)전해질 7)용량분석 8)비색분석 9)광도계 10)자동분석기 11)전기화학분석 12) 분리분석 13)질관리 각론 1)검체와 제단백 2)탄수화물 3)비단백질소 4)단백질 5)물과 전해질 6)혈액가스 7)효소 8)간기능검사 9)신장기능검사 10)지질,지단백,아포지단백 11)호르몬과 비타민 12)약물검사 13)표지자				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (MC3)	60%	임상화학 검사를 위한 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험과 실습을 통해 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.			시험,발표, 토론, 보고서, 프로젝트
대인관계능력 (MC7)	20%	실습 시간 혹은 집단 토론회가 행해질 때 주인의식을 가지고 적극적으로 참여하고 상대방을 배려하고 있는가를 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서

과목 프로파일					
교과목명	임상미생물학 및 실습 1	영문교과목명	Clinical Microbiology & Lab 1	모듈명	
교과목 개요 및 특성	임상 검체별 미생물에 대한 취급 및 배양방법에 대한 지식과 임상질환관의 관계에 대해 습득한다.				
교과 목표	미생물 분류의 기본개념, 구조적인 특성, 증식 및 물질대사, 미생물 유전학의 기본개념 및 인간과의 상호관계 등을 익힘으로써 미생물에 대한 기본적인 이해도를 높인다.				
교과 내용	총론 1)미생물의 분류 2)세균의 구조와 관찰 3)세균의 유전과 변이 4)세균의 영양과 대사 5)세균과 사람 사이의 상호관계 6)미생물의 물리화학적 관리 7)미생물감염의 치료 각론 1)세균 동정 2)그람양성알균 3)그람음성알균 4)그람양성막대균 5)그람음성막대균 6)무산소성균 7)세포벽이 없는 세균 8)나선균 9)특수세균 10)항균제 감수성 검사				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (MC3)	60%	임상미생물검사를 위한 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험과 실습을 통해 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.			시험,발표, 토론, 보고서, 프로젝트
대인관계능력 (MC7)	20%	실습 시간 혹은 집단 토론회가 행해질 때 주인의식을 가지고 적극적으로 참여하고 상대방을 배려하고 있는가를 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서

과목 프로파일					
교과목명	임상화학 및 실습 2	영문교과목명	Clinical Chemistry & Lab 2	모듈명	
교과목 개요 및 특성	혈액, 뇨, 체액 등 여러 가지 화학 성분과 효소 등에 대한 정성 및 정량 분석에 대해 이론과 검사방법에 대해 습득한다.				
교과 목표	질병에 의해 유발되는 각종 생화학적인 이상상태를 파악하고 그것을 알아내기 위한 화학적, 물리학적, 면역화학적 각종 검사방법을 이해한다.				
교과 내용	총론 1)측정단위 2)분석용 초자 3)초자기구의 종류와 사용법 4)시약 5)저울 및 용액 6)전해질 7)용량분석 8)비색분석 9)광도계 10)자동분석기 11)전기화학분석 12) 분리분석 13)질관리 각론 1)검체와 제단백 2)탄수화물 3)비단백질소 4)단백질 5)물과 전해질 6)혈액가스 7)효소 8)간기능검사 9)신장기능검사 10)지질,지단백,아포지단백 11)호르몬과 비타민 12)약물검사 13)표지자				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (MC3)	60%	임상화학 검사를 위한 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험과 실습을 통해 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.			시험,발표, 토론, 보고서, 프로젝트
대인관계능력 (MC7)	20%	실습 시간 혹은 집단 토론회가 행해질 때 주인의식을 가지고 적극적으로 참여하고 상대방을 배려하고 있는가를 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서

과목 프로파일					
교과목명	임상신경기능검사학	영문교과목명	Clinical Neurophysiology test	모듈명	
교과목 개요 및 특성	신경기능에 대한 검사방법, 원리, 결과 해석에 대해 습득한다				
교과 목표	다양한 신경과 관련한 전기생리학적 검사에 대한 이해, 임상적 적용 및 판독에 대해 이해하고자 한다.				
교과 내용	뇌파검사, 수면검사, 근전도 검사등을 실습하고 이해하고자 한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (MC3)	60%	신경기능검사를 위한 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험과 실습을 통해 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.			시험,발표, 토론, 보고서, 프로젝트
대인관계능력 (MC7)	20%	실습 시간 혹은 집단 토론회가 행해질 때 주인의식을 가지고 적극적으로 참여하고 상대방을 배려하고 있는가를 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서

과목 프로파일					
교과목명	초음파 검사학	영문교과목명	Clinical Ultrasound test	모듈명	
교과목 개요 및 특성	초음파 검사에 대한 방법, 원리, 결과 해석에 대해 습득한다				
교과 목표	초음파의 원리에 대해 이해하고 초음파를 활용한 검사 방법들을 이해하고자 한다.				
교과 내용	초음파를 이용한 심장, 갑상샘등에 대한 실습 및 결과를 이해하고자 한다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (MC3)	60%	초음파 검사를 위한 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험과 실습을 통해 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.			시험,발표, 토론, 보고서, 프로젝트
대인관계능력 (MC7)	20%	실습 시간 혹은 집단 토론회가 행해질 때 주인의식을 가지고 적극적으로 참여하고 상대방을 배려하고 있는가를 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서

과목 프로파일					
교과목명	수혈의학 및 실험	영문교과목명	Blood Transfusion & Lab	모듈명	
교과목 개요 및 특성	혈액을 수혈하기 전에 시행되는 검사의 이론과 기법에 대해 습득한다				
교과 목표	혈액수혈에 수반되는 적합성에 대한 각종 전문검사, 각종 혈액 제재의 제조와 보관 및 제공기술을 이해한다.				
교과 내용	1)수혈의 역사 2)면역혈액학 3)혈액형 4)채혈 5)혈액제재와 수혈요법 및 성분채혈 6)사람백혈구 항원 7)수혈 부작용 8)검사방법 9)정도관리				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (MC3)	60%	수혈검사를 위한 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험과 실습을 통해 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.			시험,발표, 토론, 보고서, 프로젝트
대인관계능력 (MC7)	20%	실습 시간 혹은 집단 토론회가 행해질 때 주인의식을 가지고 적극적으로 참여하고 상대방을 배려하고 있는가를 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서

과목 프로파일					
교과목명	임상미생물학 및 실습 2	영문교과목명	Clinical Microbiology & Lab 2	모듈명	
교과목 개요 및 특성	임상 검체별 미생물에 대한 취급 및 배양방법에 대한 지식과 임상질환관의 관계에 대해 습득한다.				
교과 목표	미생물 분류의 기본개념, 구조적인 특성, 증식 및 물질대사, 미생물 유전학의 기본개념 및 인간과의 상호관계 등을 익힘으로써 미생물에 대한 기본적인 이해도를 높인다.				
교과 내용	총론 1)미생물의 분류 2)세균의 구조와 관찰 3)세균의 유전과 변이 4)세균의 영양과 대사 5)세균과 사람 사이의 상호관계 6)미생물의 물리화학적 관리 7)미생물감염의 치료 각론 1)세균 동정 2)그람양성알균 3)그람음성알균 4)그람양성막대균 5)그람음성막대균 6)무산소성균 7)세포벽이 없는 세균 8)나선균 9)특수세균 10)항균제 감수성 검사				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (MC3)	60%	임상미생물 검사를 위한 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험과 실습을 통해 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.			시험,발표, 토론, 보고서, 프로젝트
대인관계능력 (MC7)	20%	실습 시간 혹은 집단 토론회가 행해질 때 주인의식을 가지고 적극적으로 참여하고 상대방을 배려하고 있는가를 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서

과목 프로파일					
교과목명	임상병리학 병원실습	영문교과목명	Clinical Practice of CLS	모듈명	
교과목 개요 및 특성	임상병리검사의 전반적인 분야에 대해 병원실습을 수행한다.				
교과 목표	의과대학 부속병원 등 종합병원의 검사실에서 대학에서 배운 내용을 현장에서 적용해보며 실무를 익히고 견학, 실습한다.				
교과 내용	임상에서 직접 환자와 검체를 대상으로 검체 채취에서부터 검사분석을 거쳐 결과와 보고까지 실제 임상검사업무가 진행되는 장소에서 전공부서를 교대하며 임상실습 교육을 실시한다. 실습은 3학년 마치고 4학년 올라가는 겨울방학에 수행한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (MC3)	20%	임상병리사로서 갖춰야 할 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험과 실습을 통해 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.			시험,발표, 토론, 보고서, 프로젝트
자기개발능력 (MC5)	20%	4차 산업 혁명과 관련된 미래 사회 변화에 적응하고 전공지식을 활용하여 자기개발에 힘쓰며 시장 환경을 분석하고 시장이 요구구사항을 파악하여 임상병리사 직무에 도움이 되도록 한다.			프로젝트
자원활용능력 (OC11)	20%	실습, 실기 시간에 있어서 지식으로만 알고 있는 게 아니라 실제 장비나 계측 기기를 얼마나 능숙하게 사용할 수 있는가에 대한 숙련도 평가			프로젝트
대인관계능력 (MC7)	20%	실습 시간 혹은 집단 토론회가 행해질 때 주인의식을 가지고 적극적으로 참여하고 상대방을 배려하고 있는가를 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서

과목 프로파일					
교과목명	조직학 및 실습II	영문교과목명	HistologyII	모듈명	
교과목 개요 및 특성	인체를 구성하는 세포와 조직에 대해 그 구조를 현미경을 관찰하여 질병을 진단하는 방법을 습득한다.				
교과 목표	인체의 정상적인 조직 및 기관의 미세구조를 그 기능과 관련시켜 이해한다.				
교과 내용	광학 현미경을 통해 보여지는 인체 혹은 동물의 조직 표본을 관찰하고 상피, 결합, 연골, 뼈, 혈액, 근육, 신경조직에 대해 학습하고 계통별 조직에 대해 이해한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (MC3)	60%	조직검사를 위한 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험과 실습을 통해 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.			시험,발표, 토론, 보고서, 프로젝트
대인관계능력 (MC7)	20%	실습 시간 혹은 집단 토론회가 행해질 때 주인의식을 가지고 적극적으로 참여하고 상대방을 배려하고 있는가를 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서

과목 프로파일					
교과목명	공중보건학	영문교과목명	Public Health	모듈명	
교과목 개요 및 특성	건강과 공중보건의 개념을 이해한다				
교과 목표	조직화된 지역사회의 노력을 통한 질병의 예방, 생명의 연장 및 심신의 효율을 증진하는데 필요한 내용을 체계적으로 학습한다.				
교과 내용	건강과 공중보건의 개념을 이해하고, 역학 및 질병관리, 환경보건 및 보건관리에 대하여 배우고 공공의 보건발전에 기여할 수 있도록 한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (MC3)	80%	임상병리사로서 갖춰야 할 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험을 통해 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.			시험,발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일					
교과목명	임상병리학 세미나	영문교과목명	Clinical Laboratory Science Seminar	모듈명	
교과목 개요 및 특성	임상병리사라는 소양을 기르면 전문영역의 확대에 기여한다.				
교과 목표	임상병리 검사실의 종합적인 운용에 대해 이해하고 더불어 현장에서의 임상적 진단의 지식과 경험을 보다 심화, 강화시킨다.				
교과 내용	임상화학, 임상미생물학, 임상혈액학, 임상생리학, 조직병리학의 연구를 위한 다양한 방법론들을 조사하고 이를 활용한 실험들을 분석함으로써 관련 분야에 대한 구체적인 실험의 설정방법을 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (MC3)	80%	임상병리사로서 갖춰야 할 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험을 통해 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.			시험,발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일					
교과목명	혈액학 및 실습	영문교과목명	Hematology	모듈명	
교과목 개요 및 특성	혈구의 생성솨적과 이에 수반되는 질병 및 검사방법에 대하여 기본기식 및 검사법에 대해 습득한다.				
교과 목표	혈액학 검사의 이해를 위한 기초 과목으로 혈액에 대한 특성을 이해하고자 한다.				
교과 내용	인체혈액의 조혈기관으로부터 혈구의 분화, 생성 과정, 혈구의 정상적인 형태, 구성성분 및 대사기능 등을 이해하고, 각종 혈액질환의 분류와 원인 및 검사소견 등을 알아본다				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (MC3)	80%	혈액학에 관련한 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험을 통해 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.			시험,발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일					
교과목명	면역학	영문교과목명	Immunology	모듈명	
교과목 개요 및 특성	면역현상에 대한 기본 지식을 습득한다.				
교과 목표	인체의 기본적인 방어능력의 하나인 면역 현상에 대한 기초 지식을 학습하고, 이러한 면역 현상과 질병과의 관련성을 이해한다.				
교과 내용	면역시스템의 구성 요소와 방어 기작, 항체의 구조 및 생산, B-림프구와 T-림프구의 특성, 면역 과민 반응, 면역 반응의 조절 등에 대하여 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (MC3)	80%	면역학과 관련한 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험을 통해 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.			시험,발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일					
교과목명	일반화학 및 실험	영문교과목명	General Chemistry	모듈명	
교과목 개요 및 특성	화학의 기초적인 원리를 습득한다.				
교과 목표	화학물질의 특성을 이해하고 활용하기 위한 원리와 응용을 습득하고자 한다.				
교과 내용	화학의 기초적인 원리를 습득하고, 실험과 실제 이론의 응용 등을 교육함으로써 현대 화학의 연구분야에 대한 전반적인 모습을 이해한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (MC3)	80%	일반화학과 관련하여 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험을 통해 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.			시험,발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일					
교과목명	기생충학	영문교과목명	Parasitology	모듈명	
교과목 개요 및 특성	기생충 감염으로 야기되는 질병과 그 검사방법에 대해 습득한다.				
교과 목표	인체에 기생하는 선충류, 원충류등의 형태, 생활사, 병원성 진단 및 예방에 대하여 이해한다.				
교과 내용	기생충의 형태,생활자, 병원성 진단 및 예방 및 진단에 대해 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (MC3)	80%	기생충학 검사를 위한 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험과 실습을 통해 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.			시험,발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일					
교과목명	미생물학총론	영문교과목명	Microbiology	모듈명	
교과목 개요 및 특성	미생물의 형태, 대사기전, 생물학적 현상 등 미생물학의 기초를 습득한다.				
교과 목표	미생물학의 발달사, 학문적 위치, 여러 미생물들의 구조, 배양, 성장, 생리, 유전 현상들에 대하여 배우며 이를 토대로 임상미생물학 실습에 응용하고자 한다.				
교과 내용	병원 미생물의 분류, 물리적, 화학적 성질에 대하여 교육하고자 한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (MC3)	80%	미생물과 관련한 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험을 통해 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.			시험,발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일					
교과목명	보건통계학 및 실습	영문교과목명	Health Statistics	모듈명	
교과목 개요 및 특성	보건 분야에서 수행된 실험이나 측정에서 수집된 자료를 통계적 방법을 통해 분석하고 결과를 해석하는 방법을 습득한다.				
교과 목표	통계학에 대한 기본지식을 바탕으로 각종 건강지표, 보건산업 및 의료경영 관련 지표 등에 대하여 이해하고 통계적 추정을 통하여 불확실한 사안에 대해 판단의 근거를 마련하고자 한다.				
교과 내용	통계의 기본 개념, 통계 분석방법, 통계 데이터의 해석, 통계를 위한 디자인의 이해 등을 학습하고자 한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (MC3)	60%	통계학과 관련한 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험과 실습을 통해 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.			시험,발표, 토론, 보고서, 프로젝트
대인관계능력 (MC7)	20%	실습 시간 혹은 집단 토론회가 행해질 때 주인의식을 가지고 적극적으로 참여하고 상대방을 배려하고 있는가를 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서

과목 프로파일					
교과목명	임상바이러스학	영문교과목명	Clinical Virology	모듈명	
교과목 개요 및 특성	세계화 진행으로 바이러스의 감염 기회가 커지고 있는 현상황에서 바이러스에 대해 이해하고자 한다.				
교과 목표	바이러스의 정의, 분류, 생활사 등을 통해 바이러스의 특징을 타 생물과 비교하고 바이러스와 숙주의 상호관계를 통해 바이러스가 질병을 일으키게 되는 기작 등을 이해한다.				
교과 내용	1)바이러스학 총론 2)외피 비보유 DNA 바이러스 3)외피 보유 DNA 바이러스 4)외피 비보유 RNA 바이러스 5)외피 보유 RNA 바이러스 6)바이러스의 진단법				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (MC3)	80%	바이러스 검사를 위한 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험을 통해 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.			시험,발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일					
교과목명	국제임상병리학개론I	영문교과목명	International biomedical laboratory science I	모듈명	
교과목 개요 및 특성	글로벌 역량을 갖춘 국제임상병리사를 육성하고자 한다.				
교과 목표	국제임상병리사 자격증 취득을 위하여 임상병리학 전반에 걸친 내용을 영어로 이해하고자 함				
교과 내용	임상병리학과 학생들의 이해를 돕고자 해부생리학, 병리학 및 여러 임상병리검사와 관련된 학문을 기초로 한다. 임상병리학과를 지망한 학생들이 어떤 학문과 검사 기술을 배워나가는지 교육과정에 대한 개괄적인 내용을 영어로 이해한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (MC3)	80%	국제임상병리사로서 갖춰야 할 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험을 통해 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.			시험,발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일					
교과목명	의료관계법규	영문교과목명	Laws and Regulations on health	모듈명	
교과목 개요 및 특성	보건의료 법률체계와 인료인으로써 법적 책임감을 갖도록 한다.				
교과 목표	보건의료관계법규(의료법, 의료기사법 등)를 중심으로 보건의료인으로서 적절한 역할을 이해하고 이를 통하여 보건의료 법률체계를 학습한다.				
교과 내용	1)의료법 2)의료기사 등에 관한 법률 3)감염병의 예방 및 관리에 관한 법률 4)지역보건법 5)혈액관리법				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (MC3)	80%	의료 법규와 관련하여 임상병리사로서 갖춰야 할 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험을 통해 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.			시험,발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일					
교과목명	의학용어	영문교과목명	Medical Terminology	모듈명	
교과목 개요 및 특성	의학분야에 널리 쓰이는 의학 관계 용어의 개념을 습득한다				
교과 목표	전공과목의 학습을 위하여 의학 분야에서 널리 쓰이는 의학 관계 용어와 개념의 습득에 목표를 둔 과정이다.				
교과 내용	전공과목의 학습을 위하여 의학 분야에서 널리 쓰이는 의학 관계 용어와 개념의 습득에 목표를 둔 과정이다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (MC3)	80%	의학용어와 관련하여 임상병리사로서 갖춰야 할 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험을 통해 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.			시험,발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일					
교과목명	정도관리학	영문교과목명	Quality managment	모듈명	
교과목 개요 및 특성	실험에서 나온 결과의 정확성을 유지하기 위해 정도관리의 원리과 방법을 습득한다.				
교과 목표	임상병리사가 다루는 검사항목에서의 정도관리의 중요성을 배우고자 한다.				
교과 내용	임상화학, 혈액학, 미생물, 생리학 등 여러 분야에서의 데이터의 정도관리를 위한 개념과 실무 데이터를 이해한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (MC3)	80%	정도관리와 관련하여 임상병리사로서 갖춰야 할 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험을 통해 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.			시험,발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일					
교과목명	병원감염관리학	영문교과목명	Hospital acqured infection control	모듈명	
교과목 개요 및 특성	병원내감염을 예방하기 위한 기초지식, 감염관리에 대해 이해하고, 병원감염관리사로서의 임상병리사의 역할에 대해 이해한다.				
교과 목표	병원에서의 감염성 관리에 대한 중요성을 이해하고 임상병리사로써의 역할을 습득하고자 한다.				
교과 내용	병원감염관리학의 이해와 병원감염의 미생물 특성을 이해하고자 한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (MC3)	80%	병원감염관리와 관련하여 임상병리사로서 갖춰야 할 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험과 실습을 통해 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.			시험,발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일					
교과목명	임상진균학	영문교과목명	Clinical Mycology	모듈명	
교과목 개요 및 특성	진균의 검사와 임상질환관의 관계에 대해 습득한다.				
교과 목표	진균의 발달사, 학문적 위치, 여러 진균들의 구조, 배양, 성장, 생리, 유전 현상들에 대하여 배우며 이를 토대로 임상미생물에 응용하고자 한다.				
교과 내용	병원 진균들의 분류, 물리적, 화학적 성질에 대하여 교육하고자 한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (MC3)	80%	진균과 관련한 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험을 통해 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.			시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일					
교과목명	육안검사학	영문교과목명	Gross Anatomy	모듈명	
교과목 개요 및 특성	병변 부위와 정상조직을 육안으로 구별할 수 있는 지식을 습득한다.				
교과 목표	육안검사를 통해 병리학적 진단하는 능력을 기른다				
교과 내용	육안검사와 관련하여 인체의 장기의 구조 및 위치 등을 이해한다				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (MC3)	80%	육안검사와 관련하여 임상병리사로서 갖춰야 할 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험과 실습을 통해 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.			시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일					
교과목명	핵의학검사학	영문교과목명	Nuclear Medicine	모듈명	
교과목 개요 및 특성	방사성 동위원소 및 방사성의약품을 이용하여 우리 몸의 상태와 질병을 진단하는 지식을 습득한다.				
교과 목표	핵의학을 검사에 응용할 수 있는 능력을 기른다				
교과 내용	핵의학과 관련하여 동위원소의 정의, 동위원소를 활용한 검사 방법등에 대하여 이해 한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (MC3)	80%	핵의학검사와 관련하여 임상병리사로서 갖춰야 할 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험과 실습을 통해 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.			시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일					
교과목명	채혈 및 실습	영문교과목명	Blood Collection and Clinical Practice II	모듈명	
교과목 개요 및 특성	채혈에 관한 전반적 이론 및 실습을을 통해 임상병리사로의 기본을 갖추고자 한다.				
교과 목표	임상병리사가 갖추어야 할 채혈 업무의 기본을 습득한다.				
교과 내용	채혈에 관한 이론 및 채혈 실습을 익힌다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (MC3)	80%	채혈과 관련하여 임상병리사로서 갖춰야 할 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험과 실습을 통해 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.			시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일					
교과목명	채혈 및 실습2	영문교과목명	Blood Collection and Clinical Practice II	모듈명	
교과목 개요 및 특성	채혈에 관한 전반적 이론 및 실습을을 통해 임상병리사로의 기본을 갖추고자 한다.				
교과 목표	임상병리사가 갖추어야 할 채혈 업무의 기본을 습득한다.				
교과 내용	채혈에 관한 이론 및 채혈 실습을 익힌다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공직무능력 (MC3)	80%	채혈과 관련하여 임상병리사로서 갖춰야 할 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험과 실습을 통해 판단한다.			시험, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	실습 시간이나 이론 시험 풀이하는 방식에 있어서 자기만의 새로운 생각을 시도하려고 하는가 여부를 판단한다.			시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일					
교과목명	사제동행세미나	영문교과목명		모듈명	
교과목 개요 및 특성	지도교수와 지도학생간에 긴밀한 관계형성을 유도하여 학생들의 역량을 갖출 수 있도록 한다.				
교과 목표	교수와 지도학생간 긴밀한 관계형성을 바탕으로 학생들의 인성 함양 및 대학 생활 적응, 학습능력 및 미래 설계 실행 능력을 함양하여 학생 스스로 성장할 수 있는 역량을 갖출 수 있도록 하는 데에 그 목적이 있다.				
교과 내용	사제동행 프로그램을 통해 학과 이해, 진로 선택, 학교 생활 적응등을 위해 원활한 대학생활을 하고자 한다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	자신의 뜻을 간결하고 분명하게 표현하고 있는가,임상병리사의 직무를 잘 이해하고 환자에게 필요한 부분을 적절히 이해하고 적용시키는 능력을 판단한다.			발표, 토론, 보고서
대인관계능력 (MC7)	50%	집단 토론회가 행해질 때 주인의식을 가지고 적극적으로 참여하고 상대방을 배려하고 있는가를 판단한다			시험, 프로젝트, 보고서

10. 전공 이수 요건

학위명칭	졸업요건	비고
임상병리학사	졸업시험을 실시하며 과목 만점의 40퍼센트 이상, 전과목 총점의 60퍼센트 이상 득점한 자를 졸업 대상자로 함	

11. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험,실습실 (5실)	비고
바오로관 218호 (임상병리학과 전용강의실)	바오로관 206호: 임상생리검사실습실 바오로관 214호 : 미생물검사 실습실 바오로관 215호 : 조직검사실습실 바오로관 216호 : 진단검사실습실 바오로관 217호 : 분자진단실습실	

치위생학전공
(Dept. of dental Hygiene)

1. 교육목표

치위생학과는 국민의 구강건강증진 및 유지를 담당에 기여할 유능한 구강보건전문가를 양성하기 위해 과학적이고 체계적인 과정을 통해 치위생학의 이론과 그 응용 방법을 교육한다. 이를 통해 보건의료 전문직으로서의 자질을 갖추고 뛰어난 실무 역량을 발휘할 수 있는 치과위생사 양성을 목표로 한다.

세부목표는 다음과 같다.

(1) 전문적 지식과 경험을 바탕으로 국민의 구강건강증진을 위해 봉사하고 헌신하는 치과위생사 양성

(2) 전문인으로서의 책임감, 직업의식, 자질, 사명감을 갖춘 치과위생사 양성

(3) 인간에 대한 신뢰를 바탕으로 다른 보건전문인과 소통하고 협력하며, 문제해결능력 및 의사결정능력이 뛰어난 치과위생사 양성

2. 전공연혁

2019.03 가톨릭관동대학교 치위생학과 신설

3. 교과운영 방안

(1) 올바른 인격과 봉사정신을 함양할 수 있는 인성교육과 전문직업관 확립

(2) 구강건강증진 전문가로서의 체계적인 전공지식

(3) 과학적 접근법에 따른 통합적 문제해결능력 배양

(4) 치위생관리과정 중심의 포괄적 종합교육시스템 구축

4. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (전공지식 습득)	기초 생물학 및 치위생 전공지식을 습득하여 전공직무능력을 극대화하고, 종합적 사고를 할 수 있는 능력	중간/기말 시험
MC2 (치위생 임상실무)	구강보건교육, 예방치과처치, 치주세정 술기, 구내방사선사진 촬영 및 예비판독, 임상치과진료 협조, 치과진료 기록 및 건강보험 청구 등의 임상실무를 효율적으로 수행할 수 있는 능력	실습 시험, 포트폴리오
MC3 (창의적 문제해결)	치위생 업무현장에서 문제상황이 발생하였을 경우 근거중심 치위생관리 프로그램을 개발 및 활용하여 창의적이고 논리적인 방법으로 해결할 수 있는 능력	과제, 발표
MC4 (자원활용능력)	시간, 자본, 재료 및 시설, 대상자의 상황 등을 파악하여 구강보건사업을 개발, 수행 및 평가하여 지역사회 치과의료의 변화와 혁신을 촉진할 수 있는 능력	발표, 실습
MC5 (전문직업관)	구강보건전문가로서 책임감과 직업의식을 가지고 전문가적 행동을 수행할 수 있는 능력	토론, 시험
MC6 (공동체윤리)	인간존중을 바탕으로 국민의 구강건강증진을 위해 봉사하고 헌신하는 자세를 가지며, 윤리적 의사결정을 할 수 있는 능력	토론
MC7 (의사소통능력)	조직 구성원의 의견을 경청하고 공감하여 협력할 수 있으며, 대상자와 원활히 의사소통 할 수 있는 능력	토론, 시험
MC8 (글로벌능력)	전공분야 원문 교재의 내용을 이해하고, 외국인 대상자와 의사소통할 수 있는 능력	발표, 과제

5. 전공능력 선정 배경

만성구강질환이 증가함에 따라 예방 및 관리의 중요성이 대두되고 있으며, 치과치료에 대한 요구도가 증가하고 있다. 치위생학과에서는 다른 보건전문가와 협업하여 구강건강활동을 원활히 수행할 수 있는 대인관계능력과 의사소통능력을 갖추고, 전문가적 지식을 바탕으로 구강건강증진활동을 효율적으로 수행할 수 있는 전공능력을 갖춘 구강보건전문인을 양성한다.

6. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	
전필	사제동행세미나1~8	4	0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		
전선	치의학용어	1	1	1	0																						
전선	치위생학개론	1	1	1	0																						
전선	치아형태학 및 실습	3	3	2	1																						
전선	구강생리학	2	2	2	0																						
전선	구강조직발생학	2	2	2	0																						
전선	치주학	2				2	2	0																			
전선	두경부해부학 및 실습	2				2	1	1																			
전선	구강미생물학	2				2	2	0																			
전선	구강병리학	2				2	2	0																			
전선	치면세마론 및 실습1	3							3	1	2																
전선	구강방사선학 및 실습	3							3	2	1																
전선	치과보존학	2							2	2	0																
전선	치과보철학	2							2	2	0																
전선	치면세마론 및 실습2	3										3	1	2													
전선	치과재료학 및 실습	2										2	1	1													
전선	예방치과학 및 실습	3										3	1	2													
전선	소아치과학	2													2	2	0										
전필	임상치위생학 및 실습1	3													3	1	2										
전선	임상전단계실습	2													2	0	2										
전선	치과교정학	2													2	2	0										
전선	구강악안면외과학	2													2	2	0										
전필	현장임상실습1	3													3	0	3										
전선	공중구강보건학	2													2	2	0										
전필	임상치위생학 및 실습2	3																3	1	2							
전선	핵심치위생실무실습	2																2	1	1							
전선	교육치위생학 및 실습	3																3	2	1							
전필	현장임상실습 2	3																3	0	3							
전선	노인치위생학 및 실습	2																2	1	1							
전필	임상치위생학 및 실습3	3																			3	1	2				
전선	지역사회치위생학 및 실습	3																			3	1	2				
전선	구강보건통계학 및 실습	2																			2	1	1				
전선	치위생기초세미나	1																			1	1	0				
전선	치위생임상세미나	1																			1	1	0				
전선	치과임상학1	2																			2	2	0				
전선	치과건강보험 실습	2																						2	1	1	
전필	임상치위생학 및 실습4	3																						3	1	2	
전선	보건의료관계법규 및 윤리	2																						2	2	0	
전선	치주기구실습	3																						3	0	3	
전선	치과임상학 2	2																						2	2	0	
전공과목 합계		92	9.5	9	1	8.5	8	1	10.5	8	3	8.5	4	5	16.5	10	7	13.5	6	8	12.5	8	5	12.5	7	6	

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명						
1	1학기	치의학용어 1-1-0	치위생학 개론 1-1-0	치아형태학 및 실습 3-2-1	구강생리학 2-2-0	구강조직 발생학 2-2-0		
	2학기	치주학 2-2-0	두경부해부학 및 실습 2-1-1	구강미생물학 2-2-0	구강병리학 2-2-0			
2	1학기	치면세마론 및 실습1 3-1-2	구강방사선학 및 실습 3-2-1	치과보존학 2-2-0	치과보철학 2-2-0			
	2학기	치면세마론 및 실습2 3-1-2	치과재료학 및 실습 2-1-1	예방치과학 및 실습 3-1-2				
3	1학기	소아치과학 2-2-0	임상치위생학 및 실습1 3-1-2	임상전단계실 습 2-0-2	치과교정학 2-2-0	구강악안면외 과학 2-2-0	현장임상실습 1 3-0-3	공중구강보건 학 2-2-0
	2학기	임상치위생학 및 실습2 3-1-2	핵심치위생실 무실습 2-1-1	교육치위생학 및 실습 2-1-1	현장임상실습 2 3-0-3	노인치위생학 및 실습 2-1-1		
4	1학기	임상치위생학 및 실습3 3-1-2	지역사외치위 생학 및 실습 3-1-2	구강보건통계 학 및 실습 2-1-1	치위생기초세 미나 1-1-0	치위생임상세 미나 1-1-0	치과임상학1 2-2-0	
	2학기	치과건강보험 실습 2-1-1	임상치위생학 및 실습4 3-1-2	보건의료관계 법규 및 윤리 2-2-0	치주기구실습 3-0-3	치과임상학2 2-2-0		

8. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
전공필수	사제동행세미나1~8					60%	20%	20%		100%
	임상치위생학 및 실습1	20%	40%	40%						100%
	현장임상실습1		40%	20%			40%			100%
	임상치위생학 및 실습2	20%	40%	40%						100%
	현장임상실습2		40%	20%			40%			100%
	임상치위생학 및 실습3	20%	40%	40%						100%
	임상치위생학 및 실습4	20%	40%	40%						100%
전공선택	치의학용어		30%					40%	30%	100%
	치위생학개론					60%	40%			100%
	치아형태학 및 실습	80%	20%							100%
	구강생리학	80%	20%							100%
	구강조직발생학	80%	20%							100%
	치주학	80%	20%							100%
	두경부해부학 및 실습	80%	20%							100%
	구강미생물학	80%	20%							100%
	구강병리학	80%	20%							100%
	치면세마론 및 실습1	60%	40%							100%
	구강방사선학 및 실습	80%		20%						100%
	치과보존학	60%	40%							100%
	치과보철학	60%	20%	20%						100%
	치면세마론 및 실습2	60%	40%							100%
	치과재료학 및 실습	60%	40%							100%
	예방치과학 및 실습	70%	30%							100%
	소아치과학	60%	40%							100%
	임상전단계실습	60%	40%							100%
	치과교정학	60%	40%							100%
	구강악안면외과학	60%	40%							100%
	공중구강보건학	20%			80%					100%
	핵심치위생실무실습	50%	50%							100%
	교육치위생학 및 실습		20%	40%	40%					100%
	노인치위생학 및 실습		30%			40%	30%			100%
	지역사회치위생학 및 실습	20%			80%					100%
	구강보건통계학 및 실습	80%	20%							100%
	치위생기초세미나	20%	20%	60%						100%
	치위생임상세미나	20%	20%	60%						100%
	치과건강보험 실습	60%	40%							100%
	보건의료관계법규 및 윤리		40%				60%			100%
	치주기구실습	50%	50%							100%
역량총합										3800%

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일				
과목명	사제동행세미나1-8	영문과목명	Seminar for career development	
교과목 개요 및 특성	치위생학과 학생의 학과 적응을 돕고, 대학생활의 목표를 설정하도록 지도하며, 수행과정을 밀착지도하여 성과를 달성할 수 있도록 지원함.			
교과 목표	- 사제동행세미나는 학생들에게 대학 생활, 진로, 역량 배양, 취업과 관련한 지도 및 상담을 제공하는 것을 목적으로 함.			
교과 내용	- 졸업요건 확인, 필수 이수 교과목 소개, 학과 전공 교과 학습 상담, 비교과 프로그램 소개			
교육 방법	이론 ( ) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의 - **전공능력란은 각 학과에서 입력할 것**				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전문직업관 (MC5)	60%	치과위생사의 역할과 책임을 알고, 전문 치과위생사로서 역량을 발휘하기 위해 노력할 수 있다.		토론
공동체윤리 (MC6)	20%	윤리적 의사결정을 기반으로 동료들과 협동하며 학과 생활에 적극적으로 참여할 수 있다.		토론
의사소통능력 (MC7)	20%	학과구성원과 원활히 소통하는 과정을 통해 타인의 의견을 수용하고 이해할 수 있다. 자신의 생각을 명확히 표현할 수 있다.		토론

과목 프로파일				
과목명	치의학용어	영문과목명	Dental Terminology	
교과목 개요 및 특성	치의학 전문용어의 기본구조를 어원적으로 이해하고, 기초 지식을 함양하여 치과위생사의 직무에 필요한 술기에 활용할 수 있다.			
교과 목표	- 치의학용어를 구성하는 어근, 접두사, 접미사를 구별할 수 있다. - 라틴어 또는 그리스어에서 기원하는 용어의 뜻을 이해할 수 있다. - 기초 또는 임상 치위생학 분야에 활용할 수 있다.			
교과 내용	- 치의학용어는 치위생학 분야의 학문을 공부하기 위한 기초과목으로, 치과에서 사용하는 기본적인 용어와 전문용어를 습득하는 교과목이다. - 치의학 용어는 치과 임상에서 원활한 의사소통과 업무 수행을 위해 필수적인 교과목이며, 질병의 증상이나 진료 내용을 충분히 이해할 수 있도록 하여 치과분야의 접근이 용이하도록 돕는 교과목이다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의 - **전공능력란은 각 학과에서 입력할 것**				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
치위생 임상실무 (MC2)	30%	치과임상에서 질병의 증상이나 진료 내용을 충분히 이해하여 원활한 업무 수행을 할 수 있다.		중간/기말 시험
의사소통능력 (MC7)	40%	치위생 관련 전문인과 원활히 소통하고 협업할 수 있다.		발표, 과제
글로벌능력 (MC8)	30%	치의학분야에서 사용하는 기본적인 용어와 세부분야의 전문 용어를 익혀 전공분야 학습을 위한 기초지식을 갖출 수 있다.		중간/기말 시험, 발표

과목 프로파일				
과목명	치위생학개론	영문과목명	Introduction to Dental Hygiene	
교과목 개요 및 특성	치위생의 개념과 역사를 이해하고, 치과위생사의 직업전문성을 기초로 전문직 치과위생사로 성장하기 위한 요소와 역량, 윤리의식을 이해한다. 궁극적으로 치과위생사가 나아가야할 방향과 활동분야에 대해 토론하고자 한다.			
교과 목표	- 치위생학 역사 및 교육제도, 면허취득 방법에 대하여 기술 할 수 있다. - 치과위생사로써 갖춰야 할 역량과 그 활동에 대하여 분류할 수 있다. - 전문직 치과위생사로써 성장하는데 필요한 요소와 치위생 윤리에 대한 기반지식을 활용하여 치과위생사로서 자신의 로드맵을 만들 수 있다.			
교과 내용	- 치과위생학개론은 치위생학의 역사, 교육제도, 면허취득 및 치과위생사로써 갖춰야할 역량과 그에 따른 활동 등 치위생의 전반적인 사항에 대하여 학습하는 교과목이다. - 전문직 치과위생사로써 성장하는데 필요한 요소와 치위생 윤리에 대하여 학습하고, 앞으로 치과위생사가 나아갈 미래상에 대하여 고민하는 시간을 가짐으로써, 앞으로 자신이 어떤 치과위생사가 될 것인지 로드맵을 만드는 교과목이다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의 - **전공능력란은 각 학과에서 입력할 것**				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전문직업관 (MC5)	60%	치과위생사의 역할과 책임을 알고, 구강보건전문가로써 역량을 갖추기 위한 노력을 기울일 수 있다.		중간/기말 시험
공동체윤리 (MC6)	40%	전문적 치과위생사의 역량을 갖추어 최적의 치위생 관리를 제공하기 위해 노력하며, 윤리적 의사결정을 통해 업무를 수행할 수 있다.		과제, 토론

과목 프로파일				
과목명	치아형태학 및 실습	영문과목명	Dental Morphology & Practice	
교과목 개요 및 특성	치아형태학은 기초전공 교과목으로 치아의 종류, 구성조직과 치주조직, 치관의 융기부위화 함몰부위, 치근, 치아의 상징등을 학습하는 교과목이다. 20개의 유치와 28(32)개의 영구치의 명칭과 치아형태를 파악하고, 형태학적 차이점을 파악하는 교과목이다. 치아형태를 drawing하고 carving하는 과정을 통해 이에 대한 이해를 더욱 높일 수 있다. 치아형태학은 추후 임상에서 실제 사람의구강 내를 관찰하기 위한 역량을 기를 수 있는 교과목이다. 또한 국가시험 이론 교과목으로써 면허취득을 위해 중요한 과정이다.			
교과 목표	- 치아의 종류와 명칭, 구성조직, 치관과 치근의 기하학적인 형태를 이해할 수 있다. - 구강 내 치아를 구별하고, 그 기능과 특징을 설명할 수 있다. - drawing 실습을 통해 각 치아의 특징적인 형태를 이해하고, carving 실습을 통해 치아의 형태를 재현해낼 수 있다.			
교과 내용	- 치아형태학은 기초전공 교과목으로 치아의 종류, 구성조직과 치주조직, 치관의 융기부위화 함몰부위, 치근, 치아의 상징등을 학습하는 교과목이다. - 20개의 유치와 28(32)개의 영구치의 명칭과 치아형태를 파악하고, 형태학적 차이점을 파악하는 교과목이다. 치아형태를 drawing하고 carving하는 과정을 통해 이에 대한 이해를 더욱 높일 수 있다. - 치아형태학은 추후 임상에서 실제 사람의 구강 내를 관찰하기 위한 역량을 기를 수 있는 교과목이다. 또한 국가시험 이론 교과목으로써 면허취득을 위해 중요한 과정이다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의 - **전공능력란은 각 학과에서 입력할 것**				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공지식 습득 (MC1)	80%	치아의 구조를 이해하고, 각 치아의 형태적 특징을 재현해낼 수 있다.		중간/기말 시험
치위생 임상실무 (MC2)	20%	구강 내에서 치아의 형태적 변화를 파악하고, 치아형태에 대한 기초적 지식을 기반으로 임상 과정을 효율적으로 수행할 수 있다.		중간/기말 시험, 발표, 과제

과목 프로파일				
과목명	구강생리학	영문과목명	Oral Physiology	
교과목 개요 및 특성	구강생리학은 두개악안면영역을 구성하는 세포와 조직의 이해를 바탕으로 기능을 연구하는 학문으로, 정상인 전신 및 구강의 생리를 이해함으로써 구강 건강을 유지하는 방법을 습득하고 임상에 적용하는데에 필수적인 기반 지식을 학습하는 교과목이다.			
교과 목표	- 치아 및 치주조직의 생리를 이해하고, 치아주위조직의 재생과 타액의 생리를 이해할 수 있다. - 구강 및 치아의 특수감각과 통증, 교합과 저작, 흡인과 연하 및 발성과정을 이해할 수 있다. - 정상적인 구강생리를 이해하고, 구강임상진료에 활용할 수 있다.			
교과 내용	- 구강생리학은 두개악안면 영역을 구성하는 세포와 조직의 이해를 바탕으로 기능을 연구하는 교과목이다. - 구강생리학은 정상적인 구강의 생리를 이해함으로써 구강 건강을 유지하는 방법을 습득할 뿐 아니라, 구강 기능 장애를 진단, 치료하는 방법을 이해하는데 필수적인 기반 지식을 학습하는 교과목이다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의 - **전공능력란은 각 학과에서 입력할 것**				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공지식 습득 (MC1)	80%	세포와 조직의 구조와 생리적 활동에 대한 지식을 습득하고, 이와 관련된 구강환경을 이해할 수 있다.		중간/기말 시험
치위생 임상실무 (MC2)	20%	구강영역의 감각, 타액분비, 교합, 미각, 연하 등 생리적 작용을 이해하고, 임상진료에 적절히 활용할 수 있다.		중간/기말 시험, 발표, 과제

과목 프로파일				
과목명	구강조직발생학	영문과목명	Oral Histology & Embriology	
교과목 개요 및 특성	구강조직발생학은 생의학적 관점에서 치아와 구강 및 그 주위조직의 발생과정과 정상적인 현미경적 구조와 기능을 다룬다. 이를통해 구강에 생기는 여러 병소조직들의 조직학적 변화를 반영하여 치아, 치은점막에 대한 구조와 조직, 발생에 대한 이해를 돕는교과목이다.구강조직발생학은 구강을 독립된 기능단위가 아닌 전신과 유기적 관계를 갖는 하나의 기관으로 이해하기 위한 과목이다. 이러한 지식은 치과위생사의 포괄적 임상수행능력 향상을 위한 밑거름이 되고, 연관 학문의 학습과정에도 기초를 제공해주는중요한 교과목이다.			
교과 목표	- 다양한 조직의 발생과정을 학습하고 그들의 정상적인 구조와 기능에 대한 심도있는 지식을 갖출 수 있다. - 병적상태 혹은 기능장애시에 일어날 수 있는 조직의 다양한 변화를 이해할 수 있다. - 이러한 개념과 지식을 임상적인 진단과 치료의 원칙을 이해하는데 적용할 수 있다.			
교과 내용	- 구강조직발생학은 생의학적 관점에서 치아와 구강 및 그 주위조직의 발생과정과 정상적인 현미경적 구조와 기능을 다룬다. 이를 통해 구강에 생기는 여러 병소조직들의 조직학적 변화를 반영하여 치아, 치은점막에 대한 구조와 조직, 발생에 대한 이해를 돕는 교과목이다. - 구강조직발생학은 구강을 독립된 기능단위가 아닌 전신과 유기적 관계를 갖는 하나의 기관으로 이해하기 위한 과목이다. 이러한 지식은 치과위생사의 포괄적 임상수행능력 향상을 위한 밑거름이 되고, 연관 학문의 학습과정에도 기초를 제공해주는 중요한 교과목이다.			
교육 방법	이론 ( ) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의 - **전공능력란은 각 학과에서 입력할 것**				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공지식 습득(MC1)	80%	구강 내 조직의 정상적 발생과정과 조직학적 구조 및 기능을 습득하고, 조직에서 나타나는 변화를 이해할 수 있다.		중간/기말 시험
치위생 임상실무 (MC2)	20%	구강영역에 발생하는 병소의 조직학적 변화와 질병 발생의 원리를 이해하여 임상술기 수행 시 적용할 수 있다.		중간/기말 시험, 발표, 과제

과목 프로파일				
과목명	치주학	영문과목명	Periodontics	
교과목 개요 및 특성	치아와 치주조직의 건강을 유지·증진시키기 위해서 정기적으로 환자의 치위생 상태를 평가하고 교육하며, 전문가로서 치위생관리를 수행할 수 있다.			
교과 목표	- 치주조직의 해부생리적 특징에 대해 학습하고 치주질환의 분류와 진단 및 치료 술식, 치주질환 재발 방지를 위한 유지 및 관리에 관한 전문적인 지식을 습득한다. - 치위생관리 및 치주임상진료 과정에서 적절한 실무를 수행할 수 있게 된다. - 치과위생사로서 올바른 치주환자관리를 위해 알아야 할 단계별 필수사항을 익힌다.			
교과 내용	- 치주치료에서 치과위생사의 역할에 대해 학습하고 수행할 수 있도록 교육하는 교과목이다. - 치주조직의 해부생리 및 조직학적 특징, 치주질환의 원인, 치주조직의 임상적 검사, 치주질환의 분류, 치주기구와 그 조작법 및 연마법을 학습한다. - 치주환자의 응급상황, 치주치료의 종류 및 치유과정, 임플란트의 정의와 원리 및 시술과정의 이해, 치주질환의 예방과 구강위생관리 교육의 중요성을 익힌다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의 - **전공능력란은 각 학과에서 입력할 것**				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공지식 습득 (MC1)	80%	치아주위 조직의 구조 및 기능에 대한 이해를 바탕으로 치주질환의 발생원인, 치료, 역학, 예방, 치주기구의 취급 및 관리법 등을 습득하여 환자관리에 응용할 수 있다.		중간/기말 시험
치위생 임상실무 (MC2)	20%	치주질환의 분류와 치료 술식, 유지 및 관리에 대한 전문적 지식을 기반으로 치위생관리과정 및 치주 임상 진료과정에서의 실무를 수행할 수 있다.		중간/기말 시험, 과제

과목 프로파일				
과목명	두경부해부학 및 실습	영문과목명	Head and Neck Anatomy & Practice	
교과목 개요 및 특성	이론 시간을 활용하여 머리와 목 부위의 뼈대, 근육, 혈관, 신경의 위치와 구조에 대하여 구체적으로 학습한다. 이러한 지식을 바탕으로 실습시간을 이용하여 이론적으로 배운 내용을 모형에 적용하고, drawing 실습을 통해 해부학적 구조를 재현하는 교과목이다.특히 구강과 그 주위의 형태, 해부학적 구조 및 위치관계 등 기초지식을 학습하여 다른 기초과목과 임상과목을 배우기 위해 필수적인 교과목이다.			
교과 목표	- 해부학의 기본용어를 이해할 수 있다. - 머리뼈의 종류와 돌출부위, 구멍의 이름과 위치를 설명할 수 있다. - 근육의 위치와 작용을 설명할 수 있다. - 신경과 혈관의 분지와 분포영역을 설명할 수 있다.			
교과 내용	- 두경부해부학 및 실습은 이론 시간을 활용하여 머리와 목 부위의 뼈대, 근육, 혈관, 신경의 위치와 구조에 대하여 구체적으로 학습한다. 이러한 지식을 바탕으로 실습시간을 이용하여 이론적으로 배운 내용을 모형에 적용하고, drawing 실습을 통해 해부학적 구조를 재현하는 교과목이다. - 특히 구강과 그 주위의 형태, 해부학적 구조 및 위치관계 등 기초지식을 학습하여 다른 기초과목과 임상과목을 배우기 위해 필수적인 교과목이다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의 - **전공능력란은 각 학과에서 입력할 것**				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공지식 습득 (MC1)	80%	두개골을 구성하는 뼈의 위치와 형태를 알고, 각 부위에 부착하는 근육의 기능을 이해할 수 있다. 두경부영역의 혈관과 신경분포를 알고 설명할 수 있다.		중간/기말 시험
치위생 임상실무 (MC2)	20%	해부학적 구조에 대한 지식을 기반으로 두경부영역에서 발생하는 질환의 구조적 문제와 원인을 이해할 수 있으며, 임상 과정에 효율적으로 접근할 수 있다.		중간/기말 시험, 발표, 과제

과목 프로파일				
과목명	구강미생물학	영문과목명	Oral Microbiology	
교과목 개요 및 특성	구강에 유해한 영향을 미치는 병원성 미생물을 분류하고 이 미생물의 특성을 이해한다. 구강미생물의 생태계와 원리를 파악할 수 있으며, 구강 미생물에 의해 발병될 수 있는 병변 및 그 치료와 예방법을 학습하여 예비 치과위생사의 직무 수행 및 전문지식을 습득할 수 있도록 한다.			
교과 목표	- 미생물과 인체의 상호작용을 설명할 수 있다. - 구강 내 환경에 상주하는 미생물의 생태계를 이해할 수 있다. - 치면세균막을 형성하는 미생물의 특성을 이해할 수 있다. - 신종감염병의 원인균과 예방법을 설명할 수 있다.			
교과 내용	- 구강미생물학은 사람의 구강 내에 존재하는 미생물의 기본적인 구조와 생리를 살펴보고, 세균, 바이러스, 진균, 원충의 특성과 구강질환과의 연관성에 대해 학습하는 교과목이다. - 구강질환을 일으키는 미생물의 종류와 특성, 치과진료실에서 일어나는 교차감염에 이르는 기초지식을 비롯하여 임상에서 활용할 수 있는 내용을 다루는 교과목이다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의 - **전공능력란은 각 학과에서 입력할 것**				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공지식 습득 (MC1)	80%	치위생과정의 전공 기초과정으로 구강병의 원인의 종류와 특성 및 그에 따른 예방법에 대한 전공직무능력을 극대화하고, 종합적 사고를 할 수 있다.		중간/기말 시험
치위생 임상실무 (MC2)	20%	구강병 원인의 구강미생물을 구분하고 현미경 등을 통하여 직접 확인하는 과정의 기초 베이스로, 구강보건 교육 자료로 구강병을 예방할 수 있는 동기유발 등의 임상실무를 효율적으로 수행할 수 있다.		중간/기말 시험, 발표, 과제

과목 프로파일				
과목명	구강병리학	영문과목명	Oral Phathology	
교과목 개요 및 특성	구강 및 얼굴과 턱 부위에 발생하는 다양한 질병의 원인, 경과등을 밝히고 형태와 질병의 본태를 이해한다. 또한 임상에서 많이 보여지는 구강병리의 사례를 학습한다.진단과정과 조직생검, 염증과 수복, 구강 감염성 질환, 치아 및 구강연조직 손상, 치수 및 치근단질환, 구강 영역의 발육장애, 치아의 발육장애, 구강영역의 낭종, 종양, 전신질환의 구강증상에 대한 지식 습득을 목표로 한다.			
교과 목표	- 진단과정과 조직생검, 염증과 면역반응을 포함하는 일반병리학의 기초지식을 이해할 수 있다. - 구강 및 얼굴과 턱 부위에 발생할 수 있는 질병의 과정을 이해하고 진단과 치료과정을 이해하고, 이를 바탕으로 임상진료에 응용할 수 있다.			
교과 내용	- 구강병리학은 구강 및 얼굴과 턱 부위에 발생하는 다양한 질병의 원인, 증상, 치료 및 예후 등 병에 관한 모든 과정을 설명하는 교과목이다. - 구강병리학은 질병의 본태를 연구할 뿐만 아니라 생검을 통해 질병의 진단, 치료 및 예방에 참여하는 임상적 성격을 가지며, 임상에서 많이 보여지는 구강병리의 사례를 학습하는 교과목이다. - 구강병리학을 이해하기 위해서는 해부학, 조직학, 생리학, 미생물학 등 기초분야에 대한 지식이 필수적이므로 기초와 임상의학을 연결하는 중요한 교과목이다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의 - **전공능력란은 각 학과에서 입력할 것**				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공지식 습득 (MC1)	80%	구강악안면 영역에 발생하는 질병과 관련된 기초지식을 습득하고, 병인과 치료과정을 이해할 수 있다.		중간/기말 시험
치위생 임상실무 (MC2)	20%	질병의 진단, 치료, 예후 등 질병에 대해 심도있게 이해하고, 이러한 기반지식을 임상과정에 응용할 수 있다.		중간/기말 시험, 발표, 과제

과목 프로파일			
과목명	치면세마론 및 실습1	영문과목명	Dental Prophylaxis & practice 1
교과목 개요 및 특성	치면세마학은 인간을 대상으로 구강병 예방을 위한 전문 기술을 양성하기 위한 첫 단계이므로 대상자에 대한 이해와 숙련된 기술을 연마할 수 있도록 인성과 직업윤리를 함양.		
교과 목표	- 치주세정 처치를 위한 기본원리를 이해하고 기구조작 원칙을 수행할 수 있다 - 다양한 비외과적 치주처치 방법을 교육함으로서 최종적으로 대상자들에게 적합한 치주처치를 제공할 수 있다. - 치석탐지법과 치주낭 측정법, 치은연상치석제거술을 수행할 수 있다.		
교과 내용	- 치과위생사의 주요 실무인 치주세정 술기를 수행할 수 있도록 비외과적 치주처치에 대한 개념을 이해시키며 치주세정 수행을 위한 다양한 치주기구의 특징과 사용법 등을 이론과 실습으로 병행하여 학습시킴으로써 치과위생사의 전문 치주세정 실무 능력을 기를 수 있도록 한다. - 치주세정 처치를 위한 기본 원리와 치은연상 및 연하 부위의 다양한 침착물 의 효율적 제거를 위하여 position, grasp, fulcrum, adaptation, insertion, angulation, stroke 등의 기구조작 원칙을 마네킨을 통해 반복 실시함으로서 치주세정 술기수행이라는 하위역량을 효과적으로 증진시킬 수 있다. - 치면세마론 및 실습은 국가시험 이론 및 실기에 해당하는 교과목이며, 본 교과목은 치과위생사 면허취득을 위한 중요한 과정이다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의 - **전공능력란은 각 학과에서 입력할 것**			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공지식 습득 (MC1)	60%	비외과적 치주처치에 대한 개념을 이해하고, 환자/대상자 및 술자의 올바른 자세 와 위치 설정 방법, 치주기구의 특징과 사용방법을 습득하여 술기에 적용할 수 있다.	중간/기말 시험
치위생 임상실무 (MC2)	40%	치주기구를 활용하여 치석탐지와 치석제거술을 올바른 방법으로 수행할 수 있다.	실습평가

과목 프로파일			
과목명	구강방사선학 및 실습	영문과목명	Oral Radiology and Practice
교과목 개요 및 특성	치과의료기관에서 치과위생사가 담당하는 핵심실무중 하나인 진단용 구내방사선 촬영의 원리와 촬영법 및 안전관리에 대해 학습한다.		
교과 목표	- 치과의료기관에서 치과위생사가 담당하는 핵심실무중 하나인 진단용 구내방사선 촬영의 원리와 촬영법을 습득하고 수행할 수 있다. - 방사선 안전관리를 적절히 수행할 수 있다.		
교과 내용	- 방사선의 원리, 방사선의 발생, 방사선필름, 방사선 사진의 특성, 필름의 현상, 구내방사선촬영법, 교익 및 교합방사선촬영법, 디지털촬영법, 촬영상의 오류, 구외방사선촬영법, 방사선방어에 대한 이론적 학습을 수행한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의 - **전공능력란은 각 학과에서 입력할 것**			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공지식 습득(MC1)	80%	진단용 방사선촬영에 사용되는 장비와 기구의 사용법을 알고, 촬영원리를 이해할 수 있다.	중간/기말 시험
창의적 문제해결 능력(MC3)	20%	구내방사선촬영과 구외방사선촬영에 사용되는 장비와 기구를 적절히 사용하고, 방사선 안전관리를 적절히 수행하며 최적의 방사선사진을 촬영할 수 있다.	중간/기말 시험, 발표, 과제

과목 프로파일				
과목명	치과보존학	영문과목명	Conservative Dentistry	
교과목 개요 및 특성	국가고시 과목으로서 전문가가의 지식을 습득하고 치과보존 재료를 익힐 수 있다.			
교과 목표	- 치아경조직과 치수 및 치근단질환의 적절한 치료원리와 술식을 이해한다. - 치료에 사용되는 기구와 재료, 장치 등을 숙지한다. - 보존 및 근관 치료를 원활히 지원할 수 있도록 종합적 지식을 학습한다.			
교과 내용	- 치과보존학은 자연치아를 최대한 보존하기 위해 치아의 건강과 질병 및 치료를 연구하는 학문으로 치의학의 토대이다. - 보존수복치료의 개념, 방법, 재료와 기구를 숙지하여 보존치료의 진료협조를 원활히 수행할 수 있도록 하는 교과목이다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의 - **전공능력란은 각 학과에서 입력할 것**				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공지식 습득(MC1)	60%	치아의 형태와 기능을 보존하기 위한 보존처치 방법 및 재료에 대한 치위생 전공지식을 습득하여 전공직무능력을 극대화하고, 종합적 사고를 할 수 있다.		중간/기말 시험
치위생 임상실무 (MC2)	40%	보존치료 처치에 대한 다양한 술식과 재료 사용법 등의 임상실무를 효율적으로 수행할 수 있다.		중간/기말 시험, 발표, 과제

과목 프로파일				
과목명	치과보철학	영문과목명	Prosthodontics	
교과목 개요 및 특성	치과보철학을 이해하여 임상지원의 핵심역할을 할 수 있다.			
교과 목표	- 치과보철과 관련한 용어를 이해한다. - 보철치료와 관련된 구강악악면조직의 해부학적 특징을 이해한다. - 보철치료시에 치과위생사의 역할을 이해한다.			
교과 내용	- 치과보철학은 치과위생사가 임상현장에서 부딪히는 치과 보철 부분에 대하여 보철학의 기존적인 이론을 학습함으로써 보철학 및 보철 용어에 대한 올바른 이해를 통하여 보철 치료에 관련한 환자 상담 및 보철치료시에 원할한 진료협조를 가능하게 하는 교과목이다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의 - **전공능력란은 각 학과에서 입력할 것**				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공지식 습득 (MC1)	60%	치아 기능과 형태를 복원하고 상실치아를 위한 재활치료로 다양한 보철물을 적용하여 기능을 회복하는 치위생 전공지식을 습득하여 전공직무능력을 극대화하고, 종합적 사고를 할 수 있다.		중간/기말 시험
치위생 임상실무 (MC2)	20%	다양한 보철물의 적용과정 및 보철장착 후 2차 구강병 예방을 위한 치과위생사의 기술과 교육 등의 임상실무를 효율적으로 수행할 수 있다.		중간/기말 시험, 발표, 과제
창의적 문제해결 (MC3)	20%	환자의 다양한 구강환경 및 전신질환에 따라 보철물을 선택할 수 있다. 근거중심 치위생관리를 기반으로 보철환자의 교육과정을 창의적이고 논리적인 방법으로 제시할 수 있다.		중간/기말 시험, 발표, 과제

과목 프로파일			
과목명	치면세마론 및 실습2	영문과목명	Dental Prophylaxis & practice 2
교과목 개요 및 특성	전문가적 지식과 술기에 근거하여 치과위생사 주도의 치위생관리를 수행할 수 있다.		
교과 목표	- 기구조작 원칙에 따라 치과용 마네킨을 활용하여 치주세정 처치를 수행할 수 있다. - 치은연상치석제거술 및 치은연하치석제거술. 치주기구연마법, 기구 멸균법 등을 수행할 수 있다. - 치주기구 관리방법과 대상자별 맞춤형 치주세정 처치를 수행할 수 있다.		
교과 내용	- 치면세마론 및 실습 2는 치주세정 처치를 위한 치은연상 및 연하 부위의 다양한 침착물의 효율적 제거를 위하여 단계별 기구조작 원칙을 마네킨을 통해 반복 실시함으로서 치주세정 술기수행이라는 하위역량을 효과적으로 증진시킬 수 있는 교과목이다. - 치주세정 처치와 더불어 치주기구 관리 방법 및 대상자별 치주처치 관리 방안에 대해 교육함으로서 대상자별 맞춤형 처치를 수행할 수 있도록 하는 교과목이다. - 치면세마론 및 실습은 국가시험 이론 및 실기에 해당하는 교과목이며, 본 교과목은 치과위생사 면허취득을 위한 중요한 과정이다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의 - **전공능력란은 각 학과에서 입력할 것**			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공지식 습득 (MC1)	60%	비외과적 치주처치에 대한 개념을 이해하고, 환자/대상자 및 술자의 올바른 자세와 위치 설정 방법, 치주기구 및 전동기구의 특징과 사용방법, 치주기구연마법 등을 습득하여 술기에 적용할 수 있다.	중간/기말 시험
치위생 임상실무 (MC2)	40%	치주기구 및 전동기구를 활용하여 비외과적 치주처치를 효율적으로 수행할 수 있다.	실습평가

과목 프로파일			
과목명	치과재료학 및 실습	영문과목명	Dental Materials and Practice
교과목 개요 및 특성	치위생연구를 수행하여 지식체를 개발하며, 개발된 지식체를 현장에 적용하는 능력을 키운다.		
교과 목표	- 치과재료의 기초지식과 재료의 종류, 성질, 용도 등을 이해시켜 임상에 효율적으로 적용할 수 있다. - 치과재료의 성질에 따른 특성을 이해하고 각 재료별 임상적인 사용법 교육을 시행할 수 있다. - 치과기구의 사용법과 용도를 이해하고 올바르게 사용할 수 있다.		
교과 내용	- 치과재료의 특성과 성질을 이해하고, 취급방법을 터득하는 학문으로서 치과 진료 및 환자 관리를 원활하게 하는데 있어 매우 중요한 과목이다. - 치과임상현장에서 치과위생사가 치과재료에 대한 특성을 이해하고 올바른 치과재료 취급을 위하여 필요한 지식, 기술, 태도를 반영하여 현장실무능력 중심교육과정에 대하여 습득하고자 한다. - 치과재료학은 임상치과학과목중 하나로 국가시험 이론 교과목으로써, 면허취득을 위한 중요한 과정이다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의 - **전공능력란은 각 학과에서 입력할 것**			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공지식 습득 (MC1)	60%	치과에서 사용되는 다양한 재료의 특성을 알고, 사용법을 터득할 수 있다.	중간/기말 시험
치위생 임상실무 (MC2)	40%	다양한 임상현장에서 적절한 재료를 선택하여 올바른 방법으로 사용할 수 있다.	중간/기말 시험, 발표, 과제

과목 프로파일				
과목명	예방치과학 및 실습	영문과목명	Preventive Dentistry & Practice	
교과목 개요 및 특성	구강건강은 개개인의 생활습관과 사회적 및 경제적 요인 등 다양한 원인에 의해 축적되어 진행되므로 구강건강의 증진.유지를 위한 치과위생사의 예방치과치과처치자로서의 역할은 매우 중요하므로, 치과위생사로서 우리나라 국민의 구강건강을 증진시키기 위한 지식과 임상현장에서 응용하도록 함.			
교과 목표	- 구강병 발생기전에 대하여 이해한다. - 구강병 예방방법에 대하여 이해한다. - 대상자별 구강병 예방사업을 계획-수행-평가할 수 있다.			
교과 내용	- 예방치과학 및 실습은 치위생학 분야의 교육에 있어서 가장 기초를 이루는 분야이다. - 개인이나 집단에 필요한 구강건강 문제를 진단하고 이를 해결하기 위한 프로그램을 개발하고 그 프로그램으로 대상자들이 최적의 구강건강을 유지 및 증진할 수 있도록 실제적이고 체계적인 구강병 예방방법을 익히는 과목이다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의 - **전공능력란은 각 학과에서 입력할 것**				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공지식 습득(MC1)	70%	개인 및 집단을 대상으로 한 구강질환의 예방, 구강건강의 유지 및 증진을 위한 원리와 방법을 습득하여 치위생관리과정에 응용할 수 있다.		중간/기말 시험
치위생 임상실무 (MC2)	30%	환자/대상자의 구강병 발생을 예측하고, 환자/대상자에게 필요한 예방법을 체계적으로 제공할 수 있다.		과제/ 실습평가

과목 프로파일				
과목명	소아치과학	영문과목명	Pedodontics	
교과목 개요 및 특성	성인의 구강 건강을 좌우할 소아청소년 구강건강관리에 대한 전문지식을 알 수 있다.			
교과 목표	- 소아의 행동발달 특성과 구강환경의 특성을 설명할 수 있다. - 소아환자의 적절한 치료원리와 술식을 이해하며 치료에 사용되는 기구와 재료, 장치 등을 숙지하여 소아의 임상 진료시 활용할 수 있다.			
교과 내용	- 성장발육중인 소아청소년의 신체적 및 정신적 변화와 연령에 따른 행동 특성에 대해 학습하는 교과목이다. - 소아청소년의 치아와 주위조직 및 악골에 나타나는 질환의 진단 및 치료계획을 수립하기 위한 교과목이다. - 치아의 발생과 맹출 및 탈락, 구강조직의 발육장애, 행동조절, 진정요법, 구강질환, 보존 및 치수치료, 외과치료, 외상, 유치열과 혼합치열기의 교합 및 교정, 가철성 교정장치, 악습관의 관리, 장애인 치과학에 대해 학습한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의 - **전공능력란은 각 학과에서 입력할 것**				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공지식 습득 (MC1)	60%	소아 청소년의 연령에 따른 행동학적 특성과 구강악안면의 변화를 이해할 수 있다.		중간/기말 시험
치위생 임상실무 (MC2)	40%	소아청소년 환자의 임상진료와 처치, 치료계획을 이해하고, 적절한 행동을 결정하여 수행할 수 있다.		중간/기말 시험, 발표, 과제

과목 프로파일				
과목명	임상전단계실습	영문과목명	Dental Specialty Procedures & Practice	
교과목 개요 및 특성	학생은 치과 진료과정에 대한 이론적 근거를 바탕으로 임상 현장에서의 업무를 원활하게 수행할 수 있다.			
교과 목표	- 치과임상 현장에서 치과위생사로서 수행해야할 진료협조 업무의 수행에 있어 적절한 수행능력을 갖출 수 있도록 치과 각 임상분야의 핵심 술기를 상호 실습하여 숙련될 수 있도록 한다. - 자기주도학습능력을 고취하고 상황별 문제해결능력을 습득하여 실무형 인재양성을 실현한다.			
교과 내용	- 임상치과과정실습1 과목은 임상현장에서 수행하는 진료협조 실무를 상호실습, 개별실습을 통해 숙련시켜나가는 교과목이다. - 치위생 전공자에게 요구되는 치위생실무역량을 습득하기에 적합한 교과목으로 현장요구형 인재를 양성하기위해 실습과정이 구성되어 있다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의 - **전공능력란은 각 학과에서 입력할 것**				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공지식 습득(MC1)	60%	임상치의학 교과목의 지식을 습득하여 치과진료지원 영역에서의 각 임상과별 치과위생사의 업무를 이해하고 임상 현장에서 적용할 수 있다.		중간/기말 시험
치위생 임상실무 (MC2)	40%	치과위생사의 직무에 필요한 각 임상과별 핵심 술기를 효율적으로 수행할 수 있다.		실습평가, 과제

과목 프로파일				
과목명	임상치위생학 및 실습1	영문과목명	Clinical Dental Hygiene and Practice 1	
교과목 개요 및 특성	근거중심의 임상치위생 업무를 수행하기 위해 치위생과정(치위생사정, 치위생진단, 치위생계획, 치위생수행, 치위생평가)에서 필요한 지식과 실무능력을 습득한다.			
교과 목표	- 치위생과정에 대한 이론적 개념을 학습한다. - 치위생사정에 대하여 이해하고, 각 세부방법들을 실습하며, 술기를 익힌다. - 치위생판단문을 작성하며, 근거에 맞게 관리계획 수립에 대하여 학습한다. - 치위생 수행 중 전문가 관리 방법(비외과적치주관리, 우식예방관리)을 알고, 각 세부방법들을 실습하며, 술기를 향상시킨다. - 치위생평가를 진행하며, 대상자 맞춤 구강건강관리법 및 계속관리 권고(안)을 작성한다. - 제시되는 증례에 대하여 연구문제를 확인하고, 근거에 기반한 해결전략을 수립할 수 있다.			
교과 내용	- 임상치위생학 및 실습1은 임상치위생학 교과목에서 치위생관리 과정을 수행하기 위하여 <치위생 사정>,<치위생 수행>의 각 세부 단계에 대한 이론 및 학생 간 상호실습을 진행하여, 치위생 필수 술기항목에 대하여 익히도록 한다. - 나아가 근거 중심의 치위생관리 과정에 대한 기반을 정립할 수 있도록 한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의 - **전공능력란은 각 학과에서 입력할 것**				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공지식 습득 (MC1)	20%	치위생사정, 치위생판단, 치위생계획, 치위생수행, 치위생평가 등에 대한 이론적 지식과 술기를 습득하고 통합적으로 이해하여 치위생관리과정에 활용할 수 있다.		중간/기말 시험
치위생 임상실무 (MC2)	40%	과학적인 근거를 바탕으로 치과위생사 주도의 치위생관리과정을 포괄적으로 수행할 수 있다.		실습평가, 과제
창의적 문제해결 (MC3)	40%	수집한 자료를 토대로 치위생판단에 근거한 대상자 맞춤형 치위생계획을 수립하고 치위생중재를 수행하여 통합적이고 창의적인 방법으로 대상자의 문제를 해결할 수 있다.		실습평가, 과제,프로젝트

과목 프로파일				
과목명	치과교정학	영문과목명	Orthodontics	
교과목 개요 및 특성	교정은 부정교합을 개선하여 바람직한 형태와 기능 할 수 있도록 유도하는 치료과정이며, 성장과정과 구강악습관등 다양한 교육과 지도 과정의 전문치과위생사 역할을 위한 임상지식습득			
교과 목표	- 교정치료의 목적을 이해한다. - 교정환자에세 교정의 필요성 및 교육을 실시할 수 있다. - 교정치료시에 치과위생사의 역할을 이해한다.			
교과 내용	- 치과교정학은 교정학에 대한 이해와 교정진단에 관한 지식, 교정치료에 사용하는 기구와 그 취급 방법 등과 교정치료의 실제를 이해하고 치과 교정에 있어서 치과 위생사의 진료실 내 역할은 이해하는 과목이다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의 - **전공능력란은 각 학과에서 입력할 것**				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공지식 습득 (MC1)	60%	성장과정에 따른 악안면 및 치아의 올바른 구조의 형성으로 구강병을 예방하는 과정의 전공지식을 습득하여 전공직무능력을 극대화하고, 종합적 사고를 할 수 있다.		중간/기말 시험
치위생 임상실무 (MC2)	40%	치과 교정과정에서 치과위생사의 법적업무인 결찰 및 구강병 예방을 위한 구강위생관리 교육 등의 임상실무를 효율적으로 수행할 수 있다.		중간/기말 시험, 발표, 과제

과목 프로파일				
과목명	구강악안면외과학	영문과목명	Oral & Maxillofacial Surgery	
교과목 개요 및 특성	구강악안면외과는 국가고시 과목으로 구강외과 진료와 기구를 익히는 과목이다.			
교과 목표	- 구강악안면에서 발생되는 질환을 이해한다. - 구강악안면외과 질환자의 감염 관리와 외과적 수술 준비를 할 수 있다 - 구강악안면외과 질환별 합병증 관리와 치과위생사 역할에 대하여 이해한다.			
교과 내용	- 구강악안면외과학에 대한 전반적인 지식 습득을 통하여 구강악안면외과 환자의 진단 및 치료계획 뿐만 아니라 감염 관리와 외과적 수술 준비 및 구강악안면외과에서 다뤄지고 있는 다양한 수술에서 치과위생사의 역학을 수행하기 위한 내용을 습득한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의 - **전공능력란은 각 학과에서 입력할 것**				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공지식 습득 (MC1)	60%	구강악안면영역에서 나타나는 질환과 합병증에 대한 지식을 습득한다. 구강악안면외과 질환자의 감염관리와 수술에 대해 이해한다.		중간/기말 시험
치위생 임상실무 (MC2)	40%	구강악안면외과학에 대한 이해를 바탕으로 진단 및 치료계획, 감염관리, 수술 준비 등 임상 과정에서 이루어지는 치과위생사의 역할을 수행할 수 있다.		중간/기말 시험, 발표, 과제

과목 프로파일				
과목명	현장임상실습1	영문과목명	Clinical Practice 1	
교과목 개요 및 특성				
교과 목표	- 임상현장에서 수행해야 할 업무를 이해한다. - 임상현장에서 각 과별로 필요한 기자재를 준비할 수 있다. - 임상현장에서 필요한 치과술식에 대해 이해할 수 있다.			
교과 내용	- 치위생 전공 교과목의 이론 학습내용을 바탕으로 이를 임상실무현장에 적용하는 현장실습을 통하여 실무 수행능력과 문제해결능력을 고취시키고자 한다.			
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의 - **전공능력란은 각 학과에서 입력할 것**				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
치위생 임상실무 (MC2)	40%	치위생 전공지식을 바탕으로 임상과정에서 치위생 과정을 직접 관찰하고 기록하여 임상실무를 효율적으로 수행할 수 있다.		실습과정, 실습일지 작성, 발표
창의적 문제해결 (MC3)	20%	치위생 임상실무 과정에서 발생할 수 있는 다양한 문제 상황에 대한 현장에서의 직접적 문제해결능력을 습득하고 종합적 사고를 할 수 있다.		실습과정 평가
공동체윤리 (MC6)	40%	생명윤리에 따라 임상에서 인간의 존엄성을 인지하고, 봉사하고 헌신하는 자세를 가지며, 윤리적 의사결정을 할 수 있다.		실습과정 평가

과목 프로파일				
과목명	공중구강보건학	영문과목명	Public Oral Health Science	
교과목 개요 및 특성	구강건강 관리와 치아수명연장에 대한 치과위생사의 역할을 알 수 있다.			
교과 목표	- 집단을 대상으로 구강병을 예방하고 발생된 구강병을 관리하는 원리와 방법을 교수한다. - 구강보건문제 해결에 관계되는 구강보건 진료제도와 구강보건 행정내용을 교수한다. - 구강보건 실태조사와 분석기법 및 구강병 예방을 위한 실습을 통하여 실무 능력을 배양한다.			
교과 내용	- 공중구강보건개발에 필요한 공중구강보건지식을 적절히 실용할 수 있도록 공중구강보건학의 개념 및 구강상병의 관리에 대한 전반적인 내용을 숙지하여야 한다. 또한 치아 및 구강질환의 예방과 위생에 필요한 구강보건통계의 기초개념과 통계적 방법론을 습득하여 실제 임상에서 다루는 통계기법을 활용할 수 있도록 한다. - 치과위생사의 지역사회 전문가적 행동과 지역주민 구강건강 요구도 수행역량을 효과적으로 증진시킬 수 있는 교과목이다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의 - **전공능력란은 각 학과에서 입력할 것**				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공지식 습득 (MC1)	20%	공중의 구강병 예방을 위한 치위생 전공지식을 습득하여 전공직무능력을 극대화하고, 종합적 사고를 할 수 있다.		중간/기말 시험
자원활용능력 (MC4)	80%	공중구강보건을 위한 치과위생사의 전문적 지식과 수행계획, 실행, 평가 과정을 통하여 구강보건사업을 개발하고 공중의 구강건강을 증진 유지 할 수 있는 프로그램을 개발하고 적용할 수 있다.		프로젝트

과목 프로파일				
과목명	임상치위생학 및 실습2	영문과목명	Clinical Dental Hygiene and Practice 2	
교과목 개요 및 특성	치위생과정에 근거한 임상치위생과정에 대한 전반적 이해와 대상자 실습을 통한 전문성 강화			
교과 목표	- 외부 대상자에게 치주건강관리 지식, 술기능력을 활용하여 치위생 관리 과정을 수행할 수 있다. - 구강보건교육학의 기반지식을 활용하여 외부 대상자에게 적합한 개별 맞춤 구강관리용품 처방 및 사용법교육을 시행할 수 있다. - 전신질환자의 치위생 관리 과정을 수행하여 증례를 발표할 수 있다. - 예방치과학의 기반지식을 활용하여 외부 대상자에게 적합한 계속구강건강관리지침을 개발할 수 있다.			
교과 내용	- 임상치위생학 및 실습 2는 <치위생 관리 과정>에 근거하여 대상자의 객관적인 상태를 파악하고, 대상자에게 가장 적절한 구강관리용품을 선택하여 교육하고 실천할 수 있도록 하여, 치과위생사의 전문 실무능력을 기를 수 있는 교과목이다. - 외부 대상자에게 직접 치위생 관리 과정을 진행함으로써, 대상자의 치위생 관리 과정 수행역량을 효과적으로 증진시킬 수 있는 교과목이다. - 임상치위생은 국가시험 이론 교과목이며, 치위생 수행 중 치주세정 술기는 실기시험 과목이기 때문에, 본교과목은 면허취득을 위한 중요한 과정이다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의 - **전공능력란은 각 학과에서 입력할 것**				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공지식 습득 (MC1)	20%	치위생사정, 치위생판단, 치위생계획, 치위생수행, 치위생평가 등에 대한 이론적 지식과 술기를 습득하고 통합적으로 이해하여 치위생관리과정에 활용할 수 있다.		중간/기말 시험
치위생 임상실무 (MC2)	40%	과학적인 근거를 바탕으로 치과위생사 주도의 치위생관리과정을 포괄적으로 수행할 수 있다.		실습평가, 과제
창의적 문제해결 (MC3)	40%	수집한 자료를 토대로 치위생판단에 근거한 대상자 맞춤형 치위생계획을 수립하고 치위생중재를 수행하여 통합적이고 창의적인 방법으로 대상자의 문제를 해결할 수 있다.		실습평가, 과제, 프로젝트

과목 프로파일				
과목명	핵심치위생실무실습	영문과목명	Dental Hygiene Core Practice	
교과목 개요 및 특성				
교과 목표	- 현장 핵심 실무능력을 향상시킨다. - 자기주도학습 능력을 고취하며, 상황별 문제해결 능력을 습득하여 실무형 인재양성을 실현한다.			
교과 내용	- 치과임상현장에서 실제 수행해야 하는 핵심실무를 상호실습, 개별실습을 통해 숙련시킨다.			
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)			
교수/학습방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의 - **전공능력란은 각 학과에서 입력할 것**				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공지식 습득 (MC1)	50%	치과위생사의 직무에 필요한 기초 및 임상업무에 관련한 지식과 술기를 습득하여 임상 현장에 적용할 수 있다.		중간/기말 시험
치위생 임상실무 (MC2)	50%	임상 현장에서 수행해야 하는 치과위생사의 핵심 업무를 효율적으로 수행할 수 있다.		실습평가, 과제

과목 프로파일			
과목명	교육치위생학 및 실습	영문과목명	Dental Health Education and Practice
교과목 개요 및 특성	개인 및 집단을 대상으로 한 구강보건교육의 기초 이론과 교육방법을 이해하고 구강보건교육 매체를 제작할 수 있다.		
교과 목표	- 대상자별 현장에서 실제 적용하여 활용할 수 있는 개인과 집단 및 대중을 대상으로 하는 교육사례를 제시하여 현장에서도 효과적인 교육을 할 수 있다. - 예방치과학의 기반지식을 활용하여 대상자별 적합한 예방구강건강관리과정을 교육할 수 있다. - 구강건강관리 및 증진을 위한 구강보건에 관한 지식 및 행동변화방법들을 실천하고 적용하여, 유능한 구강보건 교육자로서의 능력을 배양시킨다.		
교과 내용	- 구강보건교육은 치과위생사의 업무 영역으로 예방에 의한 구강건강 증진 및 유지뿐 아니라 일상생활 수준의 향상을 위해 매우 중요하다. 이 교과목은 1부에서는 구강보건교육을 위한 원론적인 측면에서 교육학과 심리학의 이론적인 내용을 습득하고, 2부에서는 개인별과 가족단위의 개별 구강보건교육과 공중구강보건교육, 특수집단에 대한 구강보건교육의 프로그램을 계획하고 실행하여 평가해보는 실제적인 교육내용으로 다루었고, 3부에서는 구강보건교육매체를 제작해보고 활용해보는 실습으로 구성하였다. - 구강보건교육학은 국가시험 이론 교과목이며, 구강보건교육 수행은 치과위생사의 가장 기본적이고 중요한 과정이므로, 본 교과목은 면허취득 및 치과위생사로써 가장 필요한 중요한 과정이다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의 - **전공능력란은 각 학과에서 입력할 것**			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
치위생 임상실무 (MC2)	20%	구강질환의 예방 및 구강건강 증진을 위한 이론적 지식을 갖추고, 대상자에게 적절한 구강보건교육을 수행할 수 있다.	중간/기말 시험, 발표, 과제
창의적 문제해결 (MC3)	40%	대상자 집단의 특성을 고려하여 최적의 구강보건교육방법을 개발할 수 있다.	프로젝트
자원활용능력 (MC4)	40%	상황, 시간, 자본 등의 요소를 파악하고, 적절한 도구를 활용하여 구강보건교육 매체를 개발할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일				
과목명	현장임상실습2	영문과목명	Clinical Practice 2	
교과목 개요 및 특성	전공교과의 이론을 실제 치과의료 현장에서 다양한 경험과정을 통해 적응시켜 미숙한 임상적 기술을 보다 숙련되게 연마하도록 하며, 일에 대한 가치와 그에 따라 수반되는 책임감, 성취감 등을 경험하고 협력하는 인간관계를 체험함으로써 실습기관의 한 일원으로서의 역할을 익히도록 한다.			
교과 목표	- 임상현장에서 수행해야 할 업무를 이해한다. - 임상현장에서 각 과별로 필요한 기자재를 준비할 수 있다. - 임상현장에서 필요한 치과술식에 대해 이해할 수 있다.			
교과 내용	- 치위생 전공 교과목의 이론 학습내용을 바탕으로 이를 임상실무현장에 적용하는 현장실습을 통하여 실무 수행능력과 문제해결능력을 고취시키고자 한다.			
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의 - **전공능력란은 각 학과에서 입력할 것**				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
치위생 임상실무 (MC2)	40%	치위생 전공지식을 바탕으로 임상과정에서 치위생 과정을 직접 관찰하고 기록하여 임상실무를 효율적으로 수행할 수 있다.		실습과정, 실습일지 작성, 발표
창의적 문제해결(MC3)	20%	치위생 임상실무 과정에서 발생할 수 있는 다양한 문제 상황에 대한 현장에서의 직접적 문제해결능력을 습득하고 종합적 사고를 할 수 있다.		실습과정 평가
공동체윤리 (MC6)	40%	생명윤리에 따라 임상에서 인간의 존엄성을 인지하고, 봉사하고 헌신하는 자세를 가지며, 윤리적 의사결정을 할 수 있다.		실습과정 평가

과목 프로파일				
과목명	노인치위생학 및 실습	영문과목명	Geriatric Dental Hygiene and Practice	
교과목 개요 및 특성				
교과 목표	지역사회 노인들을 대상으로 구강병을 예방하기 위한 교육프로그램 개발 및 교육하여 스스로 구강건강관리를 위한 과정이다.			
교과 내용	지역사회 노인들을 대상으로 구강병을 예방하기 위한 교육프로그램 개발 및 교육하여 스스로 구강건강관리를 위한 과정이다			
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의 - **전공능력란은 각 학과에서 입력할 것**				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
치위생 임상실무 (MC2)	30%	구강보건교육, 예방치과처치, 치주세정 술기, 구내방사선사진 촬영 및 예비 판독, 임상치과진료 협조, 치과지료 기록 및 건강보험 청구 등의 임상실무를 효율적으로 수행할 수 있는 능력		중간/기말 시험
전문직업관 (MC5)	40%	구강보건전문가로서 책임감과 직업의식을 가지고 전문가적 행동을 수행할 수 있는 능력		중간/기말 시험
공동체윤리 (MC6)	30%	인간존중을 바탕으로 국민의 구강건강증진을 위해 봉사하고 헌신하는 자세를 가지며, 윤리적 의사결정을 할 수 있는 능력		중간/기말 시험

과목 프로파일				
과목명	임상치위생학 및 실습3	영문과목명	Clinical Dental Hygiene and Practice 3	
교과목 개요 및 특성	치위생과정에 근거한 임상치위생과정에 대한 전반적인 이해와 직접실습을 통한 임상과정을 위한 첫 단계			
교과 목표	- 대상자에게 치주건강관리 지식, 술기능력을 활용하여 치위생 관리 과정을 수행할 수 있다. - 구강보건교육학의 기반지식을 활용하여 대상자에게 적합한 개별 맞춤 구강관리용품 처방 및 사용법 교육을 시행할 수 있다. - 예방치과학 및 치과보존학의 기반지식을 활용하여 대상자에게 적합한 우식예방처치를 수행할 수 있다. - 치면세마론 및 치주학의 기반지식을 활용하여 대상자에게 적합한 비외과적 치주처치를 수행할 수 있다.			
교과 내용	- 임상치위생학 및 실습 3는 <Dental Hy giene Process>에 근거하여 대상자의 객관적인 상태를 파악하고, 가장 적절한 구강관리용품을 선택하여 교육하고 실천할 수 있도록 하여, 치과위생사의 전문 실무 능력을 기를 수 있는 교과목이다. - 외부 대상자에게 직접 치위생 관리 과정을 진행함으로써, 대상자의 치위생 관리 과정 수행역량을 효과적으로 증진시킬 수 있는 교과목이다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의 - **전공능력란은 각 학과에서 입력할 것**				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공지식 습득 (MC1)	20%	치위생사정, 치위생판단, 치위생계획, 치위생수행, 치위생평가 등에 대한 이론적 지식과 술기를 습득하고 통합적으로 이해하여 치위생관리과정에 활용할 수 있다.		중간/기말 시험
치위생 임상실무 (MC2)	40%	과학적인 근거를 바탕으로 치과위생사 주도의 치위생관리과정을 포괄적으로 수행할 수 있다.		실습평가, 과제
창의적 문제해결 (MC3)	40%	수집한 자료를 토대로 치위생판단에 근거한 대상자 맞춤형 치위생계획을 수립하고 치위생중재를 수행하여 통합적이고 창의적인 방법으로 대상자의 문제를 해결할 수 있다.		실습평가, 과제, 프로젝트

과목 프로파일				
과목명	지역사회 치위생학 및 실습	영문과목명	Community Dental Hygiene & practice)	
교과목 개요 및 특성	지역사회 구강보건은 구강병 그 자체의 발생과 예방보다는 인구집단에 대한 이해와 관리가 우선하는 응용사회과학을 함양하기 위함이다.			
교과 목표	- 지역사회 구강보건 개념 및 내용을 이해할 수 있다 - 지역사회를 진단하고 지역사회구강보건사업을 계획하여 수행 후 평가할 수 있다 - 연령별 구강보건사업 종류를 수행할 수 있다			
교과 내용	- 지역사회구강보건학 및 실습은 치위생학과 학생들이 지역사회인 유치원, 학교, 보건소, 노인요양원, 요양재활병원 및 산업장 등 다양한 지역사회 현장에 필요한 구강건강 문제를 진단하고 이를 해결하기 위한 프로그램을 개발하고 그 프로그램으로 대상자들이 최적의 구강건강을 유지 및 증진할 수 있도록 실제적이고 체계적인 구강보건활동을 실시하는 현장실습 과정인 교과목이다.			
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)			
교수/학습방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의 - **전공능력란은 각 학과에서 입력할 것**				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공지식 습득(MC1)	20%	지역사회의 구강건강 증진, 유지를 위한 치위생 전공지식을 습득하여 전공직무능력을 극대화하고, 종합적 사고를 할 수 있다.		중간/기말 시험
자원활용능력 (MC4)	80%	지역사회 현장에서 구강병을 예방하기 위한 프로그램을 계획, 수행,평가 과정을 통하여 지역사회 주민들에게 알맞은 프로그램을 계획하고 실행하여 삶의 질을 향상 할 수 있는 능력을 수행할 수 있다.		프로젝트

과목 프로파일				
과목명	구강보건통계학 및 실습	영문과목명	Oral Health Statistics and Practice	
교과목 개요 및 특성	구강병에 대한 수식 및 질병에 깊이에 따른 기준을 이해하고 지역사회의 공중의 구강병을 예측하여 예방계획을 수립 능력 함양.			
교과 목표	- 보건과학 및 임상분야에 나오는 자료들을 체계적으로 처리하고 그 결과를 효과적으로 이용하기 위한 통계학의 기본개념과 다양한 분석방법 등을 교수하고 숙련시킴을 교육목표로 한다. - 치위생 연구방법론의 기반지식을 활용하여 보건학과 구강보건학의 연구수행을 위한 기초통계학 분석 방법을 습득하고, 통계프로그램 사용법을 숙지한다.			
교과 내용	- 치과위생사가 보건의료분야에서 업무처리에 필요한 기본적인 통계적 개념을 설명함으로써 보건통계학의 기초 지식을 습득한다. 또한 이를 바탕으로 실무 및 연구에 필요한 자료처리능력을 배양할 수 있도록 통계분석 프로그램인 SPSS의 활용방법을 배울 수 있는 교과목이다. - 통계학의 기초 개념, 자료의 수집 및 정리, 확률, 정규분포, 추정 및 가설검정, 분산분석, 상관 및 회귀분석, 범주형 자료분석, 역학연구의 통계적 방법, 보건의료 관련 통계지표 등을 분석하고 해석하는 과목으로써, 대상자의 치위생 연구과정 수행역량을 효과적으로 증진시킬 수 있는 교과목이다			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의 - **전공능력란은 각 학과에서 입력할 것**				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공지식 습득 (MC1)	80%	공중의 구강병을 통계학적으로 분석하고 기록하여 구강병의 심각도 분석하고 연구하여 종합적 사고를 할 수 있다.		중간/기말 시험
치위생 임상실무 (MC2)	20%	공중 및 지역사회의 구강병을 조사 분석하여 국민의 구강병 종류 및 심각도를 알고 구강건강 증진 유지 프로그램을 계획할 수 있다.		중간/기말 시험, 발표, 과제

과목 프로파일				
과목명	치위생기초세미나	영문과목명	Dental Hygiene Seminar(basic)	
교과목 개요 및 특성	치위생 전공과정 기초치위생과정에 대한 세미나를 시행한다.			
교과 목표	- 치위생 전공과정에 대한 핵심 내용에 대해 이해한다. - 기초치위생학 분야에 대한 이해로 치위생 학업 성취도를 높인다. - 기초치위생학을 바탕으로 임상치위생학을 이해하고 실무능력향상을 도모한다.			
교과 내용	- 치위생 전공과정 전반에 걸쳐 기초분야, 임상치과분야, 임상치위생분야로 나누어 각각의 핵심 내용에 대한 세미나를 시행하여 전공 학업성취도와 실무 수행능력의 향상을 도모한다.			
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의 - **전공능력란은 각 학과에서 입력할 것**				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공지식 습득 (MC1)	20%	치위생 관련 분야의 지식체를 광범위하게 이해하고, 각 학문 분야별 융합을 통해 포괄적인 치위생 전공지식을 습득할 수 있다.		중간/기말 시험
치위생 임상실무 (MC2)	20%	치과위생사의 임상실무에 대한 전반적인 지식을 바탕으로, 원활하게 임상실무를 수행할 수 있다.		중간/기말 시험, 발표, 과제
창의적 문제해결 (MC3)	60%	치위생 실무에서 발생하는 다양한 상황에서 주도적으로 문제해결을 위한 계획을 수립하고 수행할 수 있다.		프로젝트

과목 프로파일				
교과목명	치위생임상세미나	영문교과목명	Dental Hygiene Seminar(Clinical)	
교과목 개요 및 특성	치위생 전공과정 임상치위생과정에 대한 세미나를 시행한다.			
교과 목표	치위생 전공과정 임상치위생과정에 대한 세미나를 시행한다.			
교과 내용	- 치위생 임상교과목에 대한 핵심 내용에 대해 이해한다. - 임상치위생학 분야에 대한 이해로 치위생 학업 성취도를 높인다. - 임상치과학의 학습으로 치위생 실무 수행능력의 향상을 도모한다			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)			
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공지식 습득 (MC1)	20%	치위생 관련 분야의 지식체를 광범위하게 이해하고, 각 학문 분야별 융합을 통해 포괄적인 치위생 전공지식을 습득할 수 있다.		중간/기말 시험
치위생 임상실무 (MC2)	20%	치과위생사의 임상실무에 대한 전반적인 지식을 바탕으로, 원활하게 임상실무를 수행할 수 있다.		중간/기말 시험, 발표, 과제
창의적 문제해결 (MC3)	60%	치위생 실무에서 발생하는 다양한 상황에서 주도적으로 문제해결을 위한 계획을 수립하고 수행할 수 있다.		프로젝트

과목 프로파일				
과목명	치과건강보험 실습	영문과목명	Dental Health Insurance Practice	
교과목 개요 및 특성	치과건강보험 이론과 실습을 통하여 치과건강보험 청구를 할 수 있다.			
교과 목표	- 사회보장제도, 행위급여 일반 원칙, 치과치료 산정 지침, 보험청구 업무 방법에 관하여 교육한다. - 임상치과학의 기반지식을 활용하여 환자 사례별, 치료별 보험청구 실무를 교육한다. - 치과보험청구사 자격증 취득을 위하여 환자 진료 후 보험진료에 대한 정확한 진료비 청구와 법정 본인부담금 징수, 심사결과통보에 대한 분석과 심사조정 및 지급불능 발생 시 그 원인에 대한 대책 및 사후관리를 통한 재발방지를 교육한다.			
교과 내용	- 치과위생사의 치과건강보험관리 업무의 중요도가 높아지고 있으며, 엄격한 건강 보험 심사로 인해 건강보험법 등에서 정한 일정한 기준과 원칙에 따라 올바르게 치과건강보험 청구를 습득하고자 한다. - 임상에 요구되는 치과건강보험진료 사례와 적용범위, 심사규정 등에 대한 이론적인 내용을 습득한다. - 치과처치별 사례, 건강보험급여 및 상대가치점수, 노인 장기요양보험제도, 요양기관 관리규정, 요양급여비명세서 작성 등에 관한 내용, 진료유형별 명세서 작성과 연습문제 구성을 통한 보험청구 실습을 배운다. - 치과건강보험은 치과위생사로써 가장 중요한 임상업무 중 하나로, 건강보험 업무의 전산을 활용한 보험청구 처리 방법을 습득하고, 치과건강보험청구사 자격증 취득을 위한 중요한 과목이다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의 - **전공능력란은 각 학과에서 입력할 것**				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공지식 습득 (MC1)	60%	사회보장제도, 행위급여 일반 원칙, 치과치료 산정 지침 등 치과건강보험에 대하여 종합적으로 이해하고 보험급여의 청구와 관리를 습득하여 이를 응용할 수 있다.		중간/기말 시험
치위생 임상실무 (MC2)	40%	건강보험업무의 전산프로그램을 활용하여 환자 사례별, 치료별 치과건강보험청구를 수행할 수 있다.		중간/기말 시험, 과제

과목 프로파일			
과목명	임상치위생학 및 실습4	영문과목명	Clinical Dental Hygiene and Practice 4
교과목 개요 및 특성	치위생과정에 근거한 임상치위생과정에 대한 전반적인 이해와 직접실습을 통한 임상과정을 위한 첫 단계		
교과 목표	- 치위생과정에 근거하여 대상자에게 전문가 관리를 제공해준다. - 대상자의 구강건강상태를 올바르게 파악하도록 검사기구 및 치주기구 작동법을 익힌다. - 대상자 맞춤 구강관리용품을 처방하고, 사용법을 교육한다. - 대상자가 올바른 구강건강행태를 갖도록 구강건강관리에 대하여 동기부여한다. - 전신질환을 갖는 대상자의 치위생관리법을 습득한다.		
교과 내용	- 학생은 대상자의 구강건강 관련 특징들을 파악하여 구강건강수준을 증진시킬 수 있도록 전문적인 치위생 관리를 제공하는 방법과 기술을 습득한다.		
교육 방법	이론 ( ) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의 - **전공능력란은 각 학과에서 입력할 것**			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공지식 습득 (MC1)	20%	치위생사정, 치위생판단, 치위생계획, 치위생수행, 치위생평가 등에 대한 이론적 지식과 술기를 습득하고 통합적으로 이해하여 치위생관리과정에 활용할 수 있다.	중간/기말 시험
치위생 임상실무 (MC2)	40%	과학적인 근거를 바탕으로 치과위생사 주도의 치위생관리과정을 포괄적으로 수행할 수 있다.	실습평가, 과제
창의적 문제해결 (MC3)	40%	수집한 자료를 토대로 치위생판단에 근거한 대상자 맞춤형 치위생계획을 수립하고 치위생중재를 수행하여 통합적이고 창의적인 방법으로 대상자의 문제를 해결할 수 있다.	실습평가, 과제, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명	보건의료관계법규 및 윤리	영문과목명	Health Related Law and Dental Hygiene Ethics
교과목 개요 및 특성	의료인으로서 반드시 알아야 할 보건의약관련 법규 중 보건의료기본법을 포함하여 의료법, 지역보건법, 감염병의 예방 및 관리에 관한 법률, 검역법, 후천성 면역결핍증 예방법, 국민건강보험법, 국민건강보험법 등의 내용을 이해하며, 실무에서 특히 간호사로서의 책임과 의무, 권리를 이해하고, 업무수행 시 필요한 내용을 이해, 적용, 활용할 수 있는 능력을 함양시키는데 교육의 목표를 둔다.		
교과 목표	- 법의 기본 개념과 법률적 용어 및 보건의료관계 법규를 이해하여 치과위생사로서 그 임무를 수행함에 있어 법의 입법취지를 이해하고 업무수행에 반영하여 의료기사로써 지켜야할 법의 테두리 안에서 업무를 수행한다. - 보건의료분야 전문인력 중의 하나인 치과위생사로써 알아야 할 관련 법령에 대한 제반 지식을 습득하여 적절하게 적용함으로써 면허 취득 후 업무 수행과 직업인으로서의 역할수행에 있어 직·간접적으로 폭넓게 적용할 수 있는 능력을 함양시킨다.		
교과 내용	- 의료관계법규는 치과위생사로 법의 기본 개념과 법률적 용어를 이해하고, 의료법의 총직, 의료인, 의료기관, 신의료기술평가, 의료광고, 감독, 보칙, 벌칙에 대하여 학습, 의료기사 등에 관한 법률, 지역보건법, 구강보건법에 관하여 학습하고 법의취지를 이해하고 업무수행을 기를 수 있는 교과목이다. - 치과위생사의 임무 수행함에 있어 치과위생사의 전문가적 행동과 윤리적 의사결정 수행역량을 효과적으로 증진시킬 수 있는 교과목이다. - 의료관계법규는 국가시험 단독 이론 교과목으로 본 교과목은 면허취득을 위한 중요한 과정이다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의 - **전공능력란은 각 학과에서 입력할 것**			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
치위생 임상실무 (MC2)	40%	의료기사법에 따른 치과위생사의 법적 업무내용을 이해하고, 그에 따른 전문가적 행동을 수행할 수 있다.	중간/기말 시험, 발표, 과제
공동체윤리 (MC6)	60%	윤리적 의사결정에 따른 종합적 사고를 통해 치과위생사의 역할을 수행할 수 있다.	토론

과목 프로파일			
교과목명	치주기구실습	영문교과목명	Periodontal instrumentation practice
교과목 개요 및 특성	치석탐지와 치석제거를 위한 다양한 기구를 해당 치아에 알맞게 선택하고 올바른 기구조작을 통해 치과위생사의 가장 기본적인 술기를 습득하여 치과위생사의 치주병예방을 위한 능력을 함양시키는데 교육의 목표를 둔다.		
교과 목표	- 치과위생사의 주요업무인 치석제거를 시행할 수 있다. - 치석탐지와 치석제거 술기를 향상하여 임상실무 능력의 전문성을 향상할 수 있다.		
교과 내용	- 학생은 다양한 치주기구를 해당 치아에 알맞게 선택하고		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공지식습득 (MC1)	50%	치주기구의 정확한 조작법을 이해하고 나아가 전문 술기능력을 수행할 수 있다.	중간/기말 실기평가
치위생 임상실무 (MC2)	50%	치주기구 및 전동기구를 활용하여 비외과적 치주처치를 효율적으로 수행할 수 있다.	중간/기말 실기평가

10. 전공 이수 요건

학위명칭	졸업요건	비고
치위생학사	졸업시험을 실시하며 매 과목 만점의 40% 이상, 전 과목 총점의 60% 이상 득점한 자를 합격자로 함	

11. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실(1실)	실험, 실습실 (4실)	비고
치위생학과 전용강의실(마리아관 104호)	감염관리실(바오로관 202-1호) 기초치위생실습실(바오로관 202-2호) 임상치위생실습실(바오로관 203호) 예방치위생실습실(바오로관 219호)	-

사범대학

◈ 국어교육과
◈ 지리교육과
◈ 영어교육과
◈ 역사교육과
◈ 수학교육과
◈ 컴퓨터교육과
◈ 체육교육과
◈ 교직과

교 육 목 적

국가와 사회의 미래 주역이 될 중등학교 학생들을 충실하게 교육하고 지도할 수 있는 가톨릭적 가치관을 갖춘 교사를 양성하는 것을 목적으로 한다.

교 육 목 표

- 핵심역량을 지닌 교원-

1. 전문성을 지닌 교원
2. 창의융합성을 지닌 교원
3. 바른 인성을 지닌 교원

- 관련역량 -

1.전문성을 지닌 교원 - 내용전문성 개발 역량, 학습성과평가 역량
2.창의융합성을 지닌 교원 - 실제적문제해결 역량, 교육과정 재구성 역량, 학습생태계조성.관리 역량, 학습자원활용 역량
3.바른 인성을 지닌 교원 - 공감적의사소통 역량, 윤리역량

국어교육과
Korean Language Education

1. 교육 목표

국어 교사는 학생들의 국어 능력을 길러 주는 국어교육 전문가이다. 가톨릭관동대학교 국어교육과에서는 우리말과 우리글에 대한 애정을 바탕으로 미래 사회에 요구되는 국어 능력을 키워 주는 유능한 국어 교사를 양성한다. 가톨릭 교회의 교육 이념 아래, '모범적이고 참된 스승', '학생들과 교감하고 소통할 줄 아는 진실한 멘토', '헌신적인 국어교육 실천가'를 길러 내는 것이 국어교육과의 교육 목표이다.

2. 학과 연혁

1971년 3월 1일 국어교육과 설립인가
1979년 3월 1일 2부 국어교육과 신설
1986년 2월 28일 2부 국어교육과 폐과
2014년 2월 국어교육과 제40회 졸업
2019년 2월 국어교육과 제45회 졸업
2019년 3월 국어교육과 2019학번 입학 (정원 30명으로 조정)
2023년 3월 독서교육전문가(한국독서학회) 3급 과정 도입
2024년 2월 국어교육과 제50회 졸업

3. 교과 운영 방안

국어교육과의 교과 운영 목표는 학생들로 하여금 국어 교사에게 필요한 전공 능력을 충분히 갖추도록 하는 것이다. 이를 위해 의사소통교육, 문법교육, 문학교육 등 세부 전공 분야에 대한 이론적 지식을 습득하도록 하고, 교육 환경의 역동적 변화에 적절하게 대응하며 국어교육을 설계하고 실천할 수 있는 능력을 갖출 수 있도록 교육과정을 편성하여 운영한다. 또한 학생들이 창의적·실용적 국어교육 역량을 다면적으로 함양할 수 있도록 창의실용 교육과정을 병행하여 운영한다.

4. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (공감적 의사소통 능력)	다양한 언어적 소통 상황에서 상황과 맥락을 고려하고 상대방을 배려하면서 효과적으로 의사소통할 수 있는 능력	과정평가(과제/발표/토론)/팀프로젝트
MC2 (내용 전문성 개발 능력)	국어과의 교과내용지식, 교수내용지식, 교육과정지식, 학습자에 대한 이해 등 국어 교사가 갖추어야 할 교과 전문성을 꾸준히 계발하는 능력	시험/과제/보고서
MC3 (교육과정 재구성 능력)	국어교육 환경의 변화에 대응하여 국어교육의 내용과 방법을 재구성(mapping)하고 활용(using)할 수 있는 능력	시험/과제/모의수업
MC4 (학습 성과 평가 능력)	국어교육 상황에서 학습자의 학습 결과뿐 아니라 학습 과정을 확인하고 분석하여, 국어과 교육과정 재구성 및 교수·학습 방법 개선에 환류할 수 있는 능력	과제/토론/모의수업
MC5 (실제적 문제 해결 능력)	국어생활 및 국어문화와 관련된 제반 문제를 발견하고 탐색하여 실제 학습 과제(authentic task)를 창의적으로 해결할 수 있는 능력	시험/과제/프로젝트
MC6 (학습 생태계 조성·관리 능력)	국어교육과 관련하여 학교현장과 지역사회와의 네트워크를 통해 학습공동체를 구축하고 건강한 학습 생태계를 유지·발전시킬 수 있는 능력	과제/프로젝트/포트폴리오
MC7 (학습 자원 활용 능력)	기술의 발전에 따라 활용 가능한 국어 교수·학습 자원을 탐색하고 효과적인 학습 자원을 선정할 수 있는 능력	과정평가(과제/발표/토론)/모의수업/포트폴리오
MC8 (윤리 능력)	국어교육과 교직에 대한 확고한 신념과 긍지, 책무성, 정직성, 봉사정신, 언어 사용 민감성, 공동체 의식 등을 지니고 있으며, 지속적으로 자기 자신을 성찰할 수 있는 능력	과정평가(과제/발표/토론)/수업참여도

5. 전공능력 선정 배경

- 사범대학에서는 ‘창의교육 선도 교원양성대학’ 사업, ‘시민교육 역량 강화 사업단’을 운영하면서, 4차 산업 시대를 이끌어 갈 창의적 세계 시민을 길러 내는 교육 전문가의 양성을 지향하고 있음
- 사범대학은 미래 사회의 교사에게 필요한 핵심 역량을 8가지로 선정하고(4C4R), 이를 반영한 전공·교직 교육과정을 구성함
- 국어교육과에서는 8개 핵심 역량(4C4R)을 바탕으로, ‘미래 사회에 요구되는 국어능력과 역량을 키워 줄 수 있는 유능한 국어 교사 양성’을 목표로 교육과정을 편성하여 운영함

6. 모듈별 명칭

대학: 사범대학	학과: 국어교육과
진출분야: 중등학교, 대학교, 연구소, 국어교육 관련 분야(교재 개발, 어문 정책, 학원 등), 방송·언론·출판·문화 분야	
모듈 1	모듈명: 국어교육 전문가
	진출분야: 국어교육 분야 (중등학교, 학원, 교육 관련 기관 및 기업 등)
	관련직업: 중등학교 교사, 교수, 학원 강사, 연구원, 교재 개발자 등
	자격증 및 공인성적: 중등학교 2급 정교사 자격증, 문학사(국어교육학), 독서교육전문가 3급
	담당교수: 이상일(정), 강동우(부)
모듈 2	모듈명: 어문학 전문가
	진출분야: 중등학교, 대학교, 연구소, 교재 개발 관련 분야, 어문 정책 관련 분야 등
	관련직업: 교사, 교수, 연구원, 큐레이터 등
	자격증 및 공인성적: 중등학교 2급 정교사 자격증, 문학사(국어교육학)
	담당교수: 이영경(정), 강동우(부)
모듈 3	모듈명: 국어문화 전문가
	진출분야: 언론사, 출판사, 작가 등단, 방송·문화 분야 등
	관련직업: 프로듀서, 아나운서, 기자, 리포터, 편집인, 북에디터, 문화 해설사, 작가(시인, 소설가, 스토리텔링 작가, 드라마 작가 등), 평론가
	자격증 및 공인성적: 중등학교 2급 정교사 자격증, 문학사(국어교육학), 관련 분야 자격증
	담당교수: 고주환(정), 강동우(부)

7.교육과정편성표

모듈명	이수구분	과목명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비 고
				1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
				학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
					이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습	
	전필	사제동행세미나1~8	4	0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		
모듈1	전기	디지털시대의국어교육-범교과시민교육	3	3	3																							
	전기	국어교육과한자	2				2	2																				
	전필	국어교육론	3							3	3																	교과교육 기본이수1
	전기	국어과교육과정론	3							3	3																	교과교육
	전기	화법교육론	2										2	2														
	전기	국어과논리및논술	3										3	3														교과교육
	전기	작문교육론	3													3	3											기본이수5
	전기	국어과교수학습론	2													2	1	2										교과교육
	전필	국어교과교재연구및지도법	3																3	2	2							교과교육
	전기	독서교육론	3																3	3								기본이수5 독서전문가
	전기	문학교육론	3																			3	3					기본이수4
	전기	문법교육론	3																			3	3					
	전심	국어교육세미나	2																						2	2		
	전기	국어과평가론	2																						2	2		교과교육
모듈2	전필	국어학개론	3	3	3																							기본이수2
	전기	다문화와한국어교육론	2				2	2																				
	전기	국어음운론	3							3	3																	
	전심	훈민정음특강	2							2	2																	
	전기	국어문법론	3										3	3														기본이수2
	전기	국어사	3													3	3											기본이수2
	전기	현대문학사	3													3	3											
	전심	중세국어문법론	3																3	3								
	전기	국문학사	3																3	3								기본이수3
	전심	국어사자료강독	3																			3	3					
	전심	국어어휘론	2																			2	2					
	전심	국어의미화용론	2																						2	2		
	전심	국어문체교육연습	2																						2	2		
	전심	국어학교육연습	3																						3	3		

모듈명	이수구분	과목명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비 고
				1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
				학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
					이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습	
모듈3	전기	고전문학강독	3	3	3																							
	전필	국문학개론	3				3	3																				기본이수3
	전기	현대문학개론	3				3	3																				÷문학개론
	전기	독서자료론	3				3	3																				독서전문가
	전기	현대시교육론	3							3	3																	기본이수4
	전기	현대소설교육론	3							3	3																	기본이수4
	전심	수필교육론	2							2	2																	기본이수4
	전심	한국한문학교육론	2							2	2																	
	전기	고전시가교육론	3										3	3														기본이수4
	전기	고전산문교육론	3										3	3														기본이수4
	전심	현대소설강독	3										3	3														
	전심	문학표현교육론	3													2	2											
	전심	희곡교육론	2													2	2											기본이수4
	전심	문학비평론	2																3	3								
	전심	청소년문학론	2																2	2								
	전심	구비문학교육론	3																			3	3					
	전심	매체교육론	3																			3	3					
	전심	문학감상론연습	3																						3	3		
	전심	독서발달및지도론	3																						3	3		독서전문가
창의실용과정	전기	국어생활과규범 -코너스톤디자인	3				3	2	2																			이론(1h) 실습(2h) 상호 교환 가능
	전기	현대시강독 -창의성교육	3				3	3																				
	전기	전공교육실습1	1							1		2																전 학년 수강가능
	전기	전공교육실습2	1										1		2													
	전심	독서교육프로그램개발 -캡스톤디자인	3													3	2	2										독서전문가
	전심	국어교육연습 -캡스톤디자인	3													3	2	2										이론(1h) 실습(2h) 상호 교환 가능
	전심	고전문학교육연습 -캡스톤디자인	3																3	2	2							
	전심	문학창작과교육 -캡스톤디자인	3																3	2	2							
전공과목 합계			150	9.5	10	0	19.5	19	2	22.5	22	2	18.5	18	2	21.5	19	6	23.5	21	6	17.5	18	0	17.5	18	0	
타과인정과목		해당없음																										
타과인정과목 합계																												

8. 교육과정 이수체계도

학년	학기	모듈1 (국어교육 전문가)	모듈2 (어문학 전문가)	모듈3 (국어문화 전문가)	창의실용과정
1	1학기	디지털시대의국어교육 -범교과시민교육- (3-3-0)	국어학개론* (3-3-0)	고전문학강독 (3-3-0)	
	2학기	국어교육과한자 (2-2-0)	다문화와한국어교육론 (2-2-0)	국문학개론* (3-3-0) 현대문학개론 (3-3-0) 독서자료론** (3-3-0)	국어생활과규범 -코너스톤디자인 (3-4-0) 현대시강독-창의성교육 (3-3-0)
2	1학기	국어교육론* (3-3-0) 국어과교육과정론 (3-3-0)	국어음운론 (3-3-0) 훈민정음특강 (2-2-0)	현대시교육론 (3-3-0) 현대소설교육론 (3-3-0) 수필교육론 (2-2-0) 한국한문학교육론 (2-2-0)	전공교육실습1 (1-0-2)
	2학기	화법교육론 (2-2-0) 국어과논리및논술 (3-3-0)	국어문법론 (3-3-0)	고전시가교육론 (3-3-0) 고전산문교육론 (3-3-0) 현대소설강독 (3-3-0)	전공교육실습2 (1-0-2)
3	1학기	작문교육론 (3-3-0) 국어과교수학습론 (2-1-2)	국어사 (3-3-0) 현대문학사 (3-3-0)	문학표현교육론 (2-2-0) 희곡교육론 (2-2-0)	독서교육프로그램개발 -캡스톤디자인** (3-2-2) 국어교육연습-캡스톤디자인 (3-2-2)
	2학기	국어교과교재연구및지도법* (3-2-2) 독서교육론** (3-3-0)	중세국어문법론 (3-3-0) 국문학사 (3-3-0)	문학비평론 (3-3-0) 청소년문학론 (2-2-0)	고전문학교육연습 -캡스톤디자인 (3-2-2) 문학창작과교육-캡스톤디자인 (3-2-2)
4	1학기	문학교육론 (3-3-0) 문법교육론 (3-3-0)	국어사자료강독 (3-3-0) 국어어휘론 (2-2-0)	구비문학교육론 (3-3-0) 매체교육론 (3-3-0)	
	2학기	국어교육세미나 (2-2-0) 국어과평가론 (2-2-0)	국어의미화용론 (2-2-0) 국어문체교육연습 (2-2-0) 국어학교육연습 (3-3-0)	문학감상론연습 (3-3-0) 독서발달및지도론** (3-3-0)	

※ * 표시 과목: 전공필수

※ **표시 과목: 독서교육전문가(3급) 자격 취득 과목 (독서교육프로그램개발-캡스톤디자인 수강 필수)

※ 전공 연계 기초 교양 과목: 문학의이해(1학년1학기), 삶과화법과교육(1학년2학기)

※ 비교과 프로그램

가. 비교과 프로그램 운영 목적

- 교과 교육과정(전공·교직 과목) 학습 보조: 국어문화유적 탐방, 교육 전문가 특강 등
- 예비 교사 적·인성교육 강화: 학교 현장 탐방, 국어문화답사 등
- 진로지도 강화 및 학교생활 적응 지원: 선배와의 대화, 프레시토크, Step-up알파멘토링프로그램 등

나. 비교과 프로그램 운영 계획

- 학과(단과대학) 비교과 프로그램: 신입생교직체험캠프(연 1회, 1학기), 국어문화답사(연 1회, 2학기, 학과 공식 비교과 프로그램), 수업실연경진대회(연 1회), 학습/독서 포트폴리오 경진대회(연 1회)
- 대학 연계 비교과 프로그램: 대학일자리센터·현장실습지원센터·교수학습개발센터 등이 운영하는 비교과 프로그램 수시 진행(선배와의 대화, 튜터링, 전공클리닉, Step-up알파멘토링프로그램, 학습법특강, 산학교류강좌, 전공역량강화의날 등)

다. 사제동행세미나 이수 기준

- 학점 취득을 위해 학기별 3개 이상의 비교과 프로그램에 참여(학과 자체 비교과 프로그램 참여 실적 인정)가 원칙임
- ‘국어문화답사’, ‘신입생교직체험캠프’같은 대규모 프로그램은 학과교육과정심의위원회에서 2개 이상의 프로그램을 이수한 것으로 인정할 수 있음
- 학생이 자발적으로 참여한 교내외 비교과 프로그램이나 봉사활동은 학과 교육과정심의위원회에서 참여 실적으로 인정할 수 있음

9. 기본이수과목 현황

표시과목	교육부 고시 기본이수과목(분야)	본교지정 교과목명	비고
국어	(1) 국어교육론	국어교육론	
	(2) 국어학개론, 국어문법론, 국어사	국어학개론, 국어문법론, 국어사	
	(3) 국문학개론, 국문학사	국문학개론, 국문학사	
	(4) 문학교육론 (소설교육론 또는 시가교육론, 또는 희곡교육론, 또는 수필교육론)	문학교육론	※소설교육론≒ 현대소설교육론/고전산문교육론 ※시가교육론≒ 현대시교육론/고전시가교육론
		현대소설교육론, 고전산문교육론	
		현대시교육론, 고전시가교육론	
		희곡교육론	
		수필교육론	
	(5) 의사소통교육론 (표현교육론, 이해교육론)	작문교육론	※표현교육론≒작문교육론 ※이해교육론≒독서교육론
		독서교육론	

※ 교과교육과목: 국어교육론(3), 국어교과교재연구및지도법(3), 국어과논리및논술(3), 국어과교육과정론(3), 국어과교수학습론(2), 국어과평가론(2)

10. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

모듈명	이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
	전필	사제동행세미나1~8	30%				20%			50%	100%
모듈1	전기	디지털시대의국어교육 -범교과시민교육			30%		50%			20%	100%
	전기	국어교육과한자		50%			50%				100%
	전필	국어교육론		40%	20%		20%			20%	100%
	전기	국어과교육과정론		20%	50%		30%				100%
	전기	화법교육론	50%		30%		20%				100%
	전기	국어과논리및논술		40%	40%		20%				100%
	전기	작문교육론	30%		40%		30%				100%
	전기	국어과교수학습론		50%	20%		30%				100%
	전필	국어교과교재연구및지도법	20%		20%	20%	20%	20%			100%
	전기	독서교육론		50%				20%	30%		100%
	전기	문학교육론	30%	40%	10%		20%				100%
	전기	문법교육론		40%	20%				40%		100%
	전심	국어교육세미나	40%					40%		20%	100%
	전기	국어과평가론		20%		60%				20%	100%
모듈2	전필	국어학개론		40%	10%		30%		20%		100%
	전기	다문화와한국어교육론	20%	30%	20%		30%				100%
	전기	국어음운론		50%			20%		30%		100%
	전심	훈민정음특강		50%			20%		30%		100%
	전기	국어문법론	20%	30%	20%				30%		100%
	전기	국어사		50%	10%				40%		100%
	전기	현대문학사	20%	30%			20%		30%		100%
	전심	중세국어문법론		50%					50%		100%
	전기	국문학사		50%	10%				30%	10%	100%
	전심	국어사자료강독		50%					20%	30%	100%
	전심	국어어휘론	20%	30%			20%		30%		100%
	전심	국어의미화용론	30%	40%					30%		100%
	전심	국어문체교육연습		50%			40%			10%	100%
	전심	국어학교육연습	20%		20%		30%		30%		100%

모듈명	이수 구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
모듈3	전기	고전문학강독		30%				40%		30%	100%
	전필	국문학개론	20%	50%	20%					10%	100%
	전기	현대문학개론	20%	30%					30%	20%	100%
	전기	독서자료론		40%			40%			20%	100%
	전기	현대시교육론		50%	10%			20%	20%		100%
	전기	현대소설교육론		50%	10%			20%	20%		100%
	전심	수필교육론		50%	10%			20%	20%		100%
	전심	한국한문학교육론		50%	10%			20%	20%		100%
	전기	고전시가교육론		50%	10%			20%	20%		100%
	전기	고전산문교육론		50%	10%			20%	20%		100%
	전심	현대소설강독		30%				40%		30%	100%
	전심	문학표현교육론	20%	50%				30%			100%
	전심	희곡교육론		50%	10%			20%	20%		100%
	전심	문학비평론	30%	30%		20%				20%	100%
	전심	청소년문학론	20%	50%		10%			20%		100%
	전심	구비문학교육론		50%	10%			20%	20%		100%
	전심	매체교육론	20%	50%					30%		100%
	전심	문학감상론연습	30%	30%			20%			20%	100%
	전심	독서발달및지도론	30%		30%		40%				100%
창의 실용 과정	전기	국어생활과규범 -코너스톤디자인	20%	50%			30%				100%
	전기	현대시강독 -창의성교육		30%				40%		30%	100%
	전기	전공교육실습1	20%			20%	20%	20%		20%	100%
	전기	전공교육실습2	20%			20%	20%	20%		20%	100%
	전심	독서교육프로그램개발 -캡스톤디자인	40%				40%			20%	100%
	전심	국어교육연습 -캡스톤디자인	40%				40%			20%	100%
	전심	고전문학교육연습 -캡스톤디자인	40%				40%			20%	100%
	전심	문학창작과교육 -캡스톤디자인	20%				30%		30%	20%	100%
계	역량 총합		720%	1,770%	500%	150%	840%	430%	710%	480%	5,600%

11. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
교과목명	사제 동행 세미나 1~8	영문교과목명	Seminar for Career development (1~8)
교과목 개요 및 특성	지도교수와 학생 간의 교육과정 외 정기적인 교류를 통해 교수가 학생들과 교감하고 학업이나 생활, 진로 설정 등에 도움을 주기 위해 개설된 교과목이다. 이 과목은 개별 및 집단 상담, 비교과프로그램 참여, 기타 전공 세미나 등 다양한 활동을 통해 진행되며, 이를 통해 국어 교사가 갖추어야 할 공감적 의사소통 능력, 윤리적 태도, 학습 관리 능력, 문제 해결 능력을 함양할 수 있다.		
교과 목표	지도교수와의 정기적 교류와 상담을 통해 학업, 대학 생활, 향후 진로 등에 대한 방향을 모색할 수 있다.		
교과 내용	1. 정기적인 개별(또는 집단) 상담/ 2. 전공 및 교직 교육과정과 관련된 비교과 프로그램 참여/ 3. 교육기관 방문, 국어문화답사, 사회봉사, 교육봉사 등		
교육 방법	이론( ) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 능력(MC1)	30%	• 지도교수와의 학습 및 생활 상담 과정에서, 자신의 학습 및 생활 태도를 점검하고 그 성찰의 내용을 명확하게 표현할 수 있다.	과정평가/ 팀프로젝트/ 면담
실제적 문제 해결 능력(MC5)	20%	• 학습 상황과 일상생활에서 야기되는 다양한 문제 상황을 정확하게(명료한 언어로) 진단·분석·정리하고 그 해결책을 모색할 수 있다.	과제/ 프로젝트
윤리 능력 (MC8)	50%	• 예비 국어 교사로서 건전한 신념, 책무성, 정직성, 봉사정신, 공동체 의식을 갖추고, 자신의 교과 · 비교과 학습과 생활을 지속적으로 성찰할 수 있다.	과정평가/ 수업참여도

과목 프로파일			
교과목명	디지털시대의국어교육 -범교과시민교육	영문교과목명	Korean language education in the digital age: cross-curricular civic education
교과목 개요 및 특성	국어교육에서 디지털 리터러시와 범교과 학습 주제(안전, 인성, 진로, 민주시민, 인권, 다문화, 통일, 독도, 경제금융, 환경지속가능발전 등)가 실현되는 양상과 전략을 탐구하고, 이를 통해 국어교육에 대한 이해도와 국어 교사로서의 소통 능력과 윤리 능력을 함양한다.		
교과 목표	디지털 시대의 언어 환경과 학습자 특성을 고려한 미래 국어교육의 방향과 내용을 이해하고, 국어교육을 통해 디지털 리터러시를 함양하고 범교과 학습 주제에 대한 이해도와 감수성을 증진할 수 있는 방법을 모색한다.		
교과 내용	범교과 학습 주제(안전·건강, 인성, 진로, 민주시민, 인권, 다문화, 통일, 독도, 경제·금융, 환경·지속가능발전 등)의 기본 개념 및 교육적 실천 양상, 디지털 리터러시와 국어교육(디지털 리터러시, 매체문식성, AI 디지털 교과서 등)		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
교육과정 재구성 능력(MC3)	30%	•범교과 학습 주제가 다양한 교과에서 다루어지는 방식과 체계를 이해하고, 이를 고려하여 국어과와 다른 교과의 창의적 융합 수업을 구성할 수 있다.	시험/ 과제/ 모의수업
실제적 문제 해결 능력(MC5)	50%	•국어교육 설계 및 실천 상황에서 범교과 학습 주제와 관련된 다양한 문제 상황을 창의적으로 해결할 수 있다.	시험/ 과제/ 프로젝트
윤리 능력 (MC8)	20%	•예비 국어 교사로서 건전한 신념, 책무성, 정직성, 봉사정신, 공동체 의식을 갖추고, 자신의 교과·비교과 학습과 생활을 지속적으로 성찰할 수 있다.	과정평가/ 수업참여도

과목 프로파일			
교과목명	국어교육과 한자	영문교과목명	Chinese Characters in Korean Language Education
교과목 개요 및 특성	이 과목은 국어 어휘의 높은 비중을 차지하는 한자어와 국어사 및 고전문학 관련 전공과목을 이수하기 위한 기초 한자 학습을 위해 설정되었다. 이 과목에서는 기본적인 한자와 한자어에 대한 기초 문식성을 기를 수 있다.		
교과 목표	국어 어휘 중 큰 비중을 차지하는 한자어를 이해하고 고전문학 작품 및 문헌들의 해독을 위하여 기초 한자를 습득한다.		
교과 내용	기초 한자(어), 한자의 뜻과 음, 고전 작품, 한국 기초 한문 등		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용 전문성 개발 능력 (MC2)	50%	• 국어교육에 필요한 기초 한자를 습득하여 국어 교사로서의 기초 문식성을 갖춘다.	시험/과제/보고서
실제적 문제 해결 능력(MC5)	50%	• 한자(어)와 관련된 언어적 문제 상황을 명확하게 진단·분석·정리할 수 있다. • 국어과 교수·학습 상황에서 한자(어)와 관련한 문제 상황을 체계적·전략적으로 해결할 수 있다.	프로젝트/과제

과목 프로파일			
교과목명	국어교육론	영문교과목명	Theory of Korean Language Education
교과목 개요 및 특성	국어교육의 전반에 관한 기본적인 이론과 지식을 습득하기 위한 교과목이다. 이 과목에서는 국어교육의 목표, 내용, 교육과정, 교재(AI 디지털 교과서 포함), 교수·학습, 평가, 학습자, 교육 환경 등에 대한 기초 이론과 실제를 다룬다.		
교과 목표	국어교육의 이념, 목표, 교육과정, 교재(교과서, AID 디지털 교과서), 수업, 평가, 내용, 교수·학습, 평가, 학습자, 디지털 시대, 한국어교육, 지역 연계 국어 교육 등에 대한 기본적인 개념을 학습하며, 이를 통해 국어 교사로서의 바람직한 태도에 대해 스스로 성찰한다.		
교과 내용	국어교육의 목표, 교육과정, 교수·학습, 교재(교과서, AI 디지털 교과서), 평가(과정중심평가, 표준화시험, 디지털 평가), 내용 영역별 이론과 실제, 언어습득, 매체교육(디지털 리터러시), 국어 교사론 등		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용 전문성 개발 능력 (MC2)	40%	•국어 교과의 내용지식(화법, 독서, 작문, 문법, 문학, 매체)과 교과지식(교육과정지식, 교수내용지식 등)을 갖추고, 이를 활용하여 국어교육을 기획하고 실천할 수 있다.	시험/ 과제/ 보고서
교육과정 재구성 능력(MC3)	20%	•국어교육의 환경과 맥락을 고려하여 (학교·교실 단위) 국어교육의 내용과 방법을 재구성할 수 있다.	시험/ 과제/ 모의수업
실제적 문제 해결 능력(MC5)	20%	•국어교육의 설계와 실천 과정에서 생기는 교수·학습 문제 상황을 진단하고, 이를 체계적·전략적으로 해결할 수 있다.	시험/ 과제/ 프로젝트
윤리 능력 (MC8)	20%	•예비 국어 교사로서의 건전한 신념, 책무성, 정직성, 봉사정신, 공동체 의식을 갖추고, 자신의 학습 및 생활을 지속적으로 성찰할 수 있다.	과정평가/ 수업참여도

과목 프로파일			
교과목명	국어과교육과정론	영문교과목명	Curriculum of Korean Language Education
교과목 개요 및 특성	이 과목은 국어과 교육과정의 이해 및 효과적인 교수·학습 설계 능력 신장을 목표로 설정되었다. 이 과목에서는 현행 국어과 교육과정에 대하여 전반적으로 이해하고, 국어과 교육과정의 성취기준이 교과서와 수업으로 구현되는 양상과 원리를 탐구하며, 국어과 교육과정의 성취기준을 다양한 형태의 교재(온라인콘텐츠, AI 디지털 교과서 등) 및 교수학습 자료로 구체화해 보면서 이를 바탕으로 한 효과적인 국어과 수업을 설계해 본다.		
교과 목표	국어과 교육과정 변천사, 현행 교육과정(총론 및 국어과 교육과정)의 성격, 목표, 내용 체계 등을 개괄하고, 국어과 교육과정이 다양한 형태의 교재(지면 교과서, AI 디지털 교과서 등)와 수업으로 구체화되는 양상을 이해한다.		
교과 내용	국어과 교육과정의 변천사, 현행 교육과정(총론 및 국어과 교육과정), 국어과 교육과정의 재구성, 국어과 교재로의 구체화(교수·학습 자료 개발, AIDT와 학습자 맞춤형 국어교육)		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용 전문성 개발 능력 (MC2)	20%	•국어 교과의 내용지식(화법, 독서, 작문, 문법, 문학, 매체)과 교과지식(교육과정지식, 교수내용지식 등)을 갖추고, 이를 활용하여 교수·학습 과정을 설계할 수 있다. •국가수준 국어과 교육과정의 체계와 내용을 이해하고 설명할 수 있다.	시험/ 과제/ 보고서
교육과정 재구성 능력(MC3)	50%	•국어교육의 다양한 변인(교수자, 학습자, 목표, 교재 등)을 고려하여 국어과 교수·학습 과정을 설계·실행할 수 있다.	시험/ 과제/ 모의수업
실제적 문제 해결 능력(MC5)	30%	• 교수·학습 설계와 실행 과정에서 생기는 문제 상황을 진단하고, 이를 전략적으로 해결할 수 있다.	시험/ 과제/ 프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	화법교육론	영문교과목명	Theory of Teaching Listening and Speech
교과목 개요 및 특성	이 과목은 화법 영역의 이해 및 효과적인 교수 학습 과정 설계 신장을 목표로 설정되었다. 이 과목에서는 화법 영역의 기본 이론을 바탕으로 화법 영역의 교수·학습 및 평가의 설계 및 실천 과정과 전략을 탐구한다.		
교과 목표	일상 대화, 토의, 토론, 연설, 강연 등의 음성언어의사소통 능력을 향상하는 교육의 내용과 방법을 살펴봄으로써 화법 교수·학습 능력을 기른다.		
교과 내용	화법교육의 목표, 성격, 교수·학습, 평가 등 화법 영역 전반 이론과 실제		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 능력(MC1)	50%	• 공감적 태도와 언어문화적 감수성을 바탕으로 국어과 교수·학습 상황에서 타인과 협력적으로 소통할 수 있다.	과정평가/ 팀프로젝트
교육과정 재구성 능력(MC3)	30%	• 화법 영역의 내용지식을 바탕으로 화법 영역의 교수·학습 과정을 설계할 수 있다.	시험/과제/ 모의수업
실제적 문제 해결 능력(MC5)	20%	• 학습자 변인을 고려하여 교수·학습 환경과 맥락을 조성하고 화법 영역의 교수·학습 과정을 실행할 수 있다.	시험/과제/ 프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	국어과 논리 및 논술	영문교과목명	Education of Korean Logical Composition
교과목 개요 및 특성	이 과목은 교과교직 논술 과목으로 교원자격취득을 위한 교과교육 과목이다. 이 과목을 통해 학생들은 다양한 논리적 글쓰기 과정을 경험하면서, 국어교육 전문가에게 필요한 논리적·비판적·창의적 사고력과 글쓰기 능력을 함양할 수 있다. 나아가 타 교과와 연계하여 범교과적 교육과정을 설계할 수 있는 능력을 갖추게 될 것이다.		
교과 목표	논증적, 설득적 글쓰기인 논술의 이론과 그 교육에 관한 폭넓은 지식을 습득함으로써 국어 교사로서 갖추어야 할 논술 지도 능력, 문항 제작 및 평가 능력을 기른다.		
교과 내용	국어과에서 글쓰기와 논술의 이론, 논술 교육의 개념, 성격, 목표, 교수·학습과 평가 방법 등		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용 전문성 개발 능력 (MC2)	40%	• 국어과 교수·학습 상황에서 학습자의 개성과 수준을 존중하며 효과적으로 의사소통할 수 있다.	시험/과제/보고서
교육과정 재구성 능력(MC3)	40%	• 논술의 상황과 목적에 맞게 평가 기준을 설정하고, 자신과 타인의 학습 활동 및 성과를 비평하고 성찰할 수 있다.	시험/과제/모의수업
실제적 문제 해결 능력(MC5)	20%	• 학습 상황과 일상생활에서의 다양한 문제 상황을 명료한 언어로 진단·분석·정리할 수 있다.	시험/과제/프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	작문교육론	영문교과목명	Theory of Teaching Writing
교과목 개요 및 특성	이 과목은 작문 영역의 이해 및 효과적인 교수 학습 과정 설계 신장을 목표로 설정되었다. 이 과목에서는 작문 영역의 기본 이론을 바탕으로 국어교과의 작문 영역의 교수·학습을 설계를 위한 과정을 수행한다.		
교과 목표	작문 교육의 다양한 이론 및 교수·학습 및 평가에 관한 이론을 습득하여 글쓰기 교육 능력을 기른다.		
교과 내용	글쓰기의 개념, 글쓰기의 이론, 갈래별 글쓰기 교육 방법, 쓰기 평가, 쓰기 윤리 등		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 능력(MC1)	30%	• 작문 영역의 교수·학습 상황에서 학습자의 개성과 수준을 존중하며 효과적으로 의사소통할 수 있다.	과정평가/팀프로젝트
교육과정 재구성 능력(MC3)	40%	• 작문 영역의 내용지식을 바탕으로 작문 영역의 교수·학습 과정을 설계할 수 있다.	시험/과제/모의수업
실제적 문제 해결 능력(MC5)	30%	• 작문 과정에서 발생하는 문제 상황을 진단하고 해결할 수 있다.	시험/과제/프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	국어과교수학습론	영문교과목명	Teaching and Learning Korean Language
교과목 개요 및 특성	이 과목은 다양한 국어과 교수·학습 환경과 교재(AI 디지털 교과서 및 다매체 환경) 특성을 고려하면서, 교수·학습 방법, 모형, 기법 등을 적절히 활용하여 창의적인 국어과 수업을 설계하고 실행하는 능력을 기르기 위한 교과목이다.		
교과 목표	국어과 수업의 설계 및 실행을 위해 필요한 교수·학습 이론, 전략, 방법, 모형, 기법 등을 내용 영역별로 탐구하고, 이를 활용하여 창의적이고 효과적인 국어 수업을 설계해 본다.		
교과 내용	국어과 교수·학습의 특성과 원리, 국어과의 내용 영역별 교수·학습의 이론과 실제, 디지털 교실 환경에서의 국어과 교수·학습(AIDT, 메타버스 등), 학습자 맞춤형 국어 수업, 학습자 중심 국어 수업		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용 전문성 개발 능력 (MC2)	50%	•국어 교과의 내용지식(화법, 독서, 작문, 문법, 문학, 매체)과 교과지식(교육과정지식, 교수내용지식 등)을 갖추고, 이를 활용하여 수업 현장에서 활용할 교수·학습 과정을 설계할 수 있다.	시험/ 과제/ 보고서
교육과정 재구성 능력(MC3)	20%	•국어교육의 다양한 변인(교수자, 학습자, 목표, 교재 등)을 고려하여, 국어과 교수·학습을 설계·실행할 수 있다.	시험/ 과제/ 모의수업
실제적 문제 해결 능력(MC5)	30%	•교실 수업 현장에서 활용 가능한 다양한 자료·정보·매체를 선정하고 창의적으로 재구성할 수 있다.	시험/ 과제/ 프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	국어교과교재연구및지도법	영문교과목명	Teaching Materials and Methodology of Korean Language Education
교과목 개요 및 특성	이 과목은 국어과 교육과정 및 교과서를 분석하고, 이를 바탕으로 학습자 및 교수·학습 상황에 부합하는 국어 수업을 설계하고 실연해 보는 교과목이다. 교육실습 이수를 위한 선수 과목으로서의 성격을 지닌다.		
교과 목표	국어과 교재(AI 디지털 교과서 포함) 분석 및 연구, 교수·학습 지도안 작성, 모의수업 실연, 수업 성찰 및 평가 등 국어과 수업의 설계와 운영에 대한 전 과정을 경험함으로써 국어 교재 연구 및 교수·학습에 관한 실제적인 능력을 기른다.		
교과 내용	국어과 교육과정 및 교재(AI 디지털 교과서) 연구, 국어과 수업 요인(수업 목표, 학습자, 수업 환경) 진단 및 분석, 국어과 교수·학습 방법(모형, 기법) 활용, 교수·학습 지도안 작성 연습, (디지털 교실 환경에서의) 국어과 모의수업 실연(디지털 교과서 및 매체 자료 활용), 국어과 평가(과정중심평가, 형성평가, 총괄평가)의 운영, 교과간·교과내 통합 수업, 범교과 학습 주제 구현		
교육 방법	이론(✓) 실습(✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 능력(MC1)	20%	•학습자에 대한 공감적 태도와 언어문화적 감수성을 바탕으로 국어교육의 설계와 실천 상황에서 타인과 협력적으로 의사소통할 수 있다.	과정평가/ 팀프로젝트
교육과정 재구성 능력(MC3)	20%	•국어교육의 다양한 변인(교수자, 학습자, 목표, 교재 등)을 고려하면서 국어과 교수·학습을 설계·실행할 수 있다.	시험/ 과제/ 모의수업
학습 성과 평가 능력(MC4)	20%	•평가의 상황과 목적에 맞게 평가기준을 설정하고, 자신과 타인의 학습 활동 및 성과를 비평하고 성찰할 수 있다.	과제/ 토론/ 모의수업
실제적 문제 해결 능력(MC5)	20%	•교실 수업 현장에서 활용 가능한 다양한 자료·정보·매체를 선정하고 창의적으로 재구성할 수 있다.	시험/ 과제/ 프로젝트
학습 생태계 조성·관리 능력(MC6)	20%	•학습자 변인을 고려하여 국어과 교수·학습의 환경과 맥락을 조성하고 교수·학습 과정을 실행할 수 있다.	과제/ 프로젝트/ 포트폴리오

과목 프로파일			
교과목명	독서교육론	영문교과목명	Theory of Teaching Reading
교과목 개요 및 특성	이 과목은 독서 현상에 관한 이론의 이해 및 효과적인 독서능력 신장의 탐구를 목표로 설정되었다. 이 과목에서는 언어이해 현상의 특성을 인간의 인지작용, 텍스트의 구조, 이해의 과정 등의 측면에서 규명해 보고, 현대의 독해이론이 제공하는 언어이해의 원리를 바탕으로 하여 독서교육 이론 및 방법을 학습할 수 있을 것이다.		
교과 목표	읽기 이론의 성과는 교재 구성, 교수·학습 방법, 교육과정 등에 직접적인 도움을 줄 수 있는 중요한 영역이기도 하다. 이 과목에서는 기존의 '읽기' 이론을 비판적으로 검토하고, 읽기 교수·학습과 읽기 활동 수행 및 지도에 필요한 능력들과 그 기본 원리를 탐색한다.		
교과 내용	읽기의 개념, 읽기 및 읽기 교육의 이론, 갈래별 읽기 교육 방법, 읽기 평가 등		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용 전문성 개발 능력 (MC2)	50%	• 읽기 영역의 내용지식을 바탕으로 읽기(독서) 교수·학습 내용 및 과정을 설계할 수 있다.	시험/과제/ 보고서
학습 생태계 조성·관리 능력(MC6)	20%	• 학습자 변인을 고려하여 교수·학습 환경과 맥락을 조성하고 독서 영역의 교수·학습 과정을 실행할 수 있다.	과제/ 프로젝트/ 포트폴리오
학습 자원 활용 능력(MC7)	30%	• 교실 수업 현장에서 활용 가능한 다양한 자료·정보·매체를 선정하고 창의적으로 재구성할 수 있다.	과정평가/ 모의수업/ 포트폴리오

과목 프로파일			
교과목명	문학교육론	영문교과목명	Theory of Teaching Literature
교과목 개요 및 특성	이 과목은 문학의 세부 장르의 특성에 대한 학습과 작품 강독을 마친 학생들을 대상으로 문학교육의 구체적이고 실제적인 방법과 내용을 다룬다. 최신의 교수·학습 방법과 문학교육의 동향 등을 고려하여 문학교육을 설계하는 능력을 함양할 수 있을 것이다.		
교과 목표	문학의 특질과 정서를 파악하고, (한국) 문학의 흐름 및 현상을 폭넓게 검증하며 효과적으로 교수·학습 및 평가하는 능력을 기른다.		
교과 내용	문학교육의 목표, 문학교육의 기본 개념, 문학 교수·학습의 이론과 실제, 문학교육의 특수 문제들 등		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 능력(MC1)	30%	• 문학 교수·학습 상황에서 다양한 참여자들의 개선을 위해 각자의 수준을 존중하고 효과적으로 의사소통할 수 있다. • 인간에 대한 공감적 태도와 문학적 감수성을 바탕으로 문학교육의 설계와 실천 상황에서 타인과 협력적으로 소통할 수 있다.	과정평가/ 팀프로젝트
내용 전문성 개발 능력 (MC2)	40%	• 문학교육의 내용지식과 교과지식(문학교육과정 지식, 교수내용지식)을 갖추어 문학교육을 기획하고 실천할 수 있다. • 예비 국어 교사로의 정체성과 자신감을 가지고 문학교육을 담당할 국어 교사에게 필요한 다양한 문학능력을 자기주도적으로 계발할 수 있다.	시험/과제/ 보고서
교육과정 재구성 능력(MC3)	10%	• 국어교육의 환경과 맥락을 고려하여 학교 및 교실 단위 문학교육의 내용과 방법을 재구성할 수 있다. • 문학교육의 다양한 변인(교수자, 학습자, 목표, 교재 등)을 고려하면서 문학 교수·학습을 설계·실행할 수 있다.	시험/과제/ 모의수업
실제적 문제 해결 능력(MC5)	20%	• 문학 및 문학교육과 관련된 학습 상황과 일상생활에서 야기되는 다양한 문제 상황을 정확하게 진단·분석·정리할 수 있다. • 문학교육의 설계와 실천 과정에서 생기는 교수·학습 문제 상황을 진단하고, 이를 체계적·전략적으로 해결할 수 있다.	시험/과제/ 프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	문법교육론	영문교과목명	Theory of Teaching Knowledge about Korean Language
교과목 개요 및 특성	이 과목은 국어 문법을 교육하는 실제적인 방법과 내용에 대해 다룬다. 국어 문법 이론과 국어문화에 대한 지식을 점검하고, 그 구체적인 교수·학습 방법을 탐색함으로써 문법교육을 설계하고 실천하는 능력을 함양할 수 있을 것이다.		
교과 목표	국어 문법뿐만 아니라 국어의 변화 · 발전에 대한 지식, 국어문화에 대한 지식을 대상으로, 이러한 폭넓은 국어지식을 교수·학습하고 평가하는 능력을 향상하도록 한다.		
교과 내용	문법교육의 개념과 역사, 문법교육의 관점, 문법 교수·학습 및 평가, 탐구학습 등		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용 전문성 개발 능력 (MC2)	40%	• 국어 문법의 내용지식과 교과지식을 갖추고, 이를 활용하여 국어교육을 기획하고 실천할 수 있다.	시험/과제/ 보고서
교육과정 재구성 능력(MC3)	20%	• 국어교육의 환경과 맥락을 고려하여 문법교육의 내용과 방법을 재구성할 수 있다. • 국어교육의 다양한 변인을 고려하면서 국어 문법의 교수·학습을 설계·실행할 수 있다.	시험/과제/ 모의수업
학습 자원 활용 능력(MC7)	40%	• 문법교육의 목적과 상황에 맞는 다양한 언어 자료를 탐색·발굴하고, 이를 효과적으로 활용할 수 있다. • 문법교육에 적절한 다양한 자료·정보·매체를 창의적으로 재구성하여 활용할 수 있다.	과정평가/ 포트폴리오

과목 프로파일			
교과목명	국어교육 세미나	영문교과목명	Seminar in Korean Language Teaching
교과목 개요 및 특성	이 과목은 국어교육 하위 영역에 대함 심화된 이해를 바탕으로 국어교육 현장, 국어교육 정책 등을 다룬다. 국어교육 수요자들의 다양한 요구와 특성을 고려한 교육 내용 및 교수·학습 방법, 평가 등을 논의하며 국어교육 관련 직무 역량을 함양할 수 있을 것이다.		
교과 목표	국어교육에 대한 심화된 이론과 방법을 바탕으로 실제 국어교육현장에 적용될 수 있는 개념과 원리들을 학습하고 이를 교수·학습 방법론적으로 적용하는 능력을 향상한다.		
교과 내용	국어교육의 쟁점과 전망, 국어교육 현장의 요구와 해결 방안 등		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 능력(MC1)	40%	• 국어과 교수·학습 상황에서 다양한 참여자들의 개성과 수준을 존중하며 효과적으로 의사소통할 수 있다. • 인간에 대한 공감적 태도와 언어문화적 감수성을 바탕으로 국어교육 현장에 필요한 개념과 원리를 소통할 수 있다.	과정평가/ 팀프로젝트
학습 생태계 조성·관리 능력(MC6)	40%	• 국어과 교수·학습 상황에서 학습자의 생활 및 교육 환경을 고려하여 교수·학습 환경과 맥락을 조성·유지할 수 있다. • 국어교육의 환경과 변인을 고려하여, 국어과 학습공동체를 구축하고 건강한 학습 생태계를 유지할 수 있다.	과제/ 프로젝트/ 포트폴리오
윤리 능력 (MC8)	20%	• 예비 국어 교사로서의 건전한 신념, 책무성, 정직성, 봉사정신, 공동체 의식을 갖추고, 자신의 학습 및 생활을 지속적으로 성찰할 수 있다. • 국어와 문학에 대한 인문학적 소양과 국어 교사에게 요구되는 가치와 태도를 바탕으로 국어문화 공동체 및 학습공동체의 발전을 위해 노력하는 태도를 지닌다.	과정평가/ 수업참여도

과목 프로파일			
교과목명	국어과평가론	영문교과목명	Assessment of Korean Language and Literature
교과목 개요 및 특성	이 과목은 국어과 교육에서 정교하고 타당하게 설계된 평가의 가치를 이해하고, 학교 현장에서 필요한 학생 평가 능력을 함양하기 위한 교과목이다. 이 과목에서는 국어과 평가의 목적, 원리, 방법, 환경 및 맥락 등을 개괄하고, 평가의 목적과 교수·학습 상황에 적합한 국어과 평가 도구를 설계해 본다.		
교과 목표	국어교육 평가의 목적, 원리, 방법, 평가 도구 개발 및 평가 운영의 실제 등을 학습함으로써 국어과 평가 전문성을 함양한다.		
교과 내용	언어 및 문학 평가의 이론과 원리, 다양한 국어과 평가(총괄평가, 수행평가, 학생 맞춤형 평가, 과정중심 평가 등), 디지털 평가(컴퓨터 기반 국어과 평가, AIDT를 활용한 국어과 평가) 등		
교육 방법	이론(✓) 실습(✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용 전문성 개발 능력 (MC2)	20%	•국어 교과의 내용지식(화법, 독서, 작문, 문법, 문학, 매체)과 교과지식(교육과정지식, 교수내용지식 등)을 갖추고, 이를 활용하여 국어과 평가를 기획·실천할 수 있다. •예비 국어 교사로서의 정체성과 자신감을 가지고 국어 교사에게 필요한 국어교육 평가 전문성을 자기주도적으로 계발할 수 있다.	시험/ 과제/ 보고서
학습 성과 평가 능력(MC4)	60%	•국어교육에서 활용하는 다양한 평가 방법을 이해하고, 평가 결과를 국어과 교육과정 및 교수·학습 개선에 환류할 수 있다. •국어교육의 목적과 성격을 고려하여 평가의 방법과 내용을 설정하고, 자신과 타인의 평가 활동 및 성과를 비평하고 성찰할 수 있다.	과제/ 토론/ 모의수업
윤리 능력 (MC8)	20%	•건전한 신념, 책무성, 정직성을 기반으로 국어교육 평가를 실천·성찰할 수 있다.	과정평가/ 수업참여도

과목 프로파일			
교과목명	국어학 개론	영문교과목명	Introduction to Korean Language
교과목 개요 및 특성	이 과목은 국어학 분야의 기초 과목으로서 국어학의 여러 영역에 대한 기본적인 지식을 폭넓게 다룬다. 국어의 음운, 문법, 의미뿐 아니라 국어의 역사, 방언 등 국어학의 제 분야에 걸쳐 국어의 언어적 특징을 광범위하게 학습함으로써 예비 국어 교사가 필수적으로 갖추어야 할 기본적인 문법 능력을 함양할 수 있을 것이다.		
교과 목표	국어의 구조 및 규칙에 관해 포괄적으로 이해하여 국어에 대한 기본적인 탐구 능력을 기른다.		
교과 내용	국어의 음운, 형태, 통사, 의미/국어의 역사, 방언, 문자, 규범, 국어학과 인접과학 등		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용 전문성 개발 능력 (MC2)	40%	• 국어학에 대한 체계적·포괄적 지식을 갖추고, 이를 활용하여 국어교육을 기획하고 실천할 수 있다.	시험/과제/보고서
교육과정 재구성 능력(MC3)	10%	• 국어교육의 환경과 맥락을 고려하여 국어학 지식의 교육내용과 방법을 재구성하고 교수·학습을 설계 및 실행할 수 있다.	시험/과제/모의수업
실제적 문제 해결 능력(MC5)	30%	• 학습 상황과 일상생활에서 야기되는 다양한 언어 문제를 포착하고 이를 진단·분석·정리할 수 있다. 국어학의 교육을 위한 설계와 실천 과정에서 생기는 교수·학습 문제 상황을 진단하고, 이를 체계적·전략적으로 해결할 수 있다.	시험/과제/프로젝트
학습 자원 활용 능력(MC7)	20%	• 국어학의 연구와 교육을 위한 다양한 언어 자료를 탐색·발굴하고, 이를 효과적으로 활용할 수 있다.	과정평가/포트폴리오

과목 프로파일			
교과목명	다문화와 한국어 교육론	영문교과목명	Multi-Culture and Korean Language Education
교과목 개요 및 특성	다문화 시대에 접어들고 이에 다양한 문화적 차이로 인한 문제가 발생하는 문제를 교육을 통한 이해와 반성 등 문화적 차이를 극복하는 토대를 마련하는 과정으로 구성하였다. 또한 예비교원으로서 갖추어야 할 교직 소양 교육의 일환이다.		
교과 목표	다문화 시대에 부응하여 외국어로서의 한국어교육에 관한 기초 이론과 원리를 습득한다.		
교과 내용	제2언어교육 이론, 외국어로서의 한국어교육 이론, 외국어로서의 한국어 교재 및 지도법		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 능력(MC1)	20%	• 다문화 인지 감수성을 바탕으로 국어교육의 설계와 실천 상황에서 타인과 협력적으로 소통할 수 있다.	과정평가/팀프로젝트
내용 전문성 개발 능력 (MC2)	30%	• 다문화가정 학습자의 한국어 사용과 관련한 다양한 문제 상황을 정확하게 진단·분석·정리할 수 있다. • 한국어교육의 설계와 실천 과정에서 생기는 교수·학습 문제 상황을 진단하고, 이를 체계적·전략적으로 해결할 수 있다.	시험/과제/보고서
교육과정 재구성 능력(MC3)	20%	• 한국어교육에 대한 기본 지식을 갖추고, 이를 활용하여 다문화가정 학습자를 위한 한국어교육을 기획하고 실천할 수 있다.	시험/과제/모의수업
실제적 문제 해결 능력(MC5)	30%	• 다문화 교육을 위한 기본 소양을 갖추고, 이를 언어생활에 반영할 수 있다.	시험/과제/프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	국어 음운론	영문교과목명	Korean Phonology
교과목 개요 및 특성	이 과목은 음운 이론의 포괄적인 학습과 국어 음운의 특성에 대한 이해를 목적으로 한다. 국어 음운의 목록과 그들이 구성하는 체계, 국어 음운 변동의 원리와 특징 등 국어의 말소리와 관련한 여러 문제들을 본격적으로 탐구함으로써 국어학에 대한 이해를 심화하고 문법 역량을 증진할 수 있을 것이다.		
교과 목표	국어의 음운 체계와 음운 현상에 대한 포괄적인 지식을 습득하고 그 원리와 특성을 이해한다.		
교과 내용	음성학, 음운론, 음성 언어 분석론		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용 전문성 개발 능력 (MC2)	50%	• 국어 음운의 성격에 대한 체계적·포괄적 지식을 갖추고, 이를 활용하여 국어교육을 기획하고 실천할 수 있다.	시험/과제/보고서
실제적 문제 해결 능력(MC5)	20%	• 학습 상황과 일상생활에서 야기되는 국어의 발음 관련 문제 상황을 정확하게 진단·분석·정리할 수 있다. • 발음 관련 국어교육의 설계와 실천 과정에서 생기는 교수·학습 문제 상황을 진단하고, 이를 체계적·전략적으로 해결할 수 있다.	시험/과제/프로젝트
학습 자원 활용 능력(MC7)	30%	• 국어 발음의 연구와 교육을 위한 다양한 언어 자료를 탐색·발굴하고, 이를 효과적으로 활용할 수 있다.	과정평가/포트폴리오

과목 프로파일			
교과목명	훈민정음 특강	영문교과목명	Topics in Hunminjeongeum
교과목 개요 및 특성	이 과목은 『훈민정음』 원본을 강독하고 문자 훈민정음에 대한 이해를 심화하는 데 목적을 둔다. 훈민정음 창제의 배경과 원리, 한글의 문자적 특징 등을 탐구 및 이해함으로써 교과 전문성 및 국어와 국어문화에 대한 자긍심을 고취할 수 있을 것이다.		
교과 목표	훈민정음 원본을 읽고 표기법과 음운 변천 등에 대한 이론과 실제를 이해하며, 한글 창제의 배경과 원리, 한글의 문자사적 의의 등을 포괄적으로 탐구한다.		
교과 내용	훈민정음 해례본과 국역본의 정독, 한글 창제의 원리, 문자와 음운에 관한 이론 및 현실, 표기법의 변천, 어문생활과 규범, 한국어의 말과 글이 나아갈 방향		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용 전문성 개발 능력 (MC2)	50%	• 한글과 관련한 문자사적·국어사적 지식을 갖추고, 이를 활용한 국어교육을 기획 및 실천할 수 있다.	시험/과제/보고서
실제적 문제 해결 능력(MC5)	20%	• 학습 상황과 일상생활에서 야기되는 한글의 이해와 관련한 다양한 문제를 포착하고 이를 분석 및 정리할 수 있다. • 한글에 대한 교육의 설계와 실천 과정에서 생기는 교수·학습 문제 상황을 진단하고, 이를 체계적·전략적으로 해결할 수 있다.	시험/과제/프로젝트
학습 자원 활용 능력(MC7)	30%	• 한글에 대한 교육을 위한 다양한 언어문화 자료를 탐색·발굴하고, 이를 효과적으로 활용할 수 있다.	과정평가/포트폴리오

과목 프로파일			
교과목명	국어 문법론	영문교과목명	Theory of Standard Korean Grammar
교과목 개요 및 특성	이 과목은 국어 문법의 기본적인 원리와 규칙들을 이해하고 학습하는 데 목적이 있다. 국어의 문법단위와 조어법, 품사, 문장구조 및 여러 가지 문법 범주들에 대한 체계적·포괄적 학습을 통해 국어 문법에 대한 심도 깊은 이해와 교과 전문성 제고를 기대할 수 있을 것이다.		
교과 목표	국어에 있어서 문법 연구의 의의와 가치를 소개하고, 문법 교육에 필요한 기본 지식을 체계적으로 익히며 국어에 관한 메타적 탐구 능력을 기른다.		
교과 내용	형태론, 통사론, 담화이론 등		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 능력(MC1)	20%	• 언어적 소통 상황(또는 국어과 교수·학습 상황)에서 다른 사람(또는 학습자)의 개성과 수준을 존중하며 효과적으로 의사소통할 수 있다. • 인간에 대한 공감적 태도와 언어문화적 감수성을 바탕으로 국어교육의 설계와 실천 상황에서 타인과 협력적으로 소통할 수 있다.	과정평가/ 팀프로젝트
내용 전문성 개발 능력 (MC2)	30%	• 국어 문법에 대한 이론적 지식을 체계적으로 갖추고, 이를 활용하여 국어교육을 기획하고 실천할 수 있다.	시험/과제/ 보고서
교육과정 재구성 능력(MC3)	20%	• 국어교육의 환경과 맥락을 고려하여 문법교육의 내용과 방법을 재구성할 수 있다. • 국어교육의 다양한 변인을 고려하면서 국어 문법의 교수·학습을 설계·실행할 수 있다.	시험/과제/ 모의수업
학습 자원 활용 능력(MC7)	30%	• 국어 문법의 연구와 교육을 위한 다양한 언어 자료를 탐색·발굴하고, 이를 효과적으로 활용할 수 있다.	과정평가/ 포트폴리오

과목 프로파일			
교과목명	국어사	영문교과목명	Introduction to History of Korean Language
교과목 개요 및 특성	이 과목은 국어의 뿌리와 역사에 대한 폭넓은 이해를 목적으로 한다. 국어가 고대국어에서 중세국어, 근대국어, 현대국어로 변화해 온 양상을 음운, 문법, 어휘 등의 측면에서 체계적으로 살펴보고, 이를 해당 시기 국어사 자료의 강독을 통해 직접 확인한다. 이를 통해 국어에 대한 이해를 심화하고 예비 국어 교사가 갖추어야 할 문법 역량을 증진할 수 있을 것이다.		
교과 목표	국어의 역사적 변천 과정을 통시적 방법에 따라 음운, 형태, 문법, 의미 등의 제 분야에서 개괄적으로 고찰함으로써 문법 교육에 필요한 국어사 지식을 습득한다.		
교과 내용	음운사, 표기법의 변천, 형태사, 문법사, 어휘사		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용 전문성 개발 능력 (MC2)	50%	• 국어사에 대한 포괄적인 지식을 갖추고, 이를 활용하여 국어교육을 기획하고 실천할 수 있다. • 국어 교사에게 필요한. 다양한 국어사 자료 및 문헌에 대한 문식성을 갖춘다.	시험/과제/ 보고서
교육과정 재구성 능력(MC3)	10%	• 국어교육의 환경과 맥락을 고려하여 국어사의 교육 내용과 방법을 재구성할 수 있다. • 국어교육의 다양한 변인을 고려하면서 국어사의 교수·학습을 설계·실행할 수 있다.	시험/과제/ 모의수업
학습 자원 활용 능력(MC7)	40%	• 국어사의 연구와 교육을 위한 다양한 언어문화 자료를 탐색·발굴하고, 이를 창의적으로 재구성하여 활용할 수 있다.	과정평가/ 포트폴리오

과목 프로파일			
교과목명	현대 문학사	영문교과목명	History of Korean Modern Literature
교과목 개요 및 특성	이 과목은 근대의 시작을 기점으로 시, 소설 등 현대문학의 흐름을 개괄함으로써 국어 교사가 갖추어야 하는 내용전문성을 개발하는 데 도움이 되는 내용을 다룬다. 근대 이후 한국 현대문학의 흐름을 문예사조와 대표작품을 중심으로 검토함으로써 예비교사로서 갖추어야 할 문학교육 능력을 함양할 수 있을 것이다.		
교과 목표	근대 문학의 기점 및 현대 문학의 형성과 변모 과정을 사적으로 정리하여 작가, 사회적 특성, 문학사적 의의 등에 대하여 파악한다. 이를 통해 문학(사) 교육 능력을 기른다.		
교과 내용	현대 문학의 작가론, 작품론, 갈래론		
교육 방법	이론(✓) 실습(✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 능력(MC1)	20%	• 문학 교수·학습 상황에서 다양한 참여자들의 개선과 수준을 존중하고 효과적으로 의사소통할 수 있다.	과정평가/ 팀프로젝트
내용 전문성 개발 능력 (MC2)	30%	• 현대문학사 관련 지식과 교과지식(교육과정지식, 교수내용지식 등)을 갖추고, 이를 활용하여 문학교육을 기획하고 실천할 수 있다. • 예비 국어 교사로서의 정체성과 자신감을 가지고 국어 교사에게 필요한 문학 문식성을 자기 주도적으로 계발할 수 있다.	시험/과제/ 보고서
실제적 문제 해결 능력(MC5)	20%	• 문학 교수·학습 상황에서 문학사적 지식과 관련되는 다양한 문제 상황을 명확하게 진단·분석·정리할 수 있다. • 현대문학사 교육의 설계와 실천 과정에서 생기는 교수·학습 문제 상황을 진단하고, 이를 체계적·전략적으로 해결할 수 있다.	시험/과제/ 프로젝트
학습 자원 활용 능력(MC7)	30%	• 문학교육의 목적과 상황에 맞는 다양한 현대문학사 자료를 탐색·발굴하고, 이를 효과적으로 활용할 수 있다. • 문학교육 상황에서 다양한 현대문학사 관련 자료·정보·매체를 창의적으로 재구성하여 활용할 수 있다.	과정평가/ 포트폴리오

과목 프로파일			
교과목명	중세국어 문법론	영문교과목명	Theory of Middle Korean Grammar
교과목 개요 및 특성	이 과목은 중세국어의 문법 체계와 문법 현상 및 특징에 대한 심층적인 학습을 목적으로 한다. 이론적 학습과 함께 15~16세기 한글문헌의 강독을 병행하여 기 학습한 내용을 실제 자료를 통해 확인함으로써, 국어사에 대한 이해를 심화하고 아울러 고문헌 독해 및 언어자료 분석 능력도 함양할 수 있도록 한다.		
교과 목표	중세국어 문법의 특징을 이해하고 그 체계를 파악하며, 중세국어 문헌 자료에 대한 이해와 연구를 위한 기초 능력을 함양한다.		
교과 내용	15~16세기 국어의 음운, 형태, 통사, 어휘의 특징		
교육 방법	이론(✓) 실습(✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용 전문성 개발 능력 (MC2)	50%	• 중세국어 문법에 대한 전문적 지식을 갖추고, 이를 활용하여 국어교육을 기획하고 실천할 수 있다. • 국어 교사에게 필요한, 중세국어 한글문헌에 대한 문식성을 갖춘다.	시험/과제/ 보고서
학습 자원 활용 능력(MC7)	50%	• 중세국어 문법의 교육에 활용할 수 있는 다양한 한글 자료를 탐색·발굴하고, 이를 창의적으로 재구성하여 활용할 수 있다.	과정평가/ 포트폴리오

과목 프로파일			
교과목명	국문학사	영문교과목명	History of Korean Classic Literature
교과목 개요 및 특성	이 과목은 한국 문학의 역사에 대한 학습을 통해 문학사적 맥락에서의 문학교육에 대한 이해도를 높이기 위해 설정하였다. 이 과목에서는 고전문학을 중심으로 한국문학의 흐름, 갈래, 전통, 특질 등을 대표적인 작품을 통해 이해한다.		
교과 목표	한국 문학의 특질과 전통을 탐구하여 한국문학에 대한 이해를 심화하고, 이를 통해 국어교육 전문가로서의 문학교육 능력을 향상한다.		
교과 내용	상고 시대부터 조선 후기까지 전개된 국문학의 역사, 주요 갈래 및 작품의 형식상·내용상 특징, 시대별·갈래별 문학 담당층의 변화		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용 전문성 개발 능력 (MC2)	50%	• 한국 문학사의 맥락을 고려하여 갈래별 대표 작품을 해석·비평할 수 있다.	시험/ 과제/ 보고서
교육과정 재구성 능력(MC3)	10%	• 국어교육의 환경과 맥락을 고려하여 한국 문학사에 대한 이해를 심화할 수 있다.	시험/ 과제/ 모의수업
학습 자원 활용 능력(MC7)	30%	• 국어교육의 교재로 활용되는 작품의 문학사적 가치를 이해하고 이를 국어교육 설계에 활용할 수 있다.	과정평가/ 포트폴리오
윤리 능력 (MC8)	10%	• 한국 문학(사)에 대한 이해를 바탕으로 문학 문화의 발전을 위해 노력하는 태도를 지닌다.	과정평가/ 수업참여도

과목 프로파일			
교과목명	국어사 자료 강독	영문교과목명	Reading in Historical Materials of Korean Language
교과목 개요 및 특성	이 과목은 국어사 자료 중 교육적으로 중요한 것들을 선별하여 원형 그대로 강독하여 이해하고, 해당 시기의 언어 사실과 국어사적 정보를 확인하는 것을 목적으로 한다. 문법 영역의 종합적이고 최종적 단계에 해당하는 교과목으로서, 학생 주도의 강독과 자료 분석 활동을 통해 언어 자료 독해 및 해석 능력을 강화하고 국어학과 국어사에 대한 이해를 심화할 수 있다.		
교과 목표	국어사 자료의 강독을 통해 언어 자료를 이해하고 국어학에 대한 통시적 조감 능력을 기른다.		
교과 내용	고대국어 자료, 중세국어 자료, 근대국어 자료		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용 전문성 개발 능력 (MC2)	50%	• 국어사에 대한 이해를 바탕으로 다양한 국어사 자료 및 문헌에 대한 독해 능력을 갖춘다.	시험/과제/ 보고서
학습 자원 활용 능력(MC7)	20%	• 국어사의 연구와 학습을 위한 다양한 언어 자료를 탐색·발굴하고, 이를 효과적으로 활용할 수 있다. • 국어교육 상황에서 국어사 관련 자료·정보·매체를 창의적으로 재구성하여 활용할 수 있다.	과정평가/ 포트폴리오
윤리 능력 (MC8)	30%	• 예비 국어 교사로서의 건전한 신념, 책무성, 정직성, 봉사정신, 공동체 의식을 갖추고, 자신의 학습 및 생활을 지속적으로 성찰할 수 있다. • 국어와 문학에 대한 인문학적 소양과 국어 교사에게 요구되는 가치와 태도를 바탕으로 국어문화 공동체의 발전을 위해 노력하는 태도를 지닌다.	과정평가/ 수업참여도

과목 프로파일			
교과목명	국어 어휘론	영문교과목명	Teaching of Korean Vocabulary
교과목 개요 및 특성	이 과목은 국어 어휘의 특성과 어휘가 존재하는 양상, 어휘에 들어 있는 문화 등 국어 어휘와 관련된 제반 지식을 다룬다. 국어 어휘에 대한 폭넓은 이해를 통해 예비 국어 교사로서의 언어 능력 및 문법 역량을 증진할 수 있고, 어휘교육의 설계와 실천 능력을 함양할 수 있을 것이다.		
교과 목표	국어 어휘의 의미와 체계에 대하여 폭넓게 이해하고, 이를 통해 국어 어휘 교육의 방법을 익힌다.		
교과 내용	국어 어휘 체계, 어휘 관계, 어휘의 공시적·통시적 변이, 어휘 교육 이론		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 능력(MC1)	20%	• 언어적 소통 상황(또는 국어과 교수·학습 상황)에서 다른 사람(또는 학습자)의 개성과 수준을 존중하며 효과적으로 의사소통할 수 있다. • 인간에 대한 공감적 태도와 언어문화적 감수성을 바탕으로 국어교육의 설계와 실천 상황에서 타인과 협력적으로 소통할 수 있다.	과정평가/ 팀프로젝트
내용 전문성 개발 능력 (MC2)	30%	• 국어 어휘에 대한 체계적·포괄적 지식을 갖추고, 이를 활용하여 국어교육을 기획하고 실천할 수 있다. • 국어 교사에게 필요한 어휘 기반의 문식성을 자기주도적으로 계발할 수 있다.	시험/과제/ 보고서
실제적 문제 해결 능력(MC5)	20%	• 학습 상황과 일상생활에서 야기되는 어휘 관련 문제 상황을 정확하게 진단·분석·정리할 수 있다. • 어휘교육의 설계와 실천 과정에서 생기는 교수·학습 문제 상황을 진단하고, 이를 체계적·전략적으로 해결할 수 있다.	시험/과제/ 프로젝트
학습 자원 활용 능력(MC7)	30%	• 어휘교육의 목적과 상황에 맞는 다양한 언어 자료를 탐색·발굴하고, 이를 효과적으로 활용할 수 있다. • 어휘교육 상황에서 다양한 자료·정보·매체를 창의적으로 재구성하여 활용할 수 있다.	과정평가/ 포트폴리오

과목 프로파일			
교과목명	국어 의미 화용론	영문교과목명	Theory of Korean Semantics and Pragmatics
교과목 개요 및 특성	이 과목은 국어의 의미론과 화용론을 중심으로 의사소통과 국어생활에 대해 다양하게 탐구함으로써 언어 행위와 의미에 대해 깊이 있게 이해하는 것을 목적으로 한다. 국어 단어 및 문장의 의미, 발화 의미에 대한 광범위한 학습과 이해를 통해 예비 국어 교사로서의 언어활동 소양과 문법 역량 및 전문성을 강화할 수 있을 것이다.		
교과 목표	국어의 의미론과 화용론에 대해 광범위하게 이해하고 언어활동 소양 및 문법 역량을 증진한다.		
교과 내용	의사소통 이론, 국어의미론, 국어화용론		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 능력(MC1)	30%	• 언어적 소통 상황(또는 국어과 교수·학습 상황)에서 다른 사람(또는 학습자)의 개성과 수준을 존중하며 효과적으로 의사소통할 수 있다. • 인간에 대한 공감적 태도와 언어문화적 감수성을 바탕으로 국어교육의 설계와 실천 상황에서 타인과 협력적으로 소통할 수 있다.	과정평가/ 팀프로젝트
내용 전문성 개발 능력 (MC2)	40%	• 국어의 의미론과 화용론에 대한 포괄적 지식을 갖추고, 이를 활용하여 국어교육을 기획하고 실천할 수 있다. • 언어 행위와 의미에 대한 이해를 바탕으로 국어 교사에게 필요한 문식성을 강화한다.	시험/과제/ 보고서
학습 자원 활용 능력(MC7)	30%	• 국어 의미화용론의 연구와 교육을 위한 다양한 언어 자료를 탐색·발굴하고, 이를 효과적으로 활용할 수 있다.	과정평가/ 포트폴리오

과목 프로파일			
교과목명	국어 문체 교육 연습	영문교과목명	The Practice of Korean Stylistic Education
교과목 개요 및 특성	이 과목은 국어문체에 대한 이론적 지식과 교과지식을 학습하고 이에 대한 교육적 적용을 탐색하는 데 목적을 둔다. 국어활동에서 다양한 문체의 특성과 효과를 탐구함으로써 국어 교사에게 필요한 언어 민감성을 기를 수 있을 것이다.		
교과 목표	국어 문체의 특성과 효과에 대해 탐구하고 이를 통해 국어 교사에게 필요한 언어 민감성을 함양한다.		
교과 내용	국어 문체의 종류와 특성, 홑문장과 겹문장의 효과, 문체의 활용		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용 전문성 개발 능력 (MC2)	50%	• 국어 문체에 대한 내용지식과 교과지식을 갖추고, 이를 활용하여 국어교육을 기획하고 실천할 수 있다. • 국어 문체에 대한 이해를 기반으로 국어 교사에게 필요한 문식성을 강화한다.	시험/과제/보고서
실제적 문제 해결 능력(MC5)	40%	• 학습 상황과 일상생활에서 야기되는 국어 문체 관련 문제 상황을 정확하게 진단·분석·정리할 수 있다. • 국어문체교육의 설계와 실천 과정에서 생기는 교수·학습 문제 상황을 진단하고, 이를 체계적·전략적으로 해결할 수 있다.	시험/과제/프로젝트
윤리 능력 (MC8)	10%	• 예비 국어 교사로서의 건전한 신념, 책무성, 정직성, 봉사정신, 공동체 의식을 갖추고, 자신의 학습 및 생활을 지속적으로 성찰할 수 있다. • 국어와 문학에 대한 인문학적 소양과 국어 교사에게 요구되는 가치와 태도를 바탕으로 국어문화 공동체의 발전을 위해 노력하는 태도를 지닌다.	과정평가/수업참여도

과목 프로파일			
교과목명	국어학 교육 연습	영문교과목명	Seminar in Korean Linguistics Education
교과목 개요 및 특성	이 과목은 국어학에 대한 총체적 정리와 심화된 이해를 통해 문법 역량을 최종 점검하고, 국어학의 교수·학습을 설계 및 실행해 보는 데 목적을 둔다. 이를 통해 국어학의 교육 내용과 방법을 재구성하고 국어학 교육을 효과적으로 실천하는 능력을 기를 수 있다.		
교과 목표	국어학에 대한 심화된 이해를 통해 문법 교육의 교육과정, 교수·학습 및 평가 능력을 향상한다.		
교과 내용	국어음운론, 형태론, 통사론, 국어사, 문법 탐구, 문법 교수·학습 및 평가		
교육 방법	이론(✓) 실습(✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 능력(MC1)	20%	• 언어적 소통 상황(또는 국어과 교수·학습 상황)에서 다른 사람(또는 학습자)의 개성과 수준을 존중하며 효과적으로 의사소통할 수 있다. • 인간에 대한 공감적 태도와 언어문화적 감수성을 바탕으로 국어교육의 설계와 실천 상황에서 타인과 협력적으로 소통할 수 있다.	과정평가/팀프로젝트
교육과정 재구성 능력(MC3)	20%	• 국어교육의 환경과 맥락을 고려하여 국어학의 교육 내용과 방법을 재구성할 수 있다. • 국어교육의 다양한 변인을 고려하면서 국어학의 교수·학습을 설계·실행할 수 있다.	시험/과제/모의수업
실제적 문제 해결 능력(MC5)	30%	• 국어학 교육의 설계와 실천 과정에서 생기는 교수·학습 문제 상황을 진단하고, 이를 체계적·전략적으로 해결할 수 있다.	시험/과제/프로젝트
학습 자원 활용 능력(MC7)	30%	• 국어학의 교육을 위한 다양한 언어문화 자료를 탐색·발굴하고, 이를 효과적으로 활용할 수 있다.	과정평가/포트폴리오

과목 프로파일			
교과목명	고전문학 강독	영문교과목명	Reading Korean Classical Literature
교과목 개요 및 특성	대표적인 한국 고전문학 작품을 읽으면서 고전 문식성을 기르고, 이를 통해 문학교육 전문성을 강화하는 것을 목표로 설정된 과목이다.		
교과 목표	문학사적·문학교육적 가치를 인정받는 한국고전문학 텍스트를 직접 읽으면서 고전문학 및 고전문학교육에 대한 이해도를 높인다.		
교과 내용	한국 고전문학사의 주요 작품을 직접 읽고 해석해 보면서 고전문학의 문학교육적 가치와 의의를 이해한다.		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용 전문성 개발 능력 (MC2)	30%	• 예비 국어 교사로서의 정체성과 자신감을 가지고 국어 교사가 알아야 할 다양한 고전문학 작품의 원전을 자기주도적으로 읽고 해석할 수 있다. • 문학교육의 관점에서 고전문학 작품을 읽고 비평할 수 있다.	시험/과제/보고서
학습 생태계 조성·관리 능력(MC6)	40%	• 국어교육의 환경과 변인을 고려하여 학습자의 수준과 취향에 맞는 고전문학 작품을 선정하고 이를 알기 쉽게 설명할 수 있다.	과제/프로젝트/포트폴리오
윤리 능력 (MC8)	30%	• 예비 국어 교사로서의 건전한 신념, 책무성, 정직성, 봉사정신, 공동체 의식을 갖추고, 고전문학 작품 읽기를 통해 자신의 학습과 생활을 지속적으로 성찰할 수 있다. • 한국 고전문학 작품에 대한 이해를 바탕으로 한국 언어문화의 계승과 발전을 위해 노력하는 태도를 지닌다.	과정평가/수업참여도

과목 프로파일			
교과목명	국문학 개론	영문교과목명	Introduction to Korean Classic Literature
교과목 개요 및 특성	한국문학의 개념, 특질, 주요 갈래 및 작품 등에 대한 이해를 통하여, 국어 교사에게 필요한 기본적인 문학교수 능력을 기르기 위한 교과목이다. 이 과목은 문학교육 관련 세부 전공과목 수강을 위한 기초 과목이다.		
교과 목표	한국문학(고전문학)의 기초 이론, 갈래, 특질, 역사 등을 학습하여 문학을 가르치는 국어 교사로서의 기본적인 전공 소양을 기른다.		
교과 내용	한국문학의 개념과 특질, 한국문학의 갈래에 대한 이론, 갈래별 주요 작품 감상 등		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 능력(MC1)	20%	• 한국문학을 대상으로 국어교육의 설계와 실천을 위해 교수자나 학습자와 협력적으로 소통할 수 있다.	과정평가/팀프로젝트
내용 전문성 개발 능력 (MC2)	50%	• 한국문학의 기초 이론, 갈래, 작품을 국어교육의 관점에서 이해하고 적용할 수 있다.	시험/과제/보고서
교육과정 재구성 능력(MC3)	20%	• 국어교육의 환경과 맥락을 고려하여 한국문학 교육의 내용과 방법을 재구성할 수 있다	시험/과제/모의수업
윤리 능력 (MC8)	10%	• 한국문학에 대한 전문가적 소양을 함양하고, 이를 바탕으로 국어문화 공동체의 발전을 위해 노력하는 태도를 지닌다.	과정평가/수업참여도

과목 프로파일			
교과목명	현대문학 개론	영문교과목명	Introduction to Korean Contemporary Literature
교과목 개요 및 특성	이 과목은 현대문학의 영역, 현대문학 갈래의 특성, 현대문학의 주요 현상들을 개관하여 다룬다. 한국문학의 각 세부영역 및 분야를 학습하며 문학교육에 필요한 기초적 지식과 이해력 등을 신장시킬 수 있을 것이다.		
교과 목표	문학에 관한 개괄적 지식을 습득시키기 위한 기초 과목으로서, 문학총론, 시, 소설, 비평, 수필 등의 이론을 익히고 실제 작품을 분석해 본다.		
교과 내용	문학의 정의 및 기원, 문학의 특성 및 기능 갈래, 구비문학, 시론, 소설론, 비평론		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 능력(MC1)	20%	• 인간에 대한 공감적 태도와 문학적 감수성을 바탕으로 문학교육의 설계와 실천 상황에서 타인과 협력적으로 소통할 수 있다.	과정평가/ 팀프로젝트
내용 전문성 개발 능력 (MC2)	30%	• 현대문학 관련 지식과 교과지식(교육과정지식, 교수내용지식 등)을 갖추고, 이를 활용하여 국어교육을 기획하고 실천할 수 있다.	시험/과제/ 보고서
학습 자원 활용 능력(MC7)	30%	• 국어교육 및 문학교육의 목적과 상황에 맞는 다양한 언어문화 자료를 탐색·발굴하고, 이를 효과적으로 활용할 수 있다.	과정평가/ 포트폴리오
윤리 능력 (MC8)	20%	• 예비 국어 교사로서의 건전한 신념, 책무성, 공동체 의식을 갖추고, 현대문학 관련 학습을 지속적으로 성찰할 수 있다.	과정평가/ 수업참여도

과목 프로파일			
교과목명	독서 자료론	영문교과목명	Reading Material Theory
교과목 개요 및 특성	이 과목은 읽기 교육의 필수 요소인 읽기 자료(독서 자료)의 유형과 선정 방법을 다룬다. 다양한 읽기 자료(독서 자료)를 읽고 특성을 파악하며 교수·학습에의 활용 방안을 탐구하는 과정 속에서 독서교육 전문가로서 갖추어야 할 내용 전문성을 함양하게 될 것이다.		
교과 목표	학교 교육의 안팎에서 다루어지는 다양한 독서 자료를 조사하고 이를 탐독함으로써 독서교육의 내용과 방법을 모색함으로써 독서교육 전문가로서 자료 선정과 활용의 안목을 함양한다.		
교과 내용	독서교육 자료 조사, 독서교육에 참여하는 학습자의 변인 파악, 독서 자료의 선택과 활용의 원리 등		
교육 방법	이론(✓) 실습(✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용 전문성 개발 능력 (MC2)	40%	• 다양한 갈래, 유형의 독서 자료를 찾고 분석하며 교수·학습할 수 있는 방안과 관련된 교과 전문성을 꾸준히 계발할 수 있다.	시험/과제/ 보고서
실제적 문제 해결 능력(MC5)	40%	• 독서교육에서 읽기 자료 선정 관련된 문제를 발견하고 이를 해결하기 위한 실제적이고 효과적인 방안을 마련하여 실천할 수 있는 전략을 마련할 수 있다.	시험/ 제/ 프로젝트
윤리 능력 (MC8)	20%	• 독서 자료의 선택과 활용에 있어서 저작권 윤리를 알고 준수할 수 있다.	과정평가/ 수업참여도

과목 프로파일				
교과목명	현대시 교육론		영문교과목명	Theory of Teaching Poetry
교과목 개요 및 특성	이 과목은 문학의 중요 갈래인 시를 어떻게 가르치고 배울 것인가를 다룬다. 현대시론의 주요 개념과 교육적 의의를 이해하는 한편, 현대시 교육의 현장에서 제기되는 문제를 확인하고 그 해결 방안을 모색함으로써 예비교사들의 실제적인 교수·학습 능력을 향상시킬 수 있는 것이다.			
교과 목표	현대시의 이론을 확인하고 현대시의 비평 및 감상 능력을 기르며, 현대시 교수·학습 및 평가 능력을 기른다.			
교과 내용	시의 본질, 현대시의 구조적 특질, 현대시의 창작법, 현대시 감상 및 비평			
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
내용 전문성 개발 능력 (MC2)	50%	• 현대시 교육의 내용지식과 교과지식(교육과정지식, 교수내용지식 등)을 갖추고, 이를 활용하여 문학교육을 기획하고 실천할 수 있다. • 예비 국어 교사로서의 정체성과 자신감을 가지고 국어 교사에게 필요한 문학 문식성을 자기 주도적으로 계발할 수 있다.		시험/과제/보고서
교육과정 재구성 능력(MC3)	10%	• 국어교육의 환경과 맥락을 고려하여 학교 및 교실 단위 현대시 교육의 내용과 방법을 재구성할 수 있다. • 문학교육의 다양한 변인(교수자, 학습자, 목표, 교재 등)을 고려하면서 현대시 교수·학습을 설계·실행할 수 있다.		시험/과제/모의수업
학습 생태계 조성·관리 능력(MC6)	20%	• 학습자의 생활 및 교육 환경을 고려하여 현대시 교수·학습 환경과 맥락을 조성하고 유지할 수 있다.		과제/프로젝트/포트폴리오
학습 자원 활용 능력(MC7)	20%	• 현대시 교육의 목적과 상황에 맞는 작품과 자료를 탐색·발굴하고, 이를 효과적으로 활용할 수 있다.		과정평가/포트폴리오

과목 프로파일				
교과목명	현대소설 교육론		영문교과목명	Theory of Teaching Korean Modern Novels
교과목 개요 및 특성	이 과목은 현대소설의 이론에 대한 학습과 현대소설 작품에 대한 이해를 돕는 내용을 다룬다. 현대소설 교육의 목적과 방향, 방법과 평가 등에 대한 학습을 수행하는 과정 속에서 내용전문성 개발 역량, 교육과정 재구성 역량 등을 함양할 수 있을 것이다.			
교과 목표	현대소설의 기본적인 이론과 기법, 소설사적 변천을 이해하고 현대소설 교육의 방향과 방법을 탐구함으로써 소설교육 기획 및 실천 능력을 기른다.			
교과 내용	현대소설의 성립과 전개, 현대소설의 내용과 형식, 현대소설의 감상과 비평 등			
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
내용 전문성 개발 능력 (MC2)	50%	• 현대소설 교육의 내용지식과 교과지식(교육과정지식, 교수내용지식 등)을 갖추고, 이를 활용하여 문학교육을 기획하고 실천할 수 있다. • 예비 국어 교사로서의 정체성과 자신감을 가지고 국어 교사에게 필요한 문학 문식성을 자기 주도적으로 계발할 수 있다.		시험/과제/보고서
교육과정 재구성 능력(MC3)	10%	• 국어교육의 환경과 맥락을 고려하여 학교 및 교실 단위 현대소설 교육의 내용과 방법을 재구성할 수 있다. • 문학교육의 다양한 변인(교수자, 학습자, 목표, 교재 등)을 고려하면서 현대소설 교수·학습을 설계·실행할 수 있다.		시험/과제/모의수업
학습 생태계 조성·관리 능력(MC6)	20%	• 학습자의 생활 및 교육 환경을 고려하여 현대소설 교수·학습 환경과 맥락을 조성하고 유지할 수 있다.		과제/프로젝트/포트폴리오
학습 자원 활용 능력(MC7)	20%	• 현대소설 교육의 목적과 상황에 맞는 작품과 자료를 탐색·발굴하고, 이를 효과적으로 활용할 수 있다.		과정평가/포트폴리오

과목 프로파일			
교과목명	수필 교육론	영문교과목명	Theory of Teaching Essay
교과목 개요 및 특성	이 과목은 한국현대문학의 산문 중 수필 갈래에 초점을 맞추어 수필의 갈래 특성을 파악하고 시대별로 나타나는 수필의 다양한 양상을 다룬다. 특히 주요 수필 작품을 읽어보고 문학교육과정 및 문학교육 현장과의 연계성을 따져 봄으로써 예비교사들이 문학교육에서 요구되는 전문 지식을 습득하는 데 도움이 될 것이다.		
교과 목표	교술 갈래와 수필의 갈래 이론을 탐구하고 , 수필 교육의 방향과 방법을 탐구함으로써 수필 교육 기획 및 실천 능력을 기른다.		
교과 내용	수필의 개념과 특질, 수필의 갈래적 특성, 주요 작품 감상 등		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용 전문성 개발 능력 (MC2)	50%	• 문학교육에서 수필 갈래의 지식과 교과지식(교육과정지식, 교수내용지식 등)을 갖추고, 이를 활용하여 문학교육을 기획하고 실천할 수 있다. • 예비 국어 교사로서의 정체성과 자신감을 가지고 국어 교사에게 필요한 문학 문식성을 자기 주도적으로 계발할 수 있다.	시험/과제/ 보고서
교육과정 재구성 능력(MC3)	10%	• 국어교육의 환경과 맥락을 고려하여 학교 및 교실 단위 수필 교육의 내용과 방법을 재구성할 수 있다. • 문학교육의 다양한 변인(교수자, 학습자, 목표, 교재 등)을 고려하면서 수필 교수·학습을 설계·실행할 수 있다.	시험/과제/ 모의수업
학습 생태계 조성 · 관리 능력(MC6)	20%	• 학습자의 생활 및 교육 환경을 고려하여 수필 교수·학습 환경과 맥락을 조성하고 유지할 수 있다.	과제/ 프로젝트/ 포트폴리오
학습 자원 활용 능력(MC7)	20%	• 수필 교육의 목적과 상황에 맞는 작품과 자료를 탐색·발굴하고, 이를 효과적으로 활용할 수 있다.	과정평가/ 포트폴리오

과목 프로파일			
교과목명	한국 한문학 교육론	영문교과목명	Theory of Sino-Korean Literature Education
교과목 개요 및 특성	이 과목은 한국 한문학에 대한 이해도를 높여 고전문학 교육 전문성을 강화할 수 있도록 설정하였다. 이 과목에서는 한국 한문학의 대표 작품들을 중심으로, 한문학의 갈래적 특성과 작품 세계를 이해하는 데 중점을 둔다.		
교과 목표	한국 한문학(漢文學)의 역사적 발달과정의 고찰에 주안점을 두고, 한문학 작품의 작가, 내용, 주제, 사상, 배경, 특색에 대해 이해함으로써, 한문학 작품의 교육 실천 능력을 기른다.		
교과 내용	한문학의 가치와 위상, 한국한문학의 갈래와 특징, 주요 한문학 작품 강독 등		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용 전문성 개발 능력 (MC2)	50%	• 문학교육에서 한문학 갈래의 지식과 교과지식(교육과정지식, 교수내용지식 등)을 갖추고, 이를 활용하여 문학교육을 기획하고 실천할 수 있다. • 예비 국어 교사로서의 정체성과 자신감을 가지고 국어 교사에게 필요한 문학 문식성을 자기 주도적으로 계발할 수 있다.	시험/과제/ 보고서
교육과정 재구성 능력(MC3)	10%	• 국어교육의 맥락을 고려하여 한국 한문학의 교육 내용과 방법을 재구성할 수 있다.	시험/ 제/ 모의수업
학습 생태계 조성 · 관리 능력(MC6)	20%	• 학습자의 생활 및 교육 환경을 고려하여 한문학 작품의 교수·학습 환경과 맥락을 조성하고 유지할 수 있다.	과제/ 프로젝트/ 포트폴리오
학습 자원 활용 능력(MC7)	20%	• 국어교육의 목적과 상황에 맞는 다양한 한문학 작품을 선정하고, 이를 효과적으로 활용할 수 있다.	과정평가/ 포트폴리오

과목 프로파일			
교과목명	고전시가 교육론	영문교과목명	Theory of Teaching Korean Classic Poetry
교과목 개요 및 특성	이 과목은 한국 고전시가에 대한 이해를 통해 문학교육 전문성을 강화하는 것을 목표로 설정하였다. 이 과목에서는 한국 고전시가의 대표 갈래와 작품들을 중심으로 고전시가의 작품 세계와 갈래적·문학사적 특성을 이해하는 데 중점을 둔다.		
교과 목표	한국 고전시가를 중심으로 문학 교육 능력을 기른다. 한국 고전시가를 갈래별로 구분하여 그 내용과 형식을 탐구함으로써, 한국 시가의 다양한 전통과 맥락을 이해한다.		
교과 내용	고전시가의 개념과 갈래, 고시가의 갈래별 특징, 고대가요, 향가, 고려속요, 시조, 악장, 가사 등의 해석 및 감상		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용 전문성 개발 능력 (MC2)	50%	• 한국 고전시가의 내용적 · 형식적 특질을 이해하고 국어교육의 관점에서 재구성하거나 활용할 수 있다.	시험/과제/보고서
교육과정 재구성 능력(MC3)	10%	• 국어교육의 환경과 맥락을 고려하여 한국 고전시가 교육의 내용과 방법을 재구성할 수 있다	시험/과제/모의수업
학습 생태계 조성 · 관리 능력(MC6)	20%	• 학습자의 생활 및 교육 환경을 고려하여 고전시가 작품의 교수·학습 환경과 맥락을 조성하고 유지할 수 있다.	과제/프로젝트/포트폴리오
학습 자원 활용 능력(MC7)	20%	• 국어교육의 목적과 상황에 맞게 다양한 고전시가 작품을 선정하고, 이를 효과적으로 활용할 수 있다.	과정평가/포트폴리오

과목 프로파일			
교과목명	고전산문 교육론	영문교과목명	Theory of Teaching Korean Classic Prose
교과목 개요 및 특성	이 과목은 한국 고전산문에 대한 이해를 통해 문학교육 전문성을 강화하는 것을 목표로 설정하였다. 이 과목에서는 한국 고전산문의 대표 갈래와 작품들을 중심으로 고전산문의 작품 세계와 갈래적·문학사적 특성을 이해하는 데 중점을 둔다.		
교과 목표	한국 고전산문을 중심으로 문학 교육 능력을 기른다. 한국 고전소설과 교술산문을 갈래별로 구분하여 그 내용과 형식을 탐구하고 이해한다.		
교과 내용	고전산문의 개념과 종류, 고전산문 작품의 갈래별 특징, 고전소설의 성립과 전개, 주요 고전산문 작품 감상		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용 전문성 개발 능력 (MC2)	50%	• 한국 고전산문의 내용적 · 형식적 특질을 이해하고 국어교육의 관점에서 재구성하거나 활용할 수 있다.	시험/과제/보고서
교육과정 재구성 능력(MC3)	10%	• 국어교육의 환경과 맥락을 고려하여 한국 고전산문 교육의 내용과 방법을 재구성할 수 있다	시험/과제/모의수업
학습 생태계 조성 · 관리 능력(MC6)	20%	• 학습자의 생활 및 교육 환경을 고려하여 고전산문 작품의 교수·학습 환경과 맥락을 조성하고 유지할 수 있다.	과제/프로젝트/포트폴리오
학습 자원 활용 능력(MC7)	20%	• 국어교육의 목적과 상황에 맞게 다양한 고전산문 작품을 선정하고, 이를 효과적으로 활용할 수 있다.	과정평가/포트폴리오

과목 프로파일			
교과목명	현대소설 강독	영문교과목명	Readings in Korean Modern Novels
교과목 개요 및 특성	이 과목은 한국의 현대소설 읽기를 통해 소설 이해 능력을 함양하기 위한 내용을 다룬다. 특히 이 과목은 문학과 사회, 문학과 역사, 문학과 경제, 문학과 정치 등 문학과 인접 영역과의 관련에 주목함으로써 융복합적 사고와 감수성을 기를 뿐만 아니라, 문학 작품의 창의적 주체적 해석을 통해 창의성과 주체성을 함양하는 데 도움이 될 것이다.		
교과 목표	문학사적·문학교육적 가치를 인정받는 다양한 현대소설 작품을 직접 읽고 비평함으로써 현대소설의 국어교육적·문학교육적 가치를 심도 있게 이해한다.		
교과 내용	일제강점기 소설, 농촌소설, 전후 소설, 산업화 시대의 소설 등		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용 전문성 개발 능력 (MC2)	30%	• 문학교육에서 현대소설 작품에 대한 지식과 교과지식(교육과정지식, 교수내용지식 등)을 갖추고, 이를 활용하여 문학교육을 기획하고 실천할 수 있다. • 예비 국어 교사로서의 정체성과 자신감을 가지고 국어 교사가 알아야 할 다양한 현대소설 작품을 자기주도적으로 읽고 해석할 수 있다.	시험/과제/보고서
학습 생태계 조성·관리 능력(MC6)	40%	• 학습자의 생활 및 교육 환경을 고려하여 교수·학습 환경과 맥락을 조성하며 읽어야 할 현대소설 작품을 선정할 수 있다. • 국어교육의 환경과 변인을 고려하여, 국어과 학습공동체를 구축하고 건강한 학습 생태계를 유지할 수 있다.	과제/프로젝트/포트폴리오
윤리 능력 (MC8)	30%	• 예비 국어 교사로서의 건전한 신념, 책무성, 정직성, 봉사정신, 공동체 의식을 갖추고, 현대소설 작품 읽기를 통해 자신의 학습과 생활을 지속적으로 성찰할 수 있다. • 현대소설에 대한 인문학적 소양과 국어 교사에게 요구되는 가치와 태도를 바탕으로 국어문화 공동체의 발전을 위해 노력하는 태도를 지닌다.	과정평가/수업참여도

과목 프로파일			
교과목명	문학 표현 교육론	영문교과목명	Theory of Literary Expression Education
교과목 개요 및 특성	문학의 생산(재구성과 창작) 국면의 문학교육 내용과 방법에 대한 이해도를 높이기 위해 설정된 과목이다.		
교과 목표	문학 표현 교육의 다양한 방법과 기법을 이해하여, 문학교육 활동의 기획 및 설계 능력을 기른다.		
교과 내용	문학의 재구성 및 창작 활동, 문학적 표현의 효용과 활용 사례, 문학 생산 교육 자료의 개발 및 활용		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 능력(MC1)	20%	• 인간에 대한 공감적 태도와 언어문화적 감수성을 바탕으로 문학 표현의 과정과 결과에 대해 다른 사람과 협력적으로 소통할 수 있다.	과정평가/팀프로젝트
내용 전문성 개발 능력 (MC2)	50%	• 문학 표현 교육의 가치와 의미를 알고, 다양한 문학적 표현의 의미와 그 효과를 이해할 수 있다.	시험/과제/보고서
학습 생태계 조성·관리 능력(MC6)	30%	• 국어교육의 환경과 변인을 고려하여, 문학 표현 교육을 기획하고 설계할 수 있다.	과제/프로젝트/포트폴리오

과목 프로파일			
교과목명	희곡 교육론	영문교과목명	Theory of Teaching Korean Drama
교과목 개요 및 특성	이 과목은 연극, 영화, TV 드라마의 구성 원리가 함축된 현대 희곡이론을 학습하여 연극 대본과 영화 시나리오 및 방송극본의 가치와 의의를 고찰하고 교육 방법을 다룬다. 한국 희곡의 역사적 전개 과정과 특징을 학습하고 이에 대한 교수·학습 및 평가 방법에 대해 토론함으로써 교육과정 재구성 능력과 내용 전문성 개발 능력을 함양할 수 있을 것이다.		
교과 목표	대표적인 희곡 작품을 선정하여 분석하고 실제로 연극 및 역할극으로 공연해 봄으로써 희곡 및 희곡교육에 대하여 깊이 있게 이해한다.		
교과 내용	희곡의 형식과 특성, 국어교육 및 문학교육에서 희곡의 가치, 역할극을 활용한 국어교육 방법 등		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용 전문성 개발 능력 (MC2)	50%	• 문학교육에서 희곡 장르의 지식과 교과지식(교육과정지식, 교수내용지식 등)을 갖추고, 이를 활용하여 문학교육을 기획하고 실천할 수 있다. • 예비 국어 교사로서의 정체성과 자신감을 가지고 국어 교사에게 필요한 문학 문식성을 자기주도적으로 계발할 수 있다.	시험/과제/보고서
교육과정 재구성 능력(MC3)	10%	• 국어교육의 환경과 맥락을 고려하여 학교 및 교실 단위 희곡 교육의 내용과 방법을 재구성할 수 있다. • 문학교육의 다양한 변인(교수자, 학습자, 목표, 교재 등)을 고려하면서 희곡 교수·학습을 설계·실행할 수 있다.	시험/과제/모의수업
학습 생태계 조성·관리 능력(MC6)	20%	• 학습자의 생활 및 교육 환경을 고려하여 희곡 교수·학습 환경과 맥락을 조성하고 유지할 수 있다.	과제/프로젝트/포트폴리오
학습 자원 활용 능력(MC7)	20%	• 희곡 교육의 목적과 상황에 맞는 작품과 자료를 탐색·발굴하고, 이를 효과적으로 활용할 수 있다.	과정평가/포트폴리오

과목 프로파일			
교과목명	문학 비평론	영문교과목명	Literature Criticism
교과목 개요 및 특성	이 과목은 문학 비평의 기본 개념을 파악하고 시대별로 나타나는 비평의 다양한 양상을 다룬다. 특히 주요 비평 이론을 바탕으로 문학교육과정 및 문학교육 현장과의 연계성을 따져 봄으로써 예비교사들이 문학교육에서 요구되는 전문 지식을 습득하는 데 도움이 될 것이다.		
교과 목표	문학에 있어서의 비평의 기능과 가치를 알고, 다양한 비평의 관점, 방법, 유형 등을 고찰하여 문학 비평의 안목을 확대·심화한다.		
교과 내용	비평의 본질 이해, 여러 가지 비평의 관점과 방법, 작품과 비평문 이해		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 능력(MC1)	30%	• 인간에 대한 공감적 태도와 문학적 감수성을 바탕으로 문학교육의 설계와 실천 상황에서 타인과 효과적으로 소통할 수 있다.	과정평가/팀프로젝트
내용 전문성 개발 능력 (MC2)	30%	• 문학교육에서 비평 이론과 교과지식(교육과정지식, 교수내용지식 등)을 갖추고, 이를 활용하여 문학교육을 기획하고 실천할 수 있다. • 예비 국어 교사로서의 정체성과 자신감을 가지고 국어 교사에게 필요한 비평 역량을 자기주도적으로 계발할 수 있다.	시험/과제/보고서
학습 성과 평가 능력(MC4)	20%	• 문학교육에서 활용하는 다양한 비평 방법을 이해하고 비평의 결과를 문학교육과정 및 교수·학습 개선에 환류할 수 있다.	과제/토론/모의수업
윤리 능력 (MC8)	20%	• 문학과 비평에 대한 소양과 국어 교사에게 요구되는 가치와 태도를 바탕으로 국어문화 공동체의 발전을 위해 노력하는 태도를 지닌다.	과정평가/수업참여도

과목 프로파일			
교과목명	청소년 문학론	영문교과목명	Theory on the literature for youngsters
교과목 개요 및 특성	이 과목은 청소년문학의 장르적 특성을 이해하고, 다양한 청소년문학을 읽어보는 활동을 비롯해 청소년 문학 교육 역량을 함할 수 있는 내용을 다룬다. 청소년 문학 이론과 교과 지식을 접목하고 교과서에 수록된 청소년 문학에 대한 비판적 검토를 통해 청소년문학 교수·학습 역량을 신장시킬 수 있을 것이다.		
교과 목표	국어 교사에게 필요한 청소년 문학에 대하여 이해한다.		
교과 내용	청소년 문학의 개념과 특성, 청소년 문학의 이해, 청소년 문학의 감상		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 능력(MC1)	20%	• 문학 교수·학습 상황에서 청소년 학습자의 개성과 수준을 존중하며 효과적으로 의사소통할 수 있다. • 인간에 대한 공감적 태도와 언어문화적 감수성을 바탕으로 국어교육의 설계와 실천 상황에서 타인과 협력적으로 소통할 수 있다.	과정평가/ 팀프로젝트
내용 전문성 개발 능력 (MC2)	50%	• 문학교육에서 청소년문학 이론과 교과지식(교육과정지식, 교수내용지식 등)을 갖추고, 이를 활용하여 문학교육을 기획하고 실천할 수 있다. • 예비 국어 교사로서의 정체성과 자신감을 가지고 국어 교사에게 필요한 문학 교수·학습 역량을 자기주도적으로 계발할 수 있다.	시험/과제/ 보고서
학습 성과 평가 능력(MC4)	10%	• 국어교육의 환경과 맥락을 고려하여 학교 및 교실 단위 청소년문학 교육의 내용과 방법을 재구성할 수 있다. • 문학교육의 다양한 변인(교수자, 학습자, 목표, 교재 등)을 고려하면서 청소년문학 교수·학습을 설계·실행할 수 있다.	과제/토론/ 모의수업
학습 자원 활용 능력(MC7)	20%	• 청소년문학 교육의 목적과 상황에 맞는 작품과 자료를 탐색·발굴하고, 이를 효과적으로 활용할 수 있다.	과정평가/ 포트폴리오

과목 프로파일			
교과목명	구비문학 교육론	영문교과목명	Theory of Korean Oral Literature
교과목 개요 및 특성	이 과목은 설화, 민요, 판소리 등 한국 구비문학의 갈래적 특성 및 대표 작품 이해를 통해 문학교육 전문성을 강화하는 것을 목표로 설정하였다. 이 과목에서는 한국 구비문학의 대표 갈래와 작품을 해석·비평함으로써 구비문학의 국어교육적·문학교육적 가치와 의의를 이해한다.		
교과 목표	구비문학의 개념을 이해하고 주요 작품을 통해 그 발생 및 변천, 작자와 전승, 주제와 제재, 구성과 표현 등의 실상을 파악하여 문학교육 실천 능력을 강화한다.		
교과 내용	한국의 구비문학 자료, 구비문학의 개념과 성립 등		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용 전문성 개발 능력 (MC2)	50%	• 한국 구비문학의 내용적·형식적 특질을 이해하고 국어교육의 관점에서 재구성하거나 활용할 수 있다.	시험/과제/ 보고서
교육과정 재구성 능력(MC3)	10%	• 국어교육의 환경과 맥락을 고려하여 한국 구비문학 교육의 내용과 방법을 재구성할 수 있다	시험/과제/ 모의수업
학습 생태계 조성·관리 능력(MC6)	20%	• 학습자의 생활 및 교육 환경을 고려하여 구비문학의 교수·학습 환경과 맥락을 조성하고 유지할 수 있다.	과제/ 프로젝트/ 포트폴리오
학습 자원 활용 능력(MC7)	20%	• 국어교육의 목적과 상황에 맞게 다양한 구비문학 작품을 선정하고, 이를 효과적으로 활용할 수 있다.	과정평가/ 포트폴리오

과목 프로파일			
교과목명	매체 교육론	영문교과목명	Theory of Media Language Education
교과목 개요 및 특성	매체교육 및 매체언어 교육 관련 이론을 이해하고 활용할 수 있도록 설계한 교과목이다. 국어과 교육과정 속 매체 영역에 대한 교수 학습 방법을 탐구하는 한편, 국어 교사에게 필요한 매체 문식성을 기르고 매체언어 교육 실천 역량을 함양한다.		
교과 목표	신문, 방송, 영화, 인터넷 등 다양한 매체를 통해 나타나는 흥미로운 언어 현상의 본질을 탐구하고 이를 바탕으로 국어 교사에게 필요한 매체언어 문식성을 기른다.		
교과 내용	신문, 방송, 광고, 인터넷, 누리소통망(SNS) 등의 매체 언어 자료		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 능력(MC1)	20%	• 다양한 매체(언어)의 특성을 이해하고, 매체를 활용하여 다른 사람(또는 학습자)과 효과적으로 소통하면서 자신의 의사소통 상황을 메타적으로 인식하고 분석할 수 있다.	과정평가/ 팀프로젝트
내용 전문성 개발 능력 (MC2)	50%	• 매체(언어) 교육에 대한 내용지식을 갖추고, 이를 활용하여 국어교육을 기획하고 실천할 수 있다.	시험/과제/ 보고서
학습 자원 활용 능력(MC7)	30%	• 국어교육의 목적과 상황에 맞는 다양한 매체자료를 탐색·발굴하고, 이를 효과적으로 활용할 수 있다. • 국어교육 상황에서 다양한 자료·정보·매체를 창의적으로 재구성하여 활용할 수 있다.	과정평가/ 포트폴리오

과목 프로파일			
교과목명	문학 감상론 연습	영문교과목명	Practice of Literary Appreciation
교과목 개요 및 특성	이 과목은 다양한 문학 작품을 직접 감상하고 다른 사람과 감상의 결과를 소통하는 방법에 대해 다룬다. 고전문학과 현대문학, 시 문학과 소설 문학 등 다양한 시대와 갈래의 작품을 읽고 감상하며 감상의 경험을 공유하는 다양한 방법을 탐색함으로써 예비교사로서 문학교육 전문성을 제고할 수 있을 것이다.		
교과 목표	문학작품을 분석하고 감상하는 활동을 통해 문학에 대한 실제적인 이해를 도모하고, 국어교육에서 필요한 문학 감상의 방법과 원리에 대해 심도 있게 경험한다.		
교과 내용	다양한 갈래의 한국 문학과 세계 문학 감상 및 토론		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 능력(MC1)	30%	• 문학 감상의 소통 상황 및 국어과 교수·학습 상황에서 다른 사람(또는 학습자)의 개성과 수준을 존중하며 효과적으로 의사소통할 수 있다. • 인간에 대한 공감적 태도와 언어문화적 감수성을 바탕으로 문학교육의 설계와 실천 상황에서 타인과 협력적으로 소통할 수 있다.	과정평가/ 팀프로젝트
내용 전문성 개발 능력 (MC2)	30%	• 문학교육의 내용지식과 교과지식(교육과정지식, 교수내용지식 등)을 갖추고, 이를 활용하여 문학작품을 주체적으로 해석하며 문학교육을 기획하고 실천할 수 있다. • 예비 국어 교사로서의 정체성과 자신감을 가지고 국어 교사에게 필요한 문학 감상 능력을 자기주도적으로 계발할 수 있다.	시험/과제/ 보고서
실제적 문제 해결 능력(MC5)	20%	• 문학 학습 상황에서 문학작품 감상과 관련하여 야기되는 다양한 문제 상황을 정확하게 진단·분석·정리할 수 있다. • 문학 감상 교육의 설계와 실천 과정에서 생기는 교수·학습 문제 상황을 진단하고, 이를 체계적·전략적으로 해결할 수 있다.	시험/과제/ 프로젝트
윤리 능력 (MC8)	20%	• 예비 국어 교사로서의 건전한 신념, 책무성, 정직성, 봉사정신, 공동체 의식을 갖추고, 문학 감상을 통해 학습과 생활을 지속적으로 성찰할 수 있다. • 문학에 대한 소양과 국어 교사에게 요구되는 가치와 태도를 바탕으로 국어문화 공동체의 발전을 위해 노력하는 태도를 지닌다.	과정평가/ 수업참여도

과목 프로파일			
교과목명	독서 발달 및 지도론	영문교과목명	Reading development and education theory
교과목 개요 및 특성	이 교과목은 발달적 측면에서 이해의 원리와 독서능력 발달 과정을 이해하고 발달 단계나 수준에 따른 교육 내용 및 방법을 다룬다. 다양한 학교급, 다양한 연령, 다양한 맥락에 처한 학습자의 발달적 특성과 다양한 읽기 수준에 대해 파악하고, 독서교육 수행을 위한 실질적인 역량을 키우는 데 도움이 될 것이다.		
교과 목표	독서교육의 대상이 되는 다양한 학습자들의 독서 발달 단계와 특성을 이해하고, 각 학습자 및 상황에 적합한 독서지도방법을 학습한다.		
교과 내용	학습자의 발달 특성, 다양한 읽기 수준, 독서 지도 방법 등		
교육 방법	이론(✓) 실습(✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 능력(MC1)	30%	• 독서교육 상황에서 학습자의 정서와 발달 특성을 고려하여 효과적으로 의사소통할 수 있다.	과정평가/ 팀프로젝트
교육과정 재구성 능력(MC3)	30%	• 독서교육 환경의 변화에 대응하여 국어교육의 내용과 방법을 재구성하고(mapping) 활용(using)하는 능력을 키울 수 있다.	시험/과제/ 모의수업
실제적 문제 해결 능력(MC5)	40%	• 독서 발달에의 대응, 독서 지도와 관련된 제반 문제를 발견하고 탐색하여 실제적인 학습과제(authentic task)를 창의적으로 해결할 수 있는 능력을 키울 수 있다.	시험/과제/ 프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	국어 생활과 규범 -코너스톤디자인	영문교과목명	The Korean Language Life and Linguistic Norms (Cornerstone Design)
교과목 개요 및 특성	이 과목은 국어의 어문규범을 정확히 이해하고 그 교육적 적용을 모색해 보는 데 목적이 있다. 한글맞춤법을 비롯한 현행 어문규정들에 대해 광범위하게 학습하고, 이를 토대로 중등교육 현장에서 활용할 수 있는 교육 콘텐츠를 개발해 보는 활동을 수행한다. 이를 통해 예비 국어 교사로서의 정확한 국어사용 능력과 현장적용 능력을 함양할 수 있을 것이다.		
교과 목표	국어의 어문규범에 대한 이해를 통해 정확한 국어사용 능력을 함양하고, 국어교육에 활용할 수 있는 교육콘텐츠를 개발한다.		
교과 내용	한글맞춤법, 표준어, 외래어표기법, 로마자표기법 등 현행 4대 어문규정, 정확한 어휘 사용 및 문장 구성 등		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 능력(MC1)	20%	• 언어적 소통 상황(또는 국어과 교수·학습 상황)에서 다른 사람(또는 학습자)의 개성과 수준을 존중하며 효과적으로 의사소통할 수 있다. • 인간에 대한 공감적 태도와 언어문화적 감수성을 바탕으로 국어교육의 설계와 실천 상황에서 타인과 협력적으로 소통할 수 있다.	과정평가/ 팀프로젝트
내용 전문성 개발 능력 (MC2)	50%	• 국어의 어문 규범에 대한 정확한 지식을 갖추고, 이를 활용하여 국어교육을 기획하고 실천할 수 있다. • 국어 교사에게 기본적으로 요구되는 어문 규범 기반의 기초 문식성을 갖춘다.	시험/과제/ 보고서
실제적 문제 해결 능력(MC5)	30%	• 학습 상황과 일상생활에서 야기되는 언어 사용의 문제를 정확하게 진단·분석·정리할 수 있다. • 어문규범 교육의 설계와 실천 과정에서 생기는 교수·학습 문제 상황을 진단하고, 이를 체계적·전략적으로 해결할 수 있다.	시험/과제/ 프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	현대시 강독 -창의성 교육	영문교과목명	Reading Contemporary Poetry (Creativity Education)
교과목 개요 및 특성	이 과목은 한국 현대시의 주요작품을 중심으로 그 흐름에 대해 이해하고 이를 통해 현대시 텍스트를 분석할 수 있는 역량을 신장시키기 위한 내용을 다룬다. 현대시 텍스트의 분석과 이해, 각 작품의 화자와 정서 그리고 심미적 가치를 이해함으로써 현대시 텍스트에 대한 예비교사들의 창의적 이해 능력을 심화할 수 있을 것이다.		
교과 목표	한국 현대시사를 대표하는 주요 작품들을 깊이 읽고 함께 분석하는 과정을 통해 현대시 작품들의 의미와 특성들을 길러 교육 현장에서 활용할 수 있는 실제적인 능력을 기른다.		
교과 내용	한국 현대시의 흐름과 양상을 잘 보여 주는 주요 작품 강독, 작품에 대한 설명과 분석 및 문학사적 의미 탐색		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용 전문성 개발 능력 (MC2)	30%	• 문학교육에서 현대시 작품에 대한 지식과 교과지식(교육과정지식, 교수내용지식 등)을 갖추고, 이를 활용하여 창의성 신장을 위한 문학교육을 기획하고 실천할 수 있다. • 예비 국어 교사로서의 정체성과 자신감을 가지고 국어 교사가 알아야 할 다양한 현대시 작품을 자기주도적으로 읽고 해석할 수 있다.	시험/과제/보고서
학습 생태계 조성·관리 능력(MC6)	40%	• 학습자의 생활 및 교육 환경을 고려하여 교수·학습 환경과 맥락을 조성하며 읽어야 할 현대시 작품을 선정할 수 있다. • 국어교육의 환경과 변인을 고려하여, 국어과 학습공동체를 구축하고 건강한 학습 생태계를 유지할 수 있다.	과제/프로젝트/포트폴리오
윤리 능력 (MC8)	30%	• 예비 국어 교사로서의 건전한 신념, 책무성, 정직성, 봉사정신, 공동체 의식을 갖추고, 현대시 작품 읽기를 통해 자신의 학습과 생활을 지속적으로 성찰할 수 있다. • 현대시에 대한 인문학적 소양과 국어 교사에게 요구되는 가치와 태도를 바탕으로 국어문화 공동체의 발전을 위해 노력하는 태도를 지닌다.	과정평가/수업참여도

과목 프로파일			
교과목명	전공 교육 실습1	영문교과목명	Major Educational Service 1
교과목 개요 및 특성	국어교육과 직간접적으로 관련된 분야에서 일정 기간 실습 또는 봉사 활동을 수행하는 과목이다. 이를 통해 국어 교사 및 국어교육 전문가로서의 전공실무능력을 강화할 수 있을 것이다. 1학기 개설을 원칙으로 한다.		
교과 목표	전공 관련 분야에서의 실습 또는 봉사 활동을 통해 국어 교사 및 국어교육 전문가로서의 전공실무능력을 강화한다.		
교과 내용	초중고등학교 현장의 국어 관련 교과목 보조 교사, 국어교육·어문학·방송·문화 분야에서의 봉사		
교육 방법	이론( ) 실습(✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 능력(MC1)	20%	• 국어교육 전공 관련 봉사를 통해 인간에 대한 공감적 태도와 언어문화적 감수성을 기르고, 이를 바탕으로 국어교육의 설계와 실천 상황에서 타인과 협력적으로 소통할 수 있다.	과정평가/팀프로젝트
학습 성과 평가 능력(MC4)	20%	• 국어교육 전공 관련 봉사를 통해, 자신과 타인의 국어과 학습 활동 및 성과를 비평하고 성찰할 수 있다.	과제/토론/모의수업
실제적 문제 해결 능력(MC5)	20%	• 국어교육 전공 관련 봉사 과정에서 생기는 교수·학습 문제 상황을 진단하고, 이를 체계적·전략적으로 해결할 수 있다.	시험/과제/프로젝트
학습 생태계 조성·관리 능력(MC6)	20%	• 국어교육 전공 관련 봉사를 통해, 국어교육에 관여하는 변인의 작동 구조를 이해할 수 있다.	과제/프로젝트/포트폴리오
윤리 능력 (MC8)	20%	• 국어교육 전공 관련 봉사를 통해, 예비 국어 교사로서의 건전한 신념, 책무성, 정직성, 봉사정신, 공동체 의식을 갖추고, 자신의 학습 및 생활을 성찰할 수 있다.	과정평가/수업참여도

과목 프로파일			
교과목명	전공 교육 실습2	영문교과목명	Major Educational Service 2
교과목 개요 및 특성	국어교육과 직간접적으로 관련된 분야에서 일정 기간 실습 또는 봉사 활동을 수행하는 과목이다. 이를 통해 국어 교사 및 국어교육 전문가로서의 전공실무능력을 강화할 수 있을 것이다. 2학기 개설을 원칙으로 한다.		
교과 목표	전공 관련 분야에서의 실습 또는 봉사활동을 통해 국어 교사 및 국어교육 전문가로서의 전공실무능력을 강화한다.		
교과 내용	초중고등학교 현장의 국어 관련 교과목 보조 교사, 국어교육·어문학·방송·문화 분야에서의 봉사		
교육 방법	이론( ) 실습(✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 능력(MC1)	20%	• 국어교육 전공 관련 봉사를 통해 인간에 대한 공감적 태도와 언어문화적 감수성을 기르고, 이를 바탕으로 국어교육의 설계와 실천 상황에서 타인과 협력적으로 소통할 수 있다.	과정평가/ 팀프로젝트
학습 성과 평가 능력(MC4)	20%	• 국어교육 전공 관련 봉사를 통해, 자신과 타인의 국어과 학습 활동 및 성과를 비평하고 성찰할 수 있다.	과제/토론/ 모의수업
실제적 문제 해결 능력(MC5)	20%	• 국어교육 전공 관련 봉사 과정에서 생기는 교수·학습 문제 상황을 진단하고, 이를 체계적·전략적으로 해결할 수 있다.	시험/과제/ 프로젝트
학습 생태계 조성·관리 능력(MC6)	20%	• 국어교육 전공 관련 봉사를 통해, 국어교육에 관여하는 변인의 작동 구조를 이해할 수 있다.	과제/ 프로젝트/ 포트폴리오
윤리 능력 (MC8)	20%	• 국어교육 전공 관련 봉사를 통해, 예비 국어 교사로서의 건전한 신념, 책무성, 정직성, 봉사정신, 공동체 의식을 갖추고, 자신의 학습 및 생활을 성찰할 수 있다.	과정평가/ 수업참여도

과목 프로파일			
교과목명	독서교육 프로그램 개발 -캡스톤디자인	영문교과목명	Reading education program development (Capstone Design)
교과목 개요 및 특성	독서교육에 대한 이론적 학습을 바탕으로 다양한 독서교육 프로그램을 개발해 보는 프로젝트 학습을 중심으로 운영되는 과목이다. 독서교육과 관련된 팀 프로젝트의 수행 과정 속에서 공감적 의사소통 능력, 실제적 문제해결 역량, 윤리 역량을 함양할 수 있다.		
교과 목표	독서교육에 대한 이론적 학습을 바탕으로 학교교육 안팎의 독서교육 맥락에서 실질적으로 활용할 수 있는 구체적인 독서교육 프로그램을 설계·개발해 봄으로써 국어교육 전문가·독서교육 전문가·문해력교육 전문가로서의 실무 능력과 문제해결 능력을 기른다.		
교과 내용	독서교육 수요자를 조사하고, 수요자의 특성과 요구를 반영하여 교육적 의의를 지닌 독서교육 프로그램 개발한다.		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 능력(MC1)	40%	• 팀프로젝트 활동 상황에서 타인(또는 학습자)의 개성과 수준을 존중하며 효과적으로 의사소통할 수 있다.	과정평가/ 팀프로젝트
실제적 문제 해결 능력(MC5)	40%	• 독서교육의 실천하는 다양한 국면에서 필요한 독서교육 프로그램의 종류와 특성을 알고, 교육 수요자의 특성을 고려하여 독서교육 프로그램을 체계적·전략적으로 개발할 수 있다.	시험/과제/ 프로젝트
윤리 능력 (MC8)	20%	• 예비 교사로서의 건전한 신념, 책무성, 정직성, 봉사정신, 공동체 의식을 바탕으로 자신(팀)의 학습 상황과 자신(팀)이 개발하는 프로그램의 타당성을 지속적으로 성찰할 수 있다.	과정평가/ 수업참여도

과목 프로파일			
교과목명	국어교육 연습 -캡스톤디자인	영문교과목명	The Practice of Korean Language Education (Capstone Design)
교과목 개요 및 특성	이 과목은 국어교육용 콘텐츠 개발 능력 향상을 위한 팀프로젝트 실습 과목으로 개발되었다. 이 과목에서는 국어교육 현장에서 활용할 수 있는 교육용 문화콘텐츠를 설계·개발해 봄으로써 국어교육 전문가로서의 전공 실무 능력을 향상할 수 있다.		
교과 목표	국어활동, 문법, 문학 영역에서 학습자의 개성과 흥미를 이끌어 낼 수 있는 국어교육 관련 콘텐츠를 설계해 보는 활동을 통해 국어 교사로서의 전공 실무 능력 및 의사소통 능력을 기른다.		
교과 내용	듣기·말하기, 읽기, 쓰기, 문법, 문학 영역의 국어교육 콘텐츠 개발		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 능력(MC1)	40%	• 팀프로젝트 활동 상황에서 타인(또는 학습자)의 개성과 수준을 존중하며 효과적으로 의사소통할 수 있다.	과정평가/팀프로젝트
실제적 문제 해결 능력(MC5)	40%	• 국어교육의 실천 국면에서 필요한 교육 콘텐츠의 종류와 특성을 알고, 국어교육에 활용할 수 있는 교육용 콘텐츠를 체계적·전략적으로 개발할 수 있다.	시험/과제/프로젝트
윤리 능력 (MC8)	20%	• 예비 국어 교사로서의 건전한 신념, 책무성, 정직성, 봉사정신, 공동체 의식을 바탕으로 자신(팀)의 학습 상황을 지속적으로 성찰할 수 있다.	과정평가/수업참여도

과목 프로파일			
교과목명	고전문학교육 연습 -캡스톤디자인	영문교과목명	The Practice of Korean Classical Literature Education (Capstone Design)
교과목 개요 및 특성	이 과목은 문학교육에 활용할 수 있는 교육 콘텐츠 개발 능력 향상을 위한 팀프로젝트 실습 과목으로 개발되었다. 이 과목에서는 주로 강원도 지역 고전문학 작품과 관련된 구체적인 교육콘텐츠를 설계·개발해 봄으로써 국어교육전문가·어문학전문가로서의 전공 실무 능력과 문제 해결 능력을 기른다.		
교과 목표	고전문학 작품을 중심으로, 국어교육 및 문학교육 전문가로서의 교육용 콘텐츠 개발 능력을 기른다.		
교과 내용	고전문학 작품을 활용한 문화 콘텐츠 또는 고전문학교육 콘텐츠 개발		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 능력(MC1)	40%	• 팀프로젝트 활동 상황에서 타인(또는 학습자)의 개성과 수준을 존중하며 효과적으로 의사소통할 수 있다.	과정평가/팀프로젝트
실제적 문제 해결 능력(MC5)	40%	• 국어교육의 실천 국면에서 필요한 교육 콘텐츠의 종류와 특성을 알고, 강원 지역 고전문학을 활용한 교육용 콘텐츠를 체계적·전략적으로 개발할 수 있다.	시험/과제/프로젝트
윤리 능력 (MC8)	20%	• 예비 국어 교사로서의 건전한 신념, 책무성, 정직성, 봉사정신, 공동체 의식을 바탕으로 자신(팀)의 학습 상황을 지속적으로 성찰할 수 있다.	과정평가/수업참여도

과목 프로파일			
교과목명	문학 창작과 교육 -캡스톤디자인	영문교과목명	Literary Creation and Education (Capstone Design)
교과목 개요 및 특성	이 과목에서는 문학 창작을 경험하며 구체적인 창작물을 생산해 본다. 시, 소설, 수필 등을 창작함으로써 예비 교사들은 문학 창작의 방법, 문학 창작 교육의 가능성과 논리, 이념, 방법 등을 알게 될 것이다.		
교과 목표	문학 창작 경험을 통해 문학과 언어에 대한 심미적 감수성을 키우고, 창작의 발상에서 작품 완성에 이르는 전 과정을 효과적으로 보여 주는 포트폴리오를 개발한다.		
교과 내용	문학 창작, 문학 창작을 위한 발상 · 표현 · 퇴고에 이르는 과정을 보여 주는 포트폴리오 개발		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 능력(MC1)	20%	• 언어적 소통 상황과 문학 교수·학습 상황에서 다른 사람의 개성과 수준을 존중하며 창작 활동과 교육 활동에 대해 효과적으로 의사소통할 수 있다. • 인간에 대한 공감적 태도와 언어문화적 감수성을 바탕으로 창작의 과정과 결과에 대해 타인과 협력적으로 소통할 수 있다.	과정평가/ 팀프로젝트
실제적 문제 해결 능력(MC5)	30%	• 학습 상황과 일상생활에서 언어의 사용 및 언어적 표현과 관련되는 다양한 문제 상황을 정확하게 진단·분석·정리할 수 있다. • 창작교육의 설계와 실천 과정에서 생기는 교수·학습 문제 상황을 진단하고, 이를 체계적·전략적으로 해결할 수 있다.	시험/과제/ 프로젝트
학습 자원 활용 능력(MC7)	30%	• 창작교육의 목적과 상황에 맞는 다양한 언어문화 자료를 탐색·발굴하고, 이를 효과적으로 활용할 수 있다. • 창작교육 상황에서 다양한 자료·정보·매체를 창의적으로 재구성하여 활용할 수 있다.	과정평가/ 포트폴리오
윤리 능력 (MC8)	20%	• 예비 국어 교사로서의 건전한 신념, 책무성, 정직성, 봉사정신, 공동체 의식을 갖추고, 창작과 교육의 문제에 대해 성찰할 수 있다. • 인문학적 소양과 국어 교사에게 요구되는 창작교육 관련 가치와 태도를 바탕으로 국어문화 공동체의 발전을 위해 노력하는 태도를 지닌다.	과정평가/ 수업참여도

12. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
문학사	• 졸업사정 통과: 학칙에 따른 '전공, 교양, 교직' 과목 이수 요건 충족 ※ 중등학교 정교사(2급)(국어) 자격 취득 요건은 '교원자격검정실무편람(교육부)' 참고. • 졸업시험 합격(또는 졸업논문 합격) ※ 졸업시험 70점 이상(총점 100점 기준) ※ 국어교육 관련 분야 논문 1편(학과 졸업사정위원회 심사 결과 70점 이상)	'졸업요건'과 '중등정교사(2급) 자격 취득 요건'은 별개임
	• 교내외 각종 경진대회 입상 시, 졸업시험 일부 면제 • 전공 및 취업 관련 자격증 취득 시, 졸업시험 일부 면제	학과 졸업사정위원회 심의

13. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실(1실)	실험 · 실습실(2실)	비고
진실관 207호(전공강의실)	진실관 202-1호(전용학습실 겸 소규모강의실) 진실관 3층(교수 · 학습자료실)	

지리교육과
Department of Geography Education

1. 교육목표

가톨릭관동대학교 지리교육과에서는 시대 변화, 대학의 교육 목표, 교육계의 요구 등이 서로 유기적으로 연계된 교육 목표를 설정하고 있다. 지리교육과의 교육 목표는 중등 지리(사회)교육을 주도할 유능하고 인성을 갖춘 지리(사회) 교사와 다양한 사회 분야에서 요구되는 지리정보 전문가를 양성하는 것이다.

- 자연환경, 역사와 문화, 인구 및 경제 등 각종 지리적 현상의 입지 특성 및 공간 패턴을 분석하고 이해하는 능력을 기른다.
- 지역의 형성 및 변화에 초점을 두어 각종 현상들의 상호관련성을 종합적으로 파악하여 지역성을 이해하고 바람직한 발전 방향을 모색할 수 있도록 한다.
- 현장 답사나 실험 등을 통해 각종 지리적 현상을 체계적으로 조사하고 분석하여 발표할 수 있는 역량을 기른다.
- GIS, GPS, 드론 등 다양한 공간정보기술의 개념을 익히고, 중등교육과 사회-공간 문제 해결을 위해 실제 활용할 수 있는 능력을 제고한다.
- 지리교육 및 통합사회교육 분야의 학습을 통해 지리학 등 관련 학문의 내용을 중등학교 교육에 적용하는 능력을 기른다.
- 세계와 국가, 지역 사회가 당면한 문제에 관심을 가지고 이의 해결과 발전에 적극적으로 참여하고 이바지하려는 태도와 인성을 기른다.

<가톨릭관동대학교 교육목적과 사범대학 및 지리교육과 교육 목표 간의 관계>

2. 학과연혁

1975년 12월	지리교육과 설립인가
1981년 10월	대한지리학회 추계학술발표회 주관
1986년 9월	학과창설 10주년 기념행사
1996년 8월	한국지형학회 하계학술대회 주관
1996년 11월	학과창설 20주년 기념행사
1997년 7월	한국 제4기 학회 춘계학술발표회 주관
1999년 5월	한국 문화역사지리학회 춘계학술발표회 주관
2001년 8월	한국지형학회 하계학술대회 주관
2006년 1월	제9회 전국 지리교사 대회 개최
2006년 9월	학과창설 30주년 기념행사
2009년 2월	한국지형학회 동계학술대회 주관
2014년 4월	이기석 교수(대한민국 학술원 회원) 초청특강
2014년 10월	이준선 교수님 정년퇴임식 개최
2015년 5월	전국 중·고 독도과거대회 강원지역 예선대회
2015년 7월	중등교육 하계직무연수 개최
2015년 10월	전·현직 교수 및 동문 장학금 500만원 기부
2015년 12월	한국 도시지리학회 동계학술대회 주관
2016년 5월	제16회 지리올림피아드 강원지역 예선대회
2016년 7월	중등교육 하계직무연수 개최
2016년 10월	학과창설 30주년 기념행사
2016년 10월	전·현직 교수 및 동문 장학금 3,000만원 약정식 개최
2016년 10월	가톨릭관동대학교 지리교육과 40주년 기념식 및 비전선포식
2017년 4월	2017년 강원도 지역맞춤형 진로직업 체험프로그램 운영
2017년 5월	기후변화 우리의 미래토크콘서트 개최
2018년 4월	2018년 강원도 지역특화 진로 체험프로그램 운영
2018년 5월	2018년 5월 지리올림피아드 강원지역 예선대회
2018년 11월	전국 진로체험프로그램 공모전 한국직업능력개발원장상 수상(우수상)
2018년 12월	교내 캡스톤디자인경진대회 수상(우수상)
2019년 3월	교내 학과 평가 최우수
2019년 4~11월	2019년 강원도 지역특화 진로 체험프로그램 운영
2019년 1~12월	강원도 대학발전 육성사업 선정
2019년 8월	하계 전국 지리교사 직무연수 운영
2020년 2월	중등교원 임용시험 8명 합격
2020년 5월	교내 학과 평가 2위
2020년 8월	제1회 창의적 지리교육을 위한 교사-교수 학습공동체 운영
2020년 11월	지리교육과 수업시연 및 논문작성대회 개최
2020년 12월	사범대학 동아리 UCC 경진대회 수상(대상, 금상, 우수상, 장려상)
2021년 2월	중등교원 임용시험 6명 합격
2021년 5월	교내 학과 평가 최우수
2021년 8월	제2회 창의적 지리교육을 위한 교사-교수 학습공동체 운영
2021년 9월	MIRACLE 학생 창업 시뮬레이터 경진대회 수상(팀최우수상)
2021년 10월	강릉 지역사회 문제해결 대학생 아이디어 공모전 수상(대상, 최우수상)
2021년 12월	강릉 문화도시 연구 및 리빙랩 프로젝트 수행 완료
2022년 2월	중등교원 임용시험 3명 합격
2022년 5월	교내 학과 평가 최우수
2022년 4~12월	강원도교육청 지원사업 전문가와 함께하는 꿈더하기 프로젝트 운영(강릉여고, 강릉고)
2022년 7월	하계 학과 체험 캠프 “스마트 지리정보 탐구" 운영
2022년 7월	하계 전국 지리교사 직무연수 “세계시민성과 사회참여역량을 함양하는 지리교육” 운영
2022년 12월	청소년시민과 함께하는 리빙랩 프로젝트 메타버스 최종발표회
2023년 2월	중등교원 임용시험 4명 합격
2023년 5월	전국지리올림피아드 강원지역 예선 개최
2023년 5월	강원도교육청 지원, 강원학생지리캠프 “두발로 걷GO, 직접 조사하GO, 지리정보기술 활용하GO!”
2023년 7월	워싱턴주립대학(UW), EERC와 함께하는 세계시민 교육프로젝트 진행

3. 교과운영 방안

- 학생들의 진로 설계를 고려한 교육과정이 되도록 교사 양성을 위한 과정에 최우선적인 초점을 두되 부차적으로 전공 관련 취업을 고려한 과정도 동시에 고려하여 운영한다.
- 학생들의 흥미도, 사고력, 문제해결력 등을 고려하여, 기본적인 교과목을 먼저 학습하고 그 바탕 위에서 심화·응용 교과목을 학습하도록 교과목을 배열 한다.
- 교사 양성 과정의 경우 임용시험 준비에 필요한 역량과, 변화하는 중등학교 교육 현장에서 실제 필요한 역량을 종합적으로 기를 수 있도록 교과를 운영한다. 전공 관련 취업을 고려한 과정의 경우 자연환경이나 인문환경 등 여러 분야에서 공통적으로 요구되는 지식 및 역량을 습득함과 동시에 다양한 지리 정보의 수집이나 분석 능력을 기를 수 있도록 한다.
- 학생들의 적성과 진로성숙도를 고려하여 다양한 분야의 특강, 멘토링, 튜터링 프로그램 등 비교과 프로그램을 운영하고, 사제동행세미나 지도교수의 정기적인 상담을 통해 진로탐색을 지원한다.
- 전공분야와 관련한 취업을 장려하기 위해 자연환경이나 인문환경 등 여러 분야에서 공통적으로 요구되는 지식 및 역량을 습득함과 동시에 다양한 지리 정보의 수집이나 분석 능력을 기를 수 있도록 한다.
- <지리조사현장연구 1~8>를 개설하여 지리교육과의 정체성을 확립하는데 기여하는 다양한 야외조사활동과 실내조사 프로그램을 운영한다. 매 학기 지리조사현장연구를 실시하고, 교과목별로 당일 답사를 수시로 시행한다.
- 지리교육이나 지리정보기술, 자연지리조사 및 답사, 여행 및 관관 등의 전공 관련 학술 동아리를 운영한다. 각 전공 관련 학술 동아리의 담당 교수는 전문가 특강과 워크숍 등 현장과의 교류 프로그램을 통해 학생들이 전공 영역에 대한 관심과 진로이해의 폭을 넓힐 수 있도록 지도한다.
- 사회봉사, 교육봉사와 더불어 <전공교육실습1>과 <전공교육실습2>를 개설하여 공동체의 가치와 태도를 실천적으로 내면화할 수 있는 교사양성 프로그램을 운영한다. 전공교육실습은 봉사의 의미를 확장할 뿐 아니라 전공내용학과 교과교육학을 연계하여 수업전문가로서의 교사상을 세우기 위함으로 4학년에 실시하는 교육실습을 내실 있게 수행하기 위한 준비과정이다.

<지리교육과 교육과정 운영 기본방향>

4. 전공능력 정의

핵심역량	전공능력		전공능력 정의
소통능력	MC1	공감적 의사소통역량	학습자의 정서를 고려하여 효과적으로 의사소통하는 능력, 도표나 지도 등 시각자료를 활용한 의사소통 포함
전문성	MC2	내용전문성개발 역량	교과내용지식, 교수내용지식, 교육과정지식, 학생에 대한 이해 등 교사의 지식과 관련한 전문성을 꾸준히 계발하는 능력, 지역성, 시공간 스케일 등 글로컬 및 지리적 사고력 포함
	MC3	교육과정재구성 역량	교육환경의 변화에 대응하여 교육과정을 읽고(reading), 재구성하고(mapping), 활용(using)할 수 있는 능력
	MC4	학습성과 평가 역량	학생의 학습결과뿐 아니라 과정을 중심으로 확인하고, 교육과정재구성 및 교수·학습방법의 개선에 환류할 수 있는 능력
창의성	MC5	실제적 문제해결 역량	실세계(real world)의 문제를 탐색하고 실제적 학습과제(authentic task)를 창의적으로 해결할 수 있는 능력
도전정신	MC6	학습생태계 조성·관리 역량	학교현장과 지역사회와의 네트워크를 통해 학습공동체를 구축하고 건강한 학습생태계를 유지·발전시킬 수 있는 능력
	MC7	학습자원활용 역량	기술의 발전에 따라 활용가능한 교수학습 자원을 탐색하고 효과적인 학습 자원을 선정할 수 있는 능력, 야외조사, 실험, GIS 등 지리공간기술을 활용 능력 포함
공감능력	MC8	윤리 역량	교직에 대한 확고한 신념과 긍지, 책무성, 정직성, 봉사의식 등을 통해 지속적으로 성장하는 자기반성 능력. 개발과 보전의 균형, 자아 및 타인에 대한 존중, 규칙 준수 및 책임감을 바탕으로 공동체의 지속가능한 발전에 기여하는 능력, 동료와의 협업 및 리더쉽, 공동체 문제 해결 등을 포함

5. 전공능력 선정 배경

가. 사회 및 학생수요 반영

- 교육 패러다임의 변화(2022 개정 국가교육과정 및 교원양성기관 평가의 방향),지리정보기술, 자연환경, 여행업계 등 관련 시장 동향, 정부 정책을 반영함
- 재학생 및 졸업생 등에 대한 설문조사, 중등교사 대상 심층 면접을 통해 이해관계자 요구를 분석하여 전공능력 및 교육과정 편성에 반영함

나. 예비교원의 시민교육역량 강화

- 2022 개정 국가교육과정이 강조하는 기초소양,디지털 리터러시,시민교육 등 역량 기반 교육과정에 기반함
- OECD 학습 2030이 강조하는 학생 주도성(student agency), 교사주도성(teacher-agency), 공동주도성(co-agency)을 교육과정에 반영하여 예비교원의 전문성과 주도성을 함양하기 위한 교과 및 비교과 프로그램 운영

다. 창의교육역량 강화

- 사범대학에서는 2019년부터 2021년까지 ‘창의교육 선도 교원양성대학’ 사업을 운영하였음
- 위 사업의 기본 취지는 4차산업혁명을 비롯한 사회의 변화 및 5차 교육과정 개정으로 인해 교육에서 창의성이 강조되고 있고, 창의적 인재 양성의 주역이 될 예비교사를 길러내고자 하는 목적을 가짐
- 이를 위해 본교에서는 미래사회의 예비교사가 갖추어야 할 역량을 8가지로 선정하고 이들 역량을 배양하기 위해 노력하고 있음
- 따라서 사범대학에서는 각 학과별로 8가지 핵심 역량을 중심으로 교육과정을 개선, 운영하고 있으며, 이러한 사범대학의 특성을 반영하여 공통 역량을 선정함

6. 모듈별 명칭

대학: 사범대학	학과: 지리교육과
진출분야 : 지리(사회)교육전문가, 자연환경전문가, 공간정보 및 분석전문가, 지역 및 여행 전문가	
모듈 1	모듈명: 지리(사회)교육
	진출분야: 중등 국공립 또는 사립 중등학교, 청소년 교육기관, 학원 및 평생교육기관, 교육 출판계, 교육 공공기관, 연구 및 대학 등
	관련직업: 중등학교 교사(지리, 사회), 학원강사, 청소년 지도사, 연구원 및 교수, 출판 기획자, 교육 공무원(교육부 등) 등
	자격증 및 공인성적: 중등학교 정교사, 청소년지도사, 진로지도사 등
	담당교수: 전보애
모듈 2	모듈명: 자연환경
	진출분야: 환경 조사, 환경 교육(해설), 환경 공공 기관 및 연구 등
	관련직업: 환경 조사 및 분석 전문가, 환경 교육전문가, 대학 교수, 환경공무원 및 연구원(환경부, 기상청, 국립생태원 등) 등
	자격증 및 공인성적: 환경 기사(대기환경기사, 환경측정분석사 등), 측량 및 지형공간정보기사 및 산업기사, 각종 해설사(숲해설사, 자연경관해설사 등), 기상기사 등
	담당교수: 최광희
모듈 3	모듈명: 공간정보 및 분석
	진출분야: 측량 및 지도제작, 공간정보 DB 구축, 공간정보 S/W 개발, 공간정보 컨설팅, 공간정보 연구 및 교육, 컨설팅 등
	관련직업: 측량(드론 측량 등) 전문가, GIS 업체, 대학 교수 공간정보 관련 연구원(국토연구원, 한국건설기술연구원 등), 공간정보 공공기관(도시개발공사, 한국국토정보공사, 한국주택공사 등) 및 공무원(중앙정부 및 지방정부 GIS 부서, 군부대) 등
	자격증 및 공인성적: 측량 및 지형공간정보기사, 정보처리기사, 지도제작기능사, CAD, 무인항공조종사, 지적기사 등
	담당교수: 최광희
모듈 4	모듈명: 지역 및 여행
	진출분야: 지역 조사 및 개발 계획, 지역 연구, 관광 및 여행 기획
	관련직업: 지역개발 엔지니어링 업체, 연구원(국토연구원 등) 및 교수, 여행 및 관광 기획 및 안내 전문가, 여행 및 관광 미디어 전문가(저술, 방송 등)
	자격증 및 공인성적: 사회조사분석사, 측량 및 지형공간정보기사, 지적기사, 관광통역안내사, 국내여행 안내사, 국외여행인솔자 등
	담당교수: 전보애

7. 교육과정편성표

모듈명	이수구분	과목명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
				1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
				학점	주당시간 강의	주당시간 실습	학점	주당시간 강의	주당시간 실습	학점	주당시간 강의	주당시간 실습	학점	주당시간 강의	주당시간 실습	학점	주당시간 강의	주당시간 실습	학점	주당시간 강의	주당시간 실습	학점	주당시간 강의	주당시간 실습	학점	주당시간 강의	주당시간 실습	
	전필	사제동행세미나1~8	4	0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		
모듈1	전필	지리교육론	3							3	3																	
	전필	지리교재연구 및 지도법	3													3		3										
	전필	지리교수법	3																3		3							
	전선	지리교육과정론	3										3	3														
	전선	사회과 논리 및 논술	3													3		3										
	전선	지리수업과 학습자	3																3	3								
	전선	지리교육평가론	3																						3	3		
	전선	지리교재분석특강1	3																			3	3					
	전선	지리교재분석특강2	3																						3	3		
모듈2	전필	자연지리학	3	3	3																							
	전필	지형학	3							3	3																	
	전필	기후학	3										3		3													
	전선	자연지리조사 및 실습	3										3		3													
	전선	환경지리캡스톤디자인	3													3		3										
	전선	지형측량 및 원격탐사	3													3		3										
	전선	토양 및 생태지리학	3																3	3								
	전선	미래사회와 지속가능성	3																						3	3		
모듈3	전필	인문지리학	3				3	3																				택 1
	전필	지도학	3							3		3																
	전필	지리정보론	3										3		3													
	전필	경제지리학	3													3	3											
	전필	도시지리학	3																3	3								
	전선	인구지리학	3							3	3																	
	전선	지역분석	3													3		3										
	전선	정치지리학	3																3	3								
	전선	사회지리학	3																						3	3		
	전선	스마트시티와 AI교육	3																				3	3				
모듈4	전필	세계지리와 시민교육	3	3	3																							
	전필	한국지리	3				3	3																				
	전선	아시아지역연구	3							3	3																	
	전선	문화지리학	3							3	3																	
	전선	유럽지역연구	3										3	3														
	전선	아프리카호주지역연구	3													3	3											
	전선	역사지리학	3													3	3											
	전선	여행및관광지리학	3																3	3								
	전선	아메리카지역연구	3																3	3								
	전선	지역개발론	3																			3	3					
창의실용과정	전선	지리교육분야의이해와 진로탐색	3	3	3																							
	전선	창의적사고법과지리교육	3				3	3																				
	전선	전공교육실습1	1										1		1													
	전선	전공교육실습2	1													1		1										
	전선	지오비주얼라이제이션 캡스톤디자인	3																3		3							
	전선	지리교육캡스톤디자인	3																			3		3				
	전선	지리조사현장연구 1~8	16	2		2	2		2	2		2	2		2	2		2	2		2	2		2	2		2	
전공과목 합계			145	11.5	10	2	11.5	10	2	20.5	16	5	18.5	7	12	27.5	10	18	26.5	19	8	11.5	10	8	14.5	13	2	
타과인정과목		해당없음																										
타과인정과목 합계																												

8. 이수체계도

<table>
<tr><th>학년</th><th>학기</th><th>지리교육</th><th>자연환경</th><th>공간정보/분석</th><th>지역/여행</th><th>창의실용과정</th></tr>
<tr><td rowspan="4">1</td><td rowspan="2">1학기</td><td rowspan="2"></td><td rowspan="2">자연지리학
(3-3-0)</td><td rowspan="2"></td><td rowspan="2">세계지리와
시민교육
(3-3-0)</td><td>지리교육분야의
이해와 진로탐색
(3-3-0)</td></tr>
<tr><td>지리조사현장연구 1
(2-0-2)</td></tr>
<tr><td rowspan="2">2학기</td><td rowspan="2"></td><td rowspan="2"></td><td rowspan="2">인문지리학
(3-3-0)</td><td rowspan="2">한국지리
(3-3-0)</td><td>창의적사고법과
지리교육
(3-3-0)</td></tr>
<tr><td>지리조사현장연구 2
(2-0-2)</td></tr>
<tr><td rowspan="4">2</td><td rowspan="2">1학기</td><td rowspan="2">지리교육론
(3-3-0)</td><td rowspan="2">지형학
(3-3-0)</td><td>인구지리학
(3-3-0)</td><td>아시아지역연구
(3-3-0)</td><td rowspan="2">지리조사현장연구 3
(2-0-2)</td></tr>
<tr><td>지도학
(3-0-3)</td><td>문화지리학
(3-3-0)</td></tr>
<tr><td rowspan="2">2학기</td><td>지리교육과정론
(3-3-0)</td><td>기후학
(3-3-0)</td><td rowspan="2">지리정보론
(3-0-3)</td><td rowspan="2">유럽지역연구
(3-3-0)</td><td>전공교육실습1
(1-0-1)</td></tr>
<tr><td>지리교육평가론
(3-3-0)</td><td>자연지리조사
및 실습
(3-0-3)</td><td>지리조사현장연구 4
(2-0-2)</td></tr>
<tr><td rowspan="4">3</td><td rowspan="2">1학기</td><td>지리교재연구 및
지도법
(3-0-3)</td><td>환경지리캡스톤
디자인
(3-0-3)</td><td>경제지리학
(3-3-0)</td><td>아프리카호주
지역연구
(3-3-0)</td><td>전공교육실습2
(1-0-1)</td></tr>
<tr><td>사회과 논리 및 논술
(3-0-3)</td><td>지형측량 및
원격탐사
(3-0-3</td><td>지역분석
(3-0-3)</td><td>역사지리학
(3-3-0)</td><td>지리조사현장연구 5
(2-0-2)</td></tr>
<tr><td rowspan="2">2학기</td><td>지리교수법
(3-0-3)</td><td rowspan="2">토양 및
생태지리학
(3-3-0)</td><td>도시지리학
(3-3-0)</td><td>아메리카지역연구
(3-3-0)</td><td>지오비주얼라이제이션
캡스톤디자인
(3-0-3)</td></tr>
<tr><td>지리수업과 학습자
(3-3-0)</td><td>정치지리학
(3-3-0)</td><td>여행 및
관광지리학
(3-3-0)</td><td>지리조사현장연구 6
(2-0-2)</td></tr>
<tr><td rowspan="2">4</td><td>1학기</td><td>지리교재분석특강1
(3-3-0)</td><td></td><td>스마트시티와 AI
교육</td><td>지역개발론
(3-3-0)</td><td>지리교육캡스톤디자인
(3-0-3)
지리조사현장연구 7
(2-0-2)</td></tr>
<tr><td>2학기</td><td>지리교재분석특강2
(3-3-0)</td><td>미래사회와
지속가능성
(3-3-0)</td><td>사회지리학
(3-3-0)</td><td></td><td>지리조사현장연구 8
(2-0-2)</td></tr>
</table>

※ 비교과프로그램

가. 비교과프로그램 운영 목적

- 전공교과교육과정 관련: 정기학술답사 발표회, 전공별 현장 전문가 초청 세미나 및 멘토링, 동문 특강, 튜터링 프로그램, 배움프로그램 특강, 산학교류강좌, 생생 멘토 토크, 콜로키움 등
- 진로지도 및 학교생활 지원: 스텝업, 밸류업, 와이즈업 등 멘토링 프로그램 등
- 예비교원의 전문성과 교사주도성 함양: 학생회 자치활동 지원 및 강화

나. 비교과프로그램 운영 계획

- 학과 자체 비교과프로그램: 정기학술답사 발표회 연 2회(1, 2학기)
- 사범대학 비교과프로그램: 예비교원 시민역량강화를 위한 「CKU 시민성 UnBOXing 사업」과 관련한 다양한 프로그램 운영(게릴라 가드닝, 시민교육 수업 경진대회, 시민성 숏폼 콘텐츠 공모전, 지속가능환경 콜로키엄 시리즈, 동아리 축제 등)
- 대학 연계 비교과프로그램: 대학일자리센터·현장실습지원센터·교육운영지원센터·교수학습개발센터·취업지원센터 등이 주관하는 프로그램을 수시로 진행(튜터링, 전공클리닉, 스텝업, Fresh-Talk 등 멘토링 프로그램, 학습법 특강, 중등임용시험특강, 예비교사 수업역량강화 특강 등)

9. 기본이수과목

표시과목	교육부 고시 기본이수과목 (분야)	2015	2016	2017	2018	2019이후
지리	지리교육론 (또는 사회과교육론)	지리교육론				
	자연지리학	자연지리학	자연지리학			
	인문지리학					
	도시지리학	도시지리학	도시지리학	도시지리학	도시지리학	도시지리학
	경제지리학	경제지리학	경제지리학	경제지리학	경제지리학	경제지리학
	문화지리학			문화지리학	문화지리학	문화지리학
	지형학	지형학	지형학	지형학	지형학	지형학
	기후학	기후학	기후학	기후학	기후학	기후학
	환경지리학		한국지리	환경지리학	환경지리 캡스톤디자인	환경지리 캡스톤디자인
	한국지리	한국지리				
	세계지리 (또는 지역지리)					
	지도학 (또는 지리정보론)	지리정보 조사법	지도학(또는 지리정보론, 지리정보조사법)	지리정보론 (또는 지도학)	지리정보론 (또는 지도학)	지리정보론 (또는 지도학)
	인구지리학	인구지리학	인구지리학	인구지리학	인구지리학	인구지리학
	역사지리학					
	촌락지리학					
	정치지리학					
	사회지리학			사회지리학	사회지리학	사회지리학
	자원지리학					

10. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

모듈명	이수구분	과 목 명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합 (%)
	전필	사제동행세미나1~8						100			100
모듈1	전필	지리교육론		20	30	30	20				100
	전필	지리교재연구 및 지도법	4	10	16	26	6	9	4	25	100
	전필	지리교수법	20		30	30	20				100
	전선	지리교육과정론		20	50		30				100
	전선	사회과 논리 및 논술	30		20		30	20			100
	전선	지리수업과 학습자			20	50	30				100
	전선	지리교육평가론			20	50	30				100
	전선	지리교재분석특강1	20		30	50					100
	전선	지리교재분석특강2	20		30	50					100
모듈2	전필	자연지리학	30	50					20		100
	전필	지형학	20	60					20		100
	전필	기후학	20	60					20		100
	전선	자연지리조사 및 실습	10	20			40		20	10	100
	전선	환경지리캡스톤디자인	10	20			30		20	20	100
	전선	지형측량 및 원격탐사	20	40					30	10	100
	전선	토양 및 생태지리학		40			30		30		100
	전선	미래사회와 지속가능성		40			30		30		100
모듈3	전필	인문지리학	20	60						20	100
	전필 (택1)	지도학	10	50			20		20		100
		지리정보론	10	40			20		30		100
	전필	경제지리학	20	60						20	100
	전필	도시지리학	20	60						20	100
	전선	인구지리학	20	60						20	100
	전선	지역분석		40			20		20	20	100
	전선	정치지리학		30	40		15		15		100
	전선	사회지리학		20	40		20			20	100
모듈4	전필	한국지리	20	30	30				20		100
	전필	세계지리와 시민교육	20	40	20		20				100
	전선	아시아지역연구	20	50					30		100
	전선	문화지리학		20	40		20		20		100
	전선	유럽지역연구		40	20		20		20		100
	전선	아프리카호주지역연구		50	20		20		10		100
	전선	역사지리학		30	40		20		10		100
	전선	여행및관광지리학		20	20		20		20	20	100
	전선	아메리카지역연구	20	50					30		100
	전선	지역개발론	10	40			30			20	100
	전선	스마트시티와 AI교육	10	40			30		20		100
창의실용과정	전선	지리교육분야의이해와 진로탐색	20				30	30	20		100
	전선	창의적사고법과지리교육	30		30		40				100
	전선	전공교육실습1			30			50		20	100
	전선	전공교육실습2			30			50		20	100
	전선	지오비주얼라이제이션 캡스톤디자인	10	20			30		20	20	100
	전선	지리교육캡스톤디자인			20		20	20	20	20	100
	전선	지리조사현장연구1~2					40	30		30	100
	전선	지리조사현장연구3~4					40	30		30	100
	전선	지리조사현장연구5~6					40	30		30	100
	전선	지리조사현장연구7~8					40	30		30	100
계			464	1,230	626	286	851	399	519	425	4,800

11. 교과목 프로파일

과목 프로화일					
과목명	사제동행세미나 1 ~ 8	영문과목명	Seminar for career development 1 ~ 8	모듈명	-
교과목 개요 및 특성	사제동행세미나는 학생들의 입학에서 졸업에 이르기까지 전 과정을 지도교수와 함께 계획하고, 실행해나갈 수 있도록 유도하고, 지원하기 위한 실천적 교과목이다. 진로, 학업(전공 및 비교과), 대학생활 등 전반에 걸쳐 학생들의 현 상황을 파악하고, 단기 및 장기 계획을 수립하도록 하며 구체적인 실천 방안을 모색하여 실행할 수 있도록 한다. 저학년의 경우 특히 전공을 기반으로 한 진로 탐색, 학업 및 대학생활 적응에 초점을 둔다.				
교과 목표	1. 교과 및 비교과 활동을 통해 진로를 탐색하고 설계할 수 있다. 2. 상담 및 교과, 비교과 활동을 통해 예비교사로서 인성 및 적성을 함양한다. 3. 예비교사로서 교과 및 비교과 활동을 통해 학습 및 자기개발 역량을 기른다.				
교과 내용	1. 개인별 활동 계획 수립 2. 진로 탐색(진로적성검사 등) 및 설계, 취업 역량 강화 프로그램 참여 3. 상담 및 인성 함양 프로그램 참여 4. 전공 학습 역량 강화 프로그램 및 다양한 비교과 학습역량 강화 프로그램 참여 5. 성찰과 개선 계획				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
학습생태계조성 관리역량(MC6)	100%	• 자신의 진로를 위한 경력개발과 학습생태계 조성을 위한 자기관리를 할 수 있다.			포트폴리오, 보고서

과목 프로파일					
과목명	지리교육론	영문과목명	Geography in Ecucation	모듈명	창의실용
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 예비 지리교사 및 지리교육 전공자가 필수적으로 갖추어야 할 지리교육학적 소양을 길러주는 데 목적을 둔다. 이에 따라 수업시연 형태의 발표를 통해, 예비교사 역량 및 학교현장과의 연계성을 강화하는 데 주안점을 두었다.				
교과 목표	1. 예비 지리교사로서 지리교육의 학문적 전제와 특성에 대해서 구체적으로 설명할 수 있다. 2. 지리교육의 목표와 내용구성의 학문적 특징 및 원리를 구체적인 사례를 제시하여 설명할 수 있다. 3. 지리 교과 고유의 교수-학습 및 평가 원리를, 지리학의 논리적 특성 및 인간의 공간인지 발달특성과 관련지어 설명할 수 있다. 4. AI DT				
교과 내용	1. 지리교육학의 학문적 전제와 기초, 특성 2. 인간의 공간인지 및 공간적 사고 발달과정 및 지리교육적 의미 3. 지리교육의 목표 및 내용 선정의 원리 4. 지리 교육과정 구성 방법과 원리 및 현대/미래사회의 지리 교육과정(디지털 리터러시 교육 등) 5. 지리교육 평가의 원리와 실제 6. 지리교육을 위한 자료(교과서, AIDT 등)의 선정, 제작, 활용 원리 7. 미래를 위한 지리교육의 교육적·사회적 책무와 방향성				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의 - **전공능력란은 각 학과에서 입력할 것**			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성 개발역량 (MC2)	20%	1) 지리교육학의 학문적 전제와 특성을 설명할 수 있다. 2) 지리학의 논리적 특성 및 아동의 공간인지 발달특성을 해석할 수 있다.	시험, 자기성찰일지
교육과정 재구성 역량 (MC3)	30%	1) 지리교육의 목표와 내용구성의 학문적 특징과 원리를 바탕으로 수업을 설계할 수 있다. 2) 지리 교과 고유의 교수-학습 및 평가 원리를 활용하여 수업을 실행할 수 있다. 3) 미래를 위한 지리교육의 교육적·사회적 책무성과 방향성을 바탕으로 성찰할 수 있다.	수업실연
학습성과 평가역량 (MC4)	30%	1) 과정중심평가를 이해하고 동료들의 활동 및 성과를 비평하고 성찰할 수 있다. 2) 학습성과를 학습 결과뿐 아니라 과정을 중심으로 확인하고, 교육과정재구성 및 교수·학습방법의 개선에 환류할 수 있다.	자기성찰일지, 동료평가
실제적 문제 해결력 (MC5)	20%	1) 지리교육을 위한 자료의 선정, 제작, 활용 원리를 파악하고, 학생의 배움이 일어나는 수업을 창의적으로 설계할 수 있다. 2) AIDT, 코스웨어 등 디지털 기술을 활용하여 효과적인 평가 및 피드백 계획을 수립할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일					
과목명	지리교재연구 및 지도법	영문과목명	Methods and Materials in Teaching Geography	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 예비 지리교사에게 요청되는 지리 수업 역량을 제고하는 데 목적을 둔다. 따라서 실제 수업 시연 기회 및 피드백을 제공함으로써 수강생들이 실제로 수업 역량을 기를 수 있는 경험을 제공하는 데 강좌의 주안점을 두었다.또한, 지리교육의 목표, 내용, 교육과정, 교재(AI 디지털 교과서 포함), 교수·학습, 평가, 학습자, 교육 환경 등에 대한 기초 이론과 실제를 다룬다.				
교과 목표	1. 예비 지리교사로서 중등 지리 수업 및 평가 계획을 수립하고 작성할 수 있다. 2. 학습자에 대한 이해를 바탕으로 창의적인 교수·학습방법을 적용하여(AIDT, 교재 등) 효과적으로 지리 수업 시연을 할 수 있다. 3. 자신 및 다른 학생의 지리 수업 시연 결과를 평가(자기평가/동료평가)할 수 있다.				
교과 내용	1. 수업의 의미 및 과정, 구성 요소 2. 지리 교과의 의미와 특징, 목표를 살릴 수 있는 지리 수업 방안 3. 좋은 지리 수업의 의미 및 구성 요소 4. 지리 수업 및 평가 계획 수립 방법 및 유의 사항 5. 배움중심수업 계획에 토대한 지리 수업 실연의 실제 6. AIDT를 활용한 학생활동중심 수업과 과정중심 평가 7. 지리 수업의 평가: 자기평가, 동료평가, 수업장학 및 컨설팅				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통(MC1)	4%	• 발표나 토론 과정에서 지식이나 생각을 언어나 지도나 도표 등 시각화 자료 등으로 명확히 표현하여 효과적으로 전달할 수 있다. • 상대방의 의견을 경청하고, 서로의 입장과 관점을 조율할 수 있다.	발표, 토론, 동료평가서
내용전문성개발역량(MC2)	10%	• 지리 교과의 의미와 특징, 목표를 살릴 수 있는 지리 수업 방안을 설명할 수 있다.	PBL 팀별 수업설계 결과물
교육과정재구성역량(MC3)	16%	• 좋은 지리 수업의 의미와 구성 요소를 이해하고, 실제 수업설계에 적용할 수 있다. • 배움 중심 교육과정에 기반한 수업을 실연하고, 수업나눔을 통해 성찰할 수 있다. • 학습으로서의 평가(assessment as learning)를 위해 자기평가, 동료평가, 수업장학 및 컨설팅을 계획하고 실행할 수 있다.	PBL 프로젝트 최종발표, 개인 교수·학습과정안
학습성과평가역량(MC4)	26%	• 과정중심평가를 이해하고 동료들의 활동 및 성과를 비평하고 성찰할 수 있다. • 학습성과를 학습 결과뿐 아니라 과정을 중심으로 확인하고, 교육과정재구성 및 교수·학습방법의 개선에 환류할 수 있다.	PBL자기성찰일지, 개인 수업실연
실제적 문제해결력(MC5)	6%	• 창의적인 지리수업 및 평가계획을 수립하고, 학생활동중심 수업과 과정중심 평가를 실천할 수 있다.	PBL문제분석지
학습생태계조성관리역량(MC6)	9%	• 지리교육 분야의 문제를 해결하기 위해 인적, 물적 자원을 동원하고, 학교 현장의 생태계와 네트워크를 활용할 수 있다.	현장교사 피드백, PMI조별 평가지, 동료수업시연평가 및 피드백
학습자원활용역량(MC7)	4%	• 다양한 자료(AIDT, 교재 등)를 수집하고, 가공, 시각화할 목적으로 지도 및 지리정보시스템을 적절히 활용할 수 있다.	PBL TLMS 팀 포트폴리오, PBL 팀별중간발표
윤리능력(MC8)	25%	• 팀 활동 등에서 구성원으로서의 책임과 규칙 준수, 상호 존중 등의 태도로 임할 수 있다.	자기수업평가

과목 프로파일					
과목명	지리교수법	영문과목명	Teaching Geography	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	"교사교육과정"이라는 용어가 등장하였다. 교육부의 많은 연구자료, 보도자료를 살펴보아도 '교사의 교육과정 문해력'과 '교육과정 재구성 능력'이 교사 전문성의 새로운 기준이 되고 있음을 알 수 있다. 교사의 전문성을 수업설계능력, 수업실행 실행능력, 수업비평능력이라는 큰 틀에서 보더라도 교사는 수업과 떼려야 뗄 수 없는 관계에 있다. 본 강좌는 현장중심 창의교원 양성을 위한 지리교육과의 새로운 교육과정에 따라 신설된 교과목으로 지리교육의 교수법 영역에 대한 이론과 실제를 다룬다. 주차별로 새로운 교수법에 대한 이론과 실습을 통해 학생들은 포스트 코로나 시대의 학교 현장에서 실제적으로 적용가능한 수업설계, 실행, 비평 능력을 키울수 있을 것으로 기대된다.				
교과 목표	1. 예비지리교사로서 다양한 지리교수법의 유형과 장·단점, 적용방안 및 유의점을 예를 들어 설명할 수 있다. 2. 지리교수법을 적용하여 중등교육 환경에 적합한 실제 지리 수업 계획을 구상 및 계획할 수 있다. 3. 지리교수법을 적용한 중등 사회과 및 지리 교과의 특성에 적합하도록 지리 수업 계획을 실제 수업으로 시연할 수 있다.				
교과 내용	1. 지리교수법의 교육적 의의와 필요성 2. 지리 교과의 논리와 구조, 특징과 지리교수법과의 관련성 3. 다양한 지리교수법의 유형과 특징, 의의, 장·단점 4. 지리교수법을 적용한 수업 계획 및 실천				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통(MC1)	20%	• 발표나 토론 과정에서 지식이나 생각을 언어나 지도나 도표 등 시각화 자료 등으로 명확히 표현하여 효과적으로 전달할 수 있다. • 상대방의 의견을 경청하고, 서로의 입장과 관점을 조율할 수 있다.	발표, 토론
교육과정재구성역량(MC3)	30%	• 다양한 지리교수법의 유형과 특징, 의의, 장·단점을 비교하고, 효과적인 수업을 디자인할 수 있다. • 지리 수업 계획을 실제 수업으로 실연하고, 성찰할 수 있다.	수업실연, 프로젝트
학습성과평가역량(MC4)	30%	• 과정중심평가를 이해하고 동료들의 활동 및 성과를 비평하고 성찰할 수 있다. • 학습성과를 학습 결과뿐 아니라 과정을 중심으로 확인하고, 교육과정재구성 및 교수·학습 방법의 개선에 환류할 수 있다.	자기성찰일지, 동료평가
실제적 문제해결력(MC5)	20%	• 중등 사회과 및 지리 교과의 특성에 적합한 창의적인 지리교수법을 설계할 수 있다.	그룹과제, 프로젝트

과목 프로파일					
과목명	지리교육과정론	영문과목명	Curriculum Theory in Geography Education	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	지리교육에 있어서 지리를 통해 '무엇을' 가르치고, 지리를 '왜', '어떻게' 가르칠 것인지에 대한 궁극적인 질문에 답할 수 있도록 지리교육의 교육적 맥락, 의미와 가치를 바탕으로 지리에 대한 교과적 이해, 지리의 학습과 교수, 지리교육 계획으로서의 교육과정 등에 관해 심도있게 논의한다. 한편, 이를실제 모의 수업 시연으로 설계하고, 수행하는 과정을 통해 예비교원의 수업설계 및 실행 역량을 함양한다.				
교과 목표	1. 예비지리교사로서 지리교육과정의 의미와 중요성을 이해하고, 지리교육과정사를 설명할 수 있다. 2. 지리교육과정 구성과 관련된 접근방법 및 관점을 파악하고, 내용조직 원리를 비교할 수 있다. 3. 교육과정을 분석하고, 핵심역량 중심의 지리과 수업을 위한 교육과정을 재구성할 수 있다.				
교과 내용	1. 지리교육과정의 인식의 재개념화와 지리교육과정사 2. 지리교육과정의 내용조직 원리 3. 핵심역량과 지리과 교육과정 4. 교육과정 재구성과 교육과정-수업-평가 일체화 5. 지리교육과정의 내용의 선정과 조직				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발역량(MC2)	20%	• 지리교육과정의 의미와 중요성을 이해하고, 지리교육과정사를 탐구할 수 있다. • 지리 교육과정의 내용조직 원리를 비교할 수 있다.	시험, 보고서
교육과정재구성역량(MC3)	50%	• 지리교육과정 구성과 관련된 접근방법 및 관점을 파악하고, 수업을 설계할 수 있다. • 현행 지리교육과정을 분석하고, 핵심역량 중심의 지리과 수업을 위한 교사수준의 교육과정 재구성을 실천할 수 있다.	수업실연, 프로젝트
실제적문제해결력(MC5)	30%	• 지리교육 내용의 선정과 조직에서 다문화교육, 영토교육, 세계시민교육, 통일교육, 환경교육 등 새로운 영역을 통합적으로 접근하기 위한 창의적 대안을 모색할 수 있다. • 교육과정-수업-평가 일체화를 실천하고, 학교현장의 문제를 해결하기 위한 방안을 탐구할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일					
과목명	사회과 논리 및 논술	영문과목명	Logic and Writing in Social Studies	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 예비사회과교사에게 필수적으로 요구되는 자질인 논리적 사고 및 논술 능력 배양에 목적을 둔다. 이에 따라 논술 작성 및 첨삭 활동에 수업의 중점을 두었다. 이에 따라 논술문 작성 기회 제공을 최대화하는 방향으로 교과목을 개선하였다.				
교과 목표	1. 논거를 적절히 활용하여 논리적으로 논지를 주장할 수 있다. 2. 논거를 적절히 활용하여 논지를 논술문의 구조와 표현 기법에 맞도록 논술문으로 작성할 수 있다. 3. 예비지리교사의 입장에서 지리교육 관련 주제를 논리 구조와 표현 양식에 타당하게 논술문으로 작성할 수 있다.				
교과 내용	1. 논술문 작성의 원칙: 이해, 논리, 창의, 표현 2. 논제의 이해 및 지료분석 기술 3. 쟁점과 논지 및 논거: 논리적인 논지의 전개 4. 창의적인 글쓰기 5. 논술문 구성 및 표현: 체계적이고 어법에 맞는 글쓰기 6. 지리학, 교육학, 지리교육 관련 주제에 대한 논술문 작성 및 첨삭				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통(MC1)	30%	• 사회과교육과 관련하여 주장하는 바를 논술문의 형식을 통하여 효과적으로 전달한다. • 사회과와 관련된 다양한 관점 및 쟁점을 비판적으로 이해하고, 이를 토대로 자신의 의사를 논리적으로 표현 및 전달한다.	과제
교육과정재구성역량(MC3)	20%	• 사회과와 지리 교육과정의 설계,실천, 평가 등과 관련된 논술문 작성 및 평가 안목을 기른다.	과제, 시험
실제적문제해결력(MC5)	30%	• 논술문 작성을 통하여 주제와 관련된 창의적이면서도 실제적인 접근과 사고력 및 논지 전개 능력을 기른다.	과제, 시험
학습생태계조성관리역량(MC6)	20%	• 예비지리교사에게 요청되는 글쓰기 능력과 논리적 사고력을 계발한다. • 논리 및 논술 능력을 통하여 학교 및 지역사회의 발전에 기여할 수 있는 예비교사를 양성한다.	과제

과목 프로파일					
과목명	지리수업과 학습자	영문과목명	How Students Learn Geography: Perspectives from Cognitive Psychology	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 지리수업과 학습자 심리 특성에 대한 실제적인 접근을 다룬다. 지금까지의 지리교과교육학 분야의 강의는 '지리수업에서 무엇을 가르칠 것인가?' 그리고 '어떻게 가르칠 것인가?'에 집중되어 있었다. 본 강좌를 통해 학생들은 보다 근원적인 질문인 '지리를 왜 배워야 하는가?'그리고 그 배운다는 과정은 어떻게 이루어지는지, 지리수업에 대한 실천의 출발점으로 교수자가 고민해야할 지점을 다룬다. 따라서, 본 교과목은 우리나라 지리수업 현장을 관찰하고, 학습자에 대한 이해와 인식 특성을 지리심리학의 관점에서 접근한다.				
교과 목표	1. 학습자 이해와 인식 특성에 대해 지리심리학의 관점에서 설명할 수 있다. 2. 지리수업 현장의 관찰을 통해 지리교과서, 사회과 부도 등 지리 수업자료에 대한 학습자의 인식을 분석할 수 있다. 3. 교사는 단순히 학습내용을 설명하는 사람이라기보다는 학습을 위한 수업설계자로 인식하고, 지리수업 모델을 정교화할 수 있다.				
교과 내용	1. 지리학습과 지리심리학 2. 지리수업에서 발달영역과 지리적 메타인지 3. 지리수업과 젠더 4. 지리수업과 지역 이미지 5. 지리수업과 동기유발				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
교육과정재구성역량(MC3)	20%	• 지리심리학의 이해를 바탕으로, 학습자의 동기를 유발하기 위한 수업을 설계할 수 있다. • 지리수업에서 젠더와 지역 이미지가 가지는 의미를 이해하고, 수업을 실연할 수 있다. • 지리수업에서 인지적, 정의적, 심동적 영역의 발달을 홀리스틱 관점에서 바라보고 성찰할 수 있다.	시험, 프로젝트
학습성과평가역량(MC4)	50%	• 학습자 이해와 인식 특성에 대해 지리심리학의 관점에서 설명할 수 있다. • 지리수업에서 발달영역과 지리적 메타인지를 해석할 수 있다. • 과정중심평가를 이해하고 동료들의 활동 및 성과를 비평하고 성찰할 수 있다. • 학습성과를 학습 결과뿐 아니라 과정을 중심으로 확인하고, 교육과정재구성 및 교수·학습 방법의 개선에 환류할 수 있다.	수업실연, 프로젝트, 동료평가, 자기성찰일지
실제적문제해결력(MC5)	30%	• 지리수업 현장을 관찰하고, 지리교과서, 사회과 부도, 공간정보기술, 시각 자료 등 다양한 지리 수업자료에 대한 학습자의 인식을 분석할 수 있다. • 지리수업 모델을 정교화하고, 창의적으로 디자인할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일					
과목명	지리교육평가론	영문과목명	Theory and Practice of Evaluation in Geography Education	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 지리교육에서 평가관의 변화와 대안평가에 대해 다룬다. 역량기반 교육과정의 등장과 함께 학교 현장에서는 학습의 결과 뿐 아니라 과정도 중요시 하는 과정중심평가가 대안으로 등장하고 있다. 이제 평가는 학습의 마지막 단계에서 학습을 측정하는 용도의 학습에 대한 평가에서 학습을 위한 평가로 변화하고 있다. 따라서, 교사는 질 높은 평가도구를 개발하기 위해 이론적, 실천적 지식을 갖추어야 하고, 학습자의 성장을 지원하기 위한 피드백을 제공할 수 있어야 한다. 본 강좌에서는 예비교원이 평가 전문성을 갖출 수 있도록 다양한 교수학습의 맥락에서 평가도구를 설계, 실행, 및 피드백 제공에 대한 실제적 경험을 다룬다.				
교과 목표	1. 최근 교육 패러다임의 변화와 이에 따른 평가 방법 및 방향을 이해하고, 과정중심중심 평가를 설계할 수 있다. 2. 핵심역량을 반영한 지리과 평가요소를 추출하고, 그에 적합한 평가 계획을 세울 수 있다. 3. 지리교육의 다양한 영역과 기능, 지식체계에 적합한 평가방안을 구안하고, 루브릭을 작성할 수 있다.				
교과 내용	1. 최근 교육 패러다임의 변화와 지리과 평가의 방향 2. 지리과 과정중심평가의 이론과 실제 3. 핵심역량을 반영한 지리과 평가요소 4. 지리과 정의적 영역 평가 5. 루브릭을 활용한 지리과 평가 6. 자유학기제(학년제)에서의 평가 7. 평가의 시기, 목적, 방법, 대상, 주체 등에 따른 종류				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
교육과정재구성역량(MC3)	20%	• 최근 교육 패러다임의 변화와 지리과 평가의 방향을 제시할 수 있다. • 평가의 시기, 목적, 방법, 대상, 주체 등에 따른 종류를 설명할 수 있다. • 지리교육의 다양한 영역과 기능, 지식체계에 적합한 평가계획을 작성할 수 있다.	시험, 평가계획서
학습성과평가역량(MC4)	50%	• 지리과 과정중심평가의 이론과 실제를 이해하고, 수행과제를 설계할 수 있다. • 핵심역량을 반영한 지리과 평가요소를 추출하고, 루브릭을 작성할 수 있다. • 과정중심평가를 이해하고 동료들의 활동 및 성과를 비평하고 성찰할 수 있다. • 학습성과를 학습 결과뿐 아니라 과정을 중심으로 확인하고, 교육과정재구성 및 교수·학습방법의 개선에 환류할 수 있다.	수업실연, 프로젝트, 동료평가, 자기성찰일지
실제적문제해결력(MC5)	30%	• 지리과 인지적, 정의적, 심동적 영역의 평가를 위한 문항을 평가의 장면에 따라 적합한 서답형, 선다형, 논술형 문항을 제작할 수 있다. • 자유학기제(학년제)에서의 평가를 제작하고, 루브릭과 피드백 계획을 제시할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일					
과목명	지리교재분석특강1	영문과목명	Special Topics in Geography Textbooks (I)	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 지리교육과 관련된 주요 문제들을 파악하고, 그 문제들에 대한 해결책을 모색함으로써 이론, 실천, 연구로서 지리교육에 대한 이해를 높이기 위해 개설되었다. 이 강의에서 다뤄질 주요 내용은 지리교육의 목표, 지리교육과정, 지리교수학습, 교재개발, 교수법, 평가 등 지리교육 전반에 걸친 주제이다.				
교과 목표	1. 예비교사로서 학습자 및 교수자를 위한 인문지리학 분야의 교재 내용을 파악하고 분석할 수 있다. 2. 교수-학습의 특성을 고려하여 인문지리학 분야의 교재 내용을 비판적으로 검토하고, 설명할 수 있다. 3. 교수-학습의 특성을 고려하여 인문지리학 분야의 교재 내용을 다양한 창의융합적 사고력과 문제해결력을 활용하여 재구성할 수 있다.				
교과 내용	1. 교육과정 내용 요소 파악 2. 지리교재 내용 파악 및 비교 분석 3. 지리교재 내용에 대한 비판적 검토 4. 지리교재 내용에 대한 분석 결과 발표 5. 지리교재 내용의 재구성				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통(MC1)	20%	• 발표나 토론 과정에서 지식이나 생각을 언어나 지도나 도표 등 시각화 자료 등으로 명확히 표현하여 효과적으로 전달할 수 있다. • 상대방의 의견을 경청하고, 서로의 입장과 관점을 조율할 수 있다.	발표, 토론
교육과정재구성역량(MC3)	30%	• 예비교사로서 학습자 및 교수자를 위한 인문지리학 분야의 교재 내용을 파악하고 분석할 수 있다. • 학습한 지식과 자료 조사 및 분석, 그리고 이에 대한 비판적 성찰을 토대로 학교 현장에 적용할 수 있는 교육 내용과 방법을 재구성하여, 교사교육과정을 체계적으로 설계하고, 실천할 수 있다.	시험, 수업실연, 프로젝트
학습성과평가역량(MC4)	50%	• 과정중심평가를 이해하고 동료들의 활동 및 성과를 비평하고 성찰할 수 있다. • 교수-학습의 특성을 고려하여 인문지리학 분야의 교재 내용을 비판적으로 검토하고, 설명할 수 있다. • 학습성과를 학습 결과뿐 아니라 과정을 중심으로 확인하고, 교육과정재구성 및 교수·학습 방법의 개선에 환류할 수 있다.	조별과제, 개인과제, 동료평가, 자기성찰일지

과목 프로파일					
과목명	지리교재분석특강2	영문과목명	Special Topics in Geography Textbooks (II)	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 지리교육과 관련된 주요 문제들을 파악하고, 그 문제들에 대한 해결책을 모색함으로써 이론, 실천, 연구로서 지리교육에 대한 이해를 높이기 위해 개설되었다. 이 강의에서 다뤄질 주요 내용은 지리교육의 목표, 지리교육과정, 지리교수학습, 교재개발, 교수법, 평가 등 지리교육 전반에 걸친 주제이다.				
교과 목표	1. 예비교사로서 학습자 및 교수자를 위한 자연지리학 분야의 교재 내용을 파악하고 분석할 수 있다. 2. 교수-학습의 특성을 고려하여 자연지리학 분야의 교재 내용을 비판적으로 검토하고, 설명할 수 있다. 3. 교수-학습의 특성을 고려하여 자연지리학 분야의 교재 내용을 다양한 창의융합적 사고력과 문제해결력을 활용하여 재구성할 수 있다.				
교과 내용	1. 교육과정 내용 요소 파악 2. 지리교재 내용 파악 및 비교 분석 3. 지리교재 내용에 대한 비판적 검토 4. 지리교재 내용에 대한 분석 결과 발표 5. 지리교재 내용의 재구성				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통(MC1)	20%	• 발표나 토론 과정에서 지식이나 생각을 언어나 지도나 도표 등 시각화 자료 등으로 명확히 표현하여 효과적으로 전달할 수 있다. • 상대방의 의견을 경청하고, 서로의 입장과 관점을 조율할 수 있다.	발표, 토론
교육과정재구성역량(MC3)	30%	• 예비교사로서 학습자 및 교수자를 위한 자연지리학 분야의 교재 내용을 파악하고 분석할 수 있다. • 학습한 지식과 자료 조사 및 분석, 그리고 이에 대한 비판적 성찰을 토대로 학교 현장에 적용할 수 있는 교육 내용과 방법을 재구성하여, 교사교육과정을 체계적으로 설계하고, 실천할 수 있다.	시험, 수업실연, 프로젝트
학습성과평가역량(MC4)	50%	• 과정중심평가를 이해하고 동료들의 활동 및 성과를 비평하고 성찰할 수 있다. • 교수-학습의 특성을 고려하여 자연지리학 분야의 교재 내용을 비판적으로 검토하고, 설명할 수 있다. • 학습성과를 학습 결과뿐 아니라 과정을 중심으로 확인하고, 교육과정재구성 및 교수·학습방법의 개선에 환류할 수 있다.	조별과제, 개인과제, 동료평가, 자기성찰일지

과목 프로파일					
과목명	자연지리학	영문과목명	Physical Geography	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	자연지리학은 기후, 지형, 식생, 토양, 수문, 해양 등 지구의 자연환경을 구성하는 요소에 대해 이해하고 지표공간에서 일어나는 자연현상을 고찰하는 학문이다. 지구환경에 대한 이해를 토대로 자연환경변화의 법칙성을 알아보고 지속가능한 사회의 방향을 설정한다.				
교과 목표	1. 자연환경을 구성하는 요소의 특성을 설명할 수 있다. 2. 지표공간에서 일어나는 자연현상에 대해 지리적 관점에서 설명할 수 있다. 3. 자연환경 변화의 법칙성을 이해하고 지리교사로서 지속가능한 사회의 방향성을 제시할 수 있다.				
교과 내용	1. 지구환경에 대한 이해 2. 기후, 지형, 식생, 토양, 수문, 해양의 특성과 기초 원리 3. 자연경관과 동식물의 분포 4. 내적 작용과 외적 작용				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통능력(MC1)	30%	• 자연지리의 여러 가지 현상을 주제로 지도 등 시각자료를 활용하여 효과적으로 의사소통할 수 있다. • 상대방의 의견을 존중히 경청하여 그 의미를 파악, 요약할 수 있다.	발표, 과제
내용전문성개발역량(MC2)	50%	• 자연지리학의 기본 개념과 이론에 대한 지식을 이해하고 설명할 수 있다. • 자연지리적 현상에 관한 지식을 바탕으로 시공간 스케일에 따라 사고할 수 있다.	중간고사, 기말고사
학습자원활용능력(MC7)	20%	• 다양한 지리공간기술을 활용하여 정보를 수집하고 활용할 수 있다.	과제

과목 프로파일					
과목명	지형학	영문과목명	Geomorphology	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	지형학은 지표의 형태를 분류하고 그 형성과정을 연구하는 학문이다. 지형학의 도구와 연구방법론을 바탕으로 풍화, 유수, 바람, 해양, 빙하, 화산활동 등에 의해 지표면이 변화되는 과정을 파악한다. 또한 이러한 과정으로 형성된 각 지형의 특징에 대해 알아본다.				
교과 목표	1. 지표상에 분포하는 각종 형태의 지형을 분류할 수 있다. 2. 지형형성과정을 이해하고 그 발달과정을 설명할 수 있다. 3. 중등학교 교사로서 지형형성의 원리를 강의할 수 있다.				
교과 내용	1. 지형학의 도구와 연구방법론 2. 풍화와 토양, 침식과 퇴적 3. 빙하, 바람, 화산활동에 의해 형성된 지형 4. 경관의 형성과 변화 과정				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통능력(MC1)	20%	• 지형학의 전문용어, 지도, 그래프 등 시각자료를 활용하여 효과적으로 의사소통할 수 있다. • 상대방의 의견을 존중히 경청하여 그 의미를 파악, 요약할 수 있다.	발표, 과제
내용전문성개발역량(MC2)	60%	• 지형학의 기본 개념과 이론에 대한 지식을 이해하고 설명할 수 있다. • 지형프로세스를 이해하고 이를 바탕으로 실제 지형에 대해 시공간 스케일에 따라 사고할 수 있다.	중간고사, 기말고사
학습자원활용능력(MC7)	20%	• 지형 및 지질 정보 등 지형 관련 자료를 수집하고 활용할 수 있다.	과제

과목 프로파일					
과목명	기후학	영문과목명	Climatology	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	기후학은 기온, 강수 등 기후요소와 기후인자를 바탕으로 기후를 구분하고 기후대에 따른 인간의 생활을 연구하는, 자연지리학의 한 분야이다. 세계의 기후 분포와 특성, 기후환경과 인간생활의 관계, 기후변화의 양상과 그에 따른 문제 등에 대해 알아본다.				
교과 목표	1. 세계 주요 기후의 분포와 특성을 파악하고, 이를 바탕으로 하여 기후 환경과 인간 생활 간의 관계를 탐색한다. 2. 기상청, 기후통계분석자료, 기상자료개방포털 등에 탑재된 기후 관련 통계 자료와 기후 그래프, 지도, 위성사진, 기후 경관 사진, 동영상 등을 활용하여 다양한 기후지역의 위치를 확인하고, 각각의 기후특색 및 생활모습을 조사한다. 3. 전 지구적인 차원에서 발생하는 기후 변화의 원인과 그에 따른 지역 변화를 조사하고, 이를 해결하기 위한 지역적·국제적 노력을 평가한다. 4. 현행 중등교과서를 분석하여 기후관련 단원의 수업을 설계할 수 있다.				
교과 내용	1. 기후와 기후학 2. 기후인자 3. 기후요소 4. 기후구분 5. 기후변화				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통능력(MC1)	20%	기후학의 전문용어, 지도, 그래프 등 시각자료를 활용하여 효과적으로 의사소통할 수 있다. 상대방의 의견을 존중히 경청하여 그 의미를 파악, 요약할 수 있다.	발표, 과제
내용전문성개발역량(MC2)	60%	기후학의 기본 개념과 이론에 대한 지식을 이해하고 기후와 인간생활의 관계를 설명할 수 있다. 기상 및 기후 프로세스를 이해하고 실제 기후 자료를 바탕으로 기후지역을 분류하고 설명할 수 있다.	중간고사, 기말고사
학습자원활용능력(MC7)	20%	기후자료를 수집하고 정리하여 기후분석에 활용할 수 있다.	과제

과목 프로파일					
과목명	자연지리조사 및 실습	영문과목명	Field Research in Physical Geography	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	본 과목은 지형측량, 측정, 시료 채취 및 분석 등 현장 연구에 필요한 실험 및 실습을 통해 자연지리학적 관점과 연구절차에 대한 이해를 목표로 개설된, 자연지리학에 대한 심화 교과목이다. 자연지리학의 개념 및 기초 이론들을 바탕으로 STEAM을 융합한 창의교육 실무역량을 배양하고자 한다,				
교과 목표	1. 자연지리 연구방법을 토대로 조사계획을 수립할 수 있다. 2. 야외조사 및 실내분석 실험을 통해 자연환경에 대해 분석할 수 있다. 3. 자료를 정리하고 분석하여 문제에 대한 대안을 제시할 수 있다.				
교과 내용	1. 자연지리연구방법론 2. 야외조사에 대한 설계와 조사도구 및 기기 사용법 3. 시료채취와 퇴적물 분석기법 4. 자료처리와 자연지리 보고서 작성				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통능력(MC1)	10%	• 전문용어, 지도, 그래프 등 시각자료를 활용하여 효과적으로 의사소통할 수 있다. • 상대방의 의견을 존중히 경청하여 그 의미를 파악, 요약할 수 있다.	발표, 과제
내용전문성개발역량(MC2)	20%	• 자연지리학의 기본 개념을 바탕으로 자연환경을 설명할 수 있다. • 야외조사 및 실내 분석 등 자연지리조사의 도구 및 절차를 이용하여 사고할 수 있다.	중간고사
실제적문제해결력(MC5)	40%	• 자연지리연구방법을 통해 문제를 파악하고 분석할 수 있다. • 지리적 관점에서 문제 해결을 위한 방안을 제시할 수 있다.	프로젝트
학습자원활용능력(MC7)	20%	• 다양한 지리공간기술을 활용하여 자연지리 정보를 수집하고 활용할 수 있다.	보고서, 과제
윤리역량(MC8)	10%	• 타인을 배려하고 팀활동에 적극적으로 참여할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일					
과목명	환경지리캡스톤디자인	영문과목명	Capstone Design in Environmental Geography	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	환경지리학은 지구와 그 환경, 환경의 이용, 오용, 남용 그리고 지구상의 종으로서의 인간에 대해 지리학적 관점에서 탐구하는 학문이다. 본 강좌는 환경과 인간의 상호작용에서 나타나는 여러 가지 문제, 즉 문화적, 사회적, 경제적 및 생태학적 문제를 살펴보고 자연 및 인문 환경에 대한 관리와 보전 방안을 탐구한다. 특히, 우리나라의 주요 환경문제의 해결방안을 모색하기 위해 학습자들이 종합설계 과정을 통해 환경문제에 대한 데이터를 직접 다루어 본다. 종합설계는 학습자 중심의 프로젝트로 진행되어 학생들이 수업에 주도적으로 참여할 수 있도록 한다. 종합설계를 위한 사례 연구지역은 강릉 및 그 주변 지역으로서, 지역의 자연환경, 수질, 대기 특성 자료를 수집, 분석하고 지속가능한 환경보전 방안을 마련해 본다.				
교과 목표	1. 국내외에서 발생하는 주요 환경문제를 이해하고 그 예를 들어 설명할 수 있다. 2. 환경에 관한 자료를 수집하고 분석할 수 있다. 3. 중등학교 지리교사로서 학생의 환경문제에 대한 태도를 지도할 수 있다.				
교과 내용	1. 환경문제와 환경지리학의 개념 2. 대기, 수질, 토양, 생태계 등 환경자료의 특성과 자료수집 방법 3. 환경자료에 대한 통계적 분석과 시각화 4. 우리나라의 주요 환경 정책				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통능력(MC1)	10%	• 전문용어, 지도, 그래프 등 자료를 활용하여 효과적으로 의사소통할 수 있다. • 상대방의 의견을 존중히 경청하여 그 의미를 파악, 요약할 수 있다.	발표
내용전문성개발역량(MC2)	20%	• 환경지리학의 기본 개념을 바탕으로 환경문제를 설명할 수 있다.	시험
실제적문제해결력(MC5)	30%	• 환경 문제를 파악하고 자료를 수집하여 분석할 수 있다. • 지속가능한 관점에서 환경문제 해결을 위한 방안을 제시할 수 있다.	프로젝트
학습자원활용능력(MC7)	20%	• 다양한 지리공간기술을 활용하여 환경 정보를 수집하고 활용할 수 있다.	프로젝트, 보고서
윤리역량(MC8)	20%	• 팀 활동 등에서 구성원으로서의 책임과 규칙 준수, 상호 존중 등의 태도로 임할 수 있다	팀과제

과목 프로파일					
과목명	지형측량 및 원격탐사	영문과목명	Geomorphic Survey and Remote Sensing	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 지구의 형태적 특성에 대한 이해를 바탕으로 다양한 측량기법과 원격탐사 기법을 다룬다.지형측량과 원격탐사는 지표의 형태를 분류하고 그 형성과정을 연구하기 위해 필요한 지형학의 필수적인 방법론이다. 야외 현장에 대한 조사, 항공사진 및 위성영상의 취득과 처리, 해석에 관해 다룬다..				
교과 목표	1. 여러 가지 측량의 기본 원리를 이해하고 설명할 수 있다. 2. 항공사진과 위성영상의 특성을 이해하고 그 차이를 비교·설명할 수 있다. 3. 측량 및 원격탐사 기술을 활용하여 지리 문제의 분석에 활용할 수 있다.				
교과 내용	1. 야외조사와 지형측량 2. 위성영상정보의 개념과 지리적 활용 3. 항공사진측량의 원리와 실제 4. 드론을 이용한 항공사진 촬영과 그 응용				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통능력(MC1)	20%	• 전문용어, 지도, 그래프 등 시각자료를 활용하여 효과적으로 의사소통할 수 있다. • 상대방의 의견을 존중히 경청하여 그 의미를 파악, 요약할 수 있다.	발표
내용전문성개발역량(MC2)	40%	• 지형측량의 기본 개념과 원격탐사 이론에 대한 지식을 이해하고 설명할 수 있다. • 자료를 바탕으로 지역의 특성 또는 지형을 분류하고 설명할 수 있다.	중간고사, 기말고사
학습자원활용능력(MC7)	30%	• 측량 및 원격탐사 기술을 활용하여 자료를 수집하고 분석에 활용할 수 있다.	과제
윤리역량(MC8)	10%	• 팀 활동 등에서 구성원으로서의 책임과 규칙 준수, 상호 존중 등의 태도로 임할 수 있다	팀과제

과목 프로파일					
과목명	토양 및 생태지리학	영문과목명	Soil and Ecological Geography	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	토양과 생태는 전통적인 자연지리학의 연구대상이었으며, 최근 각종 환경문제와 함께 이슈가 되고 있는 주제들이다. 본 강좌는 토양의 개념과 형성과정을 살펴보고 토양과 생물 분포의 법칙성에 대해 고찰하며, 생태계에 대한 이해의 도구로써 지리학의 가치를 논의한다.				
교과 목표	1. 토양의 개념과 그 분포를 이해하고 중등학교 수준에서 설명할 수 있다. 2. 생태계의 개념을 이해하고 지리적 관점에서 단위 생태계의 특징을 설명할 수 있다. 3. 토양 및 생태계를 보전하기 위한 여러 가지 정책과 제도를 서로 비교하여 제시할 수 있다.				
교과 내용	1. 지리환경과 생물의 분포 특성 2. 생태계의 개념과 유형, 우리나라의 주요 생태계 보전지역 3. 토양의 분포, 분류, 형성과정 4. 생태계 보전을 위한 국제적 협력과 주요 정책				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	• 세계나 우리나라 각 지역의 토양 및 생태 특성, 지역 간 연계 등의 지리적 특성을 설명할 수 있다.	중간고사, 기말고사
실제적 문제 해결력(MC5)	30%	• 토양의 기본개념을 이해하고 우리나라의 토양관리 문제를 파악할 수 있다. • 생태적 관점에서 생물의 특성과 분포를 이해하고 실세계를 설명할 수 있다.	시험, 과제
학습자원 활용 능력(MC7)	30%	• 다양한 지리공간기술을 활용하여 토양 및 생태지리 정보를 수집하고 분석할 수 있다.	과제, 보고서

과목 프로파일					
과목명	미래사회와 지속가능성	영문과목명	Future Society and Sustainability	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 현재 인류가 직면하고 있는 다양한 문제들을 환경, 사회, 경제적 측면에서 살펴보고, 지속가능한 미래를 위한 실천적 대안을 모색한다. 국제사회가 합의한 지속가능발전목표를 우리나라 및 지역사회에서 어떻게 현지화하고, 이행할 수 있을지 세부실행과제를 논의한다.				
교과 목표	1. 4차 산업 혁명에 대해 이해하고 미래 사회의 모습을 예측할 수 있다. 2. 지속가능성의 개념을 이해하고 설명할 수 있다. 3. 자연기반해법의 개념을 이해하고 적용사례를 제시할 수 있다.				
교과 내용	1. 미래사회의 특성 2. 지속가능성, 지속가능한 이용, 자연보전 3. 자연기반해법의 개념 4. 자연기반해법의 활용사례				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
내용전문성개발역량(MC2)	40%	• 지속가능성에 대한 개념을 이해하고 설명할 수 있다. • 도시화 과정의 문제에 대해 설명할 수 있다. • 자연기반해법의 원리를 이해하고 사례를 제시할 수 있다.			중간고사, 기말고사
실제적문제해결력(MC5)	30%	• 자연순환의 원리를 이용하여 도시 문제해결에 적용할 수 있다.			시험, 과제
학습자원 활용능력(MC7)	30%	• 다양한 지리공간기술을 활용하여 미래환경에 대한 정보를 수집하고 분석할 수 있다.			과제, 보고서

과목 프로파일					
과목명	인문지리학	영문과목명	Human Geography	모듈명	모듈3
교과목 개요 및 특성	인문지리학은 지리학 및 지리교육의 가장 기본이 되는 교과로서 인문적인 지리 현상을 다루는 다양한 하위 교과를 아우르는 기본 개념과 주제를 개괄적으로 다룬다. 따라서 보다 전문적이고 세부적인 하위 교과를 학습함에 있어서 요구되는 필수적인 개념을 익히고, 인문지리학 전반의 주요 내용 조직 및 발전 동향을 파악하는데 초점을 둔다. 인문지리학의 범위는 상당히 넓지만 이 강의에서는 사범대학 임용 시험에서 자주 다루어지는 주제, 즉 인구, 경제, 도시, 사회 및 문화 등의 하위 주제를 포함한다. 1학년 학생들이 주로 듣게 될 교과로 심화 이론을 익히기 위한 기초 학습에 충실하도록 하며, 개념과 실제 사례를 연계할 수 있도록 한다.				
교과 목표	1. 인문지리학적 사고와 접근법의 특성을 이해하고, 세계의 다양한 인문현상이 상호 긴밀하게 관련되어 있음을 사례를 들어 설명할 수 있다. 2. 인문지리학의 주요 개념 및 하위 주제(인구, 문화, 경제, 사회, 도시 등)에 대해 이해하며, 탐구 문제에 대해 조사, 발표할 수 있다. 3. 인문지리학적 개념과 주제가 중등교육에 적용되어 있는 방식을 파악할 수 있다.				
교과 내용	1. 지리학의 분야와 인문지리학의 발달 과정 2. 인문지리학의 기본개념과 접근 방법 3. 인문지리학의 하위 주제들(1): 인구와 경제 4. 인문지리학의 하위 주제들(2): 도시화 사회 5. 인문지리학의 하위 주제들(3): 문화와 역사 6. 인문지리학과 지리교육				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
공감적의사소통역량(MC1)	20%	• 발표나 토론 과정에서 지식이나 생각을 언어나 지도나 도표 등 시각화 자료 등으로 명확히 표현하여 효과적으로 전달할 수 있다. • 상대방의 의견을 존중히 경청하여 그 의미를 파악, 요약할 수 있다.			발표, 토론
내용전문성개발역량(MC2)	60%	• 인문지리학의 기본 개념과 이론에 대한 지식을 이해하고 설명할 수 있다. • 다양한 지리적 요인과 프로세스를 통해 인문지리 현상이나 패턴을 파악, 비교, 설명할 수 있다. • 세계나 우리나라 각 지역 특성을 인구, 경제, 문화 등 다양한 인문 지리적 요소에 초점을 두어 파악하고 설명할 수 있다.			중간고사, 기말고사, 과제
윤리역량(MC8)	20%	• 팀 활동 등에서 구성원으로서의 책임과 규칙 준수, 상호 존중 등의 태도로 임할 수 있다.			팀 과제

과목 프로파일					
과목명	지도학	영문과목명	Cartography	모듈명	모듈3
교과목 개요 및 특성	지도학은 지도 제작의 과정 및 방법, 지도 기반의 시각화 기법, 지도에 대한 해석 등의 다양한 내용을 다루는 교과로 기본적으로 지도화의 기본 원리(지도화의 과정, 투영법과 좌표계, 지도 제작 방법)를 이해할 필요가 있다. 최근에는 지리적 지식을 탐구하는 하나의 방법이자 결과로서 주제도가 많은 관심을 받고 있으므로 주제도의 표현 원리 및 방법 숙지하도록 한다. 나아가 예비교사로서 지도를 스스로 제작할 수 있는 능력을 배양할 필요가 있으므로 GIS를 이용해 다양한 지도를 제작하기 위한 기법을 익히도록 한다				
교과 목표	1.의사소통 및 과학적 탐구를 위한 지도의 역할에 대해 이해하고 그 차이를 설명할 수 있다. 2.지리정보를 지도로 재현하는 원리와 왜곡 특성을 이해하고, 지도를 올바르게 읽고 해석할 수 있다. 3.GIS 등의 도구를 활용해 지리수업 등 목적에 따라 적절한 지도를 제작할 수 있다.				
교과 내용	1. 지도의 발달 과정 및 지도학의 패러다임 2. 지도의 개념 및 기본 요소, 지도의 유형 3. 지도 제작의 일반 원리와 과정 4. 지구에 대한 모델과 지도 투영법 5. 주제도 제작의 원리와 실제 6. 지도와 지리교육				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
공감적의사소통역량(MC1)	10%	• 발표나 토론 과정에서 지식이나 생각을 언어나 지도나 도표 등 시각화 자료 등으로 명확히 표현하여 효과적으로 전달할 수 있다. • 상대방의 의견을 존중히 경청하여 그 의미를 파악, 요약할 수 있다.			발표, 토론
내용전문성개발역량(MC2)	50%	• 지도학의 기본 개념과 원리, 절차적 지식을 이해하고 설명할 수 있다. • 지도의 특성을 고려해 올바로 읽고, 지도를 사용해 현상이나 패턴을 파악하고 설명할 수 있다.			중간고사, 기말고사, 프로젝트
실제적문제해결역량(MC5)	20%	• 학습자의 특성을 고려하여 지리 수업에서 필요한 지도 기반 교수-학습 자료를 제작할 수 있다. • 사회 및 지리적 이슈를 효과적으로 전달하는 지도를 제작할 수 있다			프로젝트
학습자원활용역량(MC7)	20%	• GIS(지리정보시스템)을 이용해 필요한 자료를 수집하고 가공하여 목적에 맞는 지도를 제작할 수 있다.			실습과제, 프로젝트

과목 프로파일					
과목명	지리정보론	영문과목명	Geographic Information Systems	모듈명	모듈3
교과목 개요 및 특성	최근 지리정보기술의 급속한 발전은 인해 우리의 일상 생활은 물론 정부나 기업 등 사회 곳곳에서 새로운 변화를 낳고 있다. 스마트폰 속의 지리정보를 이용해 길을 찾거나 게임을 하는 것을 당연하게 생각하게 되었고, 정보나 기업은 정책이나 마케팅 등 정례적인 업무나 주요한 의사결정에 지리정보기술을 활용하고 있다. 지리정보기술은 이처럼 실용적인 유용성이 매우 크지만 지식의 탐구를 위한 학문이나 교육의 영역에서도 널리 사용되고 있다. 이 강의에서는 우리 삶의 일부가 된 지리정보기술의 원리를 이해하고, 활용할 수 있는 능력을 배양할 수 있도록 이론적 지식과 함께 실습을 함께 다룬다. 지리정보기술의 기본 개념이나 이론적인 지식도 중요하겠으나 궁극적으로는 지리학 및 지리교육, 사회공간적 문제 해결 등 다양한 분야에서 지리정보시스템을 실제로 적용할 수 있는 능력을 신장하는데 중점을 두고자 한다. 이 과정에서 전통적인 데스크톱 지리정보시스템은 물론, 지리공간웹, 원격탐사 및 GPS 등 최신 지리공간기술을 이해하고 활용할 수 있는 역량을 기르도록 한다.이를 바탕으로 학교 현장에서 지리정보기술을 잘 가르치기 위한 효과적 수업 방안을 모색한다.				
교과 목표	1. GIS, GNSS, 원격탐사 등 지리공간기술의 기본 개념과 원리를 이해하고 설명할 수 있다. 2. 다양한 도구를 이용해 데이터 입력하고 분석하는 등 지리공간기술을 목적에 맞게 활용할 수 있다. 3. 지리교육, 지리학적 탐구, 사회-공간적 문제 해결을 위해 지리공간기술의 활용 방안을 모색할 수 있다.				
교과 내용	1. 지리공간기술의 유형과 발전 동향 2. GIS, GNSS(GPS 등), 원격탐사(드론 등)의 기본 원리 3. 지리공간 데이터 모델의 이해와 취득 4. 지리공간 데이터 분석 방법 및 원리 5. 지리공간기술의 실습 및 적용				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
공감적의사소통역량(MC1)	10%	• 발표나 토론 과정에서 지식이나 생각을 언어나 지도나 도표 등 시각화 자료 등으로 명확히 표현하여 효과적으로 전달할 수 있다. • 상대방의 의견을 존중히 경청하여 그 의미를 파악, 요약할 수 있다.			발표, 토론
내용전문성개발역량(MC2)	40%	• 지리정보와 지리공간기술의 기본 개념과 절차적 지식을 이해하고 설명할 수 있다. • 지리공간기술의 방법적 특성을 이해하고 이를 활용해 지리적 현상이나 패턴을 파악하고 설명할 수 있다.			중간고사, 기말고사, 프로젝트
실제적문제해결역량(MC5)	20%	• 지리공간기술의 강점을 이용한 교수-학습 방법이나 수업 활동을 구성하고, 적용할 수 있다. • 지리공간기술을 활용해 사회 및 지리적 이슈를 파악하고, 합리적인 해결 방안을 제시할 수 있다.			프로젝트
학습자원활용역량(MC7)	30%	• 지리정보의 수집 및 분석, 시각화(지도화) 등을 위해 GIS, GNSS, 원격탐사 등다양한 지리공간기술을 목적에 맞게 활용할 수 있다.			실습과제, 프로젝트

과목 프로파일					
과목명	스마트시티와 AI교육	영문과목명	Smart Cities and AI Education	모듈명	모듈3
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 2022개정교육과정에서 강조하는 디지털리터러시 교육의 방향에 발맞추기 위해 예비교원의 디지털 기초소양을 함양하기 위해 개설되었다 또한, 고교학점제의 전면 시행을 대비하고, 2022개정교육과정에서 새롭게 신설된 진로선택과목인 「도시의 미래탐구」를 가르치기 위한 역량을 기를 수 있도록 한다. 기존의 도시지리학에서는 심도있게 다루지 않았던 스마트한 공간구조, 최근의 도시 아젠다에 대응한 중소도시의 지속가능성과 경쟁력 제고, 디지털 격차 완화 및 균형발전 등에 대해 다룬다.				
교과 목표	1. 스마트시티를 대상으로 사회-공간적 문제 해결을 위한 스마트 전략의 개념과 원리를 설명하고, 비판적으로 검토할 수 있다. 2. AI(인공지능)의 개념과 원리를 이해하고, 지리적 응용사례를 대상으로 그 특성을 분석할 수 있다. 1. AI 교육의 개념과 원리를 이해하고, 지리교육에서 AI의 적용 방안을 모색할 수 있다.				
교과 내용	1. 사회-공간적 문제와 스마트 전략 2. 스마트시티의 개념과 구현원리 3. AI의 개념과 원리 4. 사회-공간적 문제 해결을 위한 AI 사례 분석 5. AI 기반 교육의 개념과 원리 6. 지리교육에서의 AI 적용 방안				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통역량(MC1)	10%	• 발표나 토론 과정에서 지식이나 생각을 언어나 지도나 도표 등 시각화 자료 등으로 명확히 표현하여 효과적으로 전달할 수 있다. • 상대방의 의견을 존중히 경청하여 그 의미를 파악, 요약할 수 있다.	발표, 토론
내용전문성개발역량(MC2)	40%	• 사회-공간적 문제 해결을 위한 스마트 전략의 접근 방법 설명하고, 스마트시티에 초점을 두어 그 개념과 구성 요소 및 구체적인 구현 원리를 제시할 수 있다. • AI의 개념과 실행 원리를 설명하고, 지리적 이슈에 대해 AI가 적용된 다양한 사례를 조사하여 그 특성을 분석할 수 있다. • AI 기반의 교육의 개념과 원리를 설명할 수 있다.	중간고사, 기말고사, 프로젝트
실제적문제해결역량(MC5)	30%	• 실재하는 다양한 사회-공간적 문제에 대해 AI 등의 스마트 전략이 기여할 수 있는 방안을 제시할 수 있다. • 지리교육에서 AI를 이용한 교수-학습 방법을 제시하고 적용할 수 있다.	프로젝트
학습자원활용역량(MC7)	20%	• AI의 원리를 습득하고, 다양한 응용 방안을 모색하기 위해 AI 기반 도구를 목적에 맞게 활용할 수 있다.	실습과제, 프로젝트

과목 프로파일					
과목명	경제지리학	영문과목명	Economic Geography	모듈명	모듈3
교과목 개요 및 특성	상품이나 서비스의 생산, 분배, 소비를 담당하는 경제는 인간의 삶을 유지하기 위해 필수적인 요소에 해당한다. 오늘날 세계화의 거대한 흐름 앞에서 국내외의 경제는 개인이나 사회의 부를 창출함은 물론 사회적인 관계나 정치, 문화 등 제 방면에 더욱 큰 힘을 발휘하고 있다. 인간의 경제 활동이 특정한 장소나 공간에 귀속되는 경향이 강하다는 점을 고려해본다면 경제는 본래적으로 지리적임은 자명하다. 이 강의는 도시지리학과 함께 인문지리학에서 가장 주요한 분야로 간주되는 경제지리학의 기본 개념에 대한 이해를 토대로 인간의 지리적 경제 활동을 설명하는 다양한 이론적 논의를 다룬다. 전통적인 입지론은 물론 오늘날 세계 변화 속에서 새로이 나타나고 있는 경제활동의 분산과 집중 현상을 면밀히 검토하고자 한다. 나아가 중고등학교 수업에서 경제지리가 어떻게 반영되어 있는지 파악하고, 개선 방향을 모색해 본다.				
교과 목표	1. 경제지리학의 접근 방법과 발달과정을 경제학 및 경영학 등 유관 학문과 비교하여 이해할 수 있다. 2. 경제지리학의 전통적 이론(입지론)과 현대 경제지리학의 주요 논점을 이해하고, 탐구 문제에 대해 조사 및 발표할 수 있다. 3. 경제지리학의 주요 개념과 이론에 대해 중등교육의 측면에서 핵심 내용을 조직하고, 설명할 수 있다.				
교과 내용	1. 경제지리학의 관점과 발달 과정 2. 세계 경제지리의 주요 변화 3. 경제지리 형성 및 변화의 일반 요인 4. 전통적인 입지론(농업 입지론, 공업 입지론, 서비스업 입지론 등) 5. 현대 경제지리 이론의 주요 논점(세계화, 새로운 산업 집적지, 서비스업의 발전 등) 6. 세계 및 국내 주요 경제지리에 대한 사례 탐구 7. 경제지리와 지리교육				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통역량(MC1)	20%	• 발표나 토론 과정에서 지식이나 생각을 언어나 지도나 도표 등 시각화 자료 등으로 명확히 표현하여 효과적으로 전달할 수 있다. • 상대방의 의견을 존중히 경청하여 그 의미를 파악, 요약할 수 있다.	발표, 토론
내용전문성개발역량(MC2)	60%	• 경제지리학의 기본 개념과 이론에 대한 지식을 이해하고 설명할 수 있다. • 다양한 지리적 요인과 프로세스를 통해 경제지리 현상이나 패턴을 파악, 비교, 설명할 수 있다. • 세계나 우리나라 각 지역의 경제 발전이나 산업 구조 및 지역 간 연계 등의 지리적 특성을 설명할 수 있다.	중간고사, 기말고사, 과제
윤리역량(MC8)	20%	• 팀 활동 등에서 구성원으로서의 책임과 규칙 준수, 상호 존중 등의 태도로 임할 수 있다.	팀 과제

과목 프로파일					
과목명	도시지리학	영문과목명	Urban Geography	모듈명	모듈3
교과목 개요 및 특성	오늘날 도시는 인간 생활의 가장 기본적인 공간이 되고 있다. 전 세계 인구의 50% 이상이 도시에 거주하고 있는데, 특히 우리나라는 80% 이상의 인구가 도시에 거주하고 있다. 도시가 일상 생활의 장이 되면서 일상적 경험은 물론 경제나 사회, 정치, 문화 등 다방면에서 큰 영향을 미치고 있다. 따라서 도시는 여러 학문의 연구 대상이 되는데, 지리학에서도 도시지리학은 가장 중심적인 위치를 점하고 있으며, 지리교육에서도 상당히 중요한 부분을 차지하고 있다. 이 강의에서는 도시의 지리적 특성, 즉, 도시지리의 기본적 개념과 이론 등을 종합적으로 살펴본다. 전통적으로 도시지리의 내용은 도시체계와 도시구조의 측면에서 다루어진다. 도시체계가 여러 도시 간의 관계를 다룬다면, 도시구조는 도시 내부에서의 공간적 분포를 다루는데, 토지이용과 같은 가시적 경관 뿐만 아니라 경제, 사회, 정치 등 다방면에서 다루어질 수 있다. 이 내용을 토대로 중등학교 지리 수업에서 도시에 대한 내용을 어떻게 조직하면 좋을지 모색한다.				
교과 목표	1. 도시지리학의 발달과정과 기본 개념을 이해하고 설명할 수 있다. 2. 도시체계와 도시구조에 대한 주요 이론의 차이점을 이해하고, 탐구 문제에 대해 조사 및 발표할 수 있다. 3. 도시지리학의 주요 개념과 이론에 대해 중등교육의 측면에서 핵심 내용을 조직하고 설명할 수 있다.				
교과 내용	1. 도시지리학의 발달 및 기본 개념 2. 도시의 기원과 발달(도시화 과정) 3. 도시체계의 개념과 주요 이론 4. 도시구조의 개념과 주요 이론 5. 지속가능한 도시 발전 전략 6. 국내 및 세계 주요 도시지리 사례 탐구 7. 도시지리와 지리교육				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
공감적의사소통역량(MC1)	20%	• 발표나 토론 과정에서 지식이나 생각을 언어나 지도나 도표 등 시각화 자료 등으로 명확히 표현하여 효과적으로 전달할 수 있다. • 상대방의 의견을 존중히 경청하여 그 의미를 파악, 요약할 수 있다.			발표, 토론
내용전문성개발역량(MC2)	60%	• 도시지리학의 기본 개념과 이론에 대한 지식을 이해하고 설명할 수 있다. • 다양한 지리적 요인과 프로세스를 통해 도시 간에 도시 내에서 나타나는 지리 현상이나 패턴을 파악, 비교, 설명할 수 있다. • 세계나 우리나라 각 도시를 도시 간 관계 및 도시 내부 구조에 초점을 두어 지리적 특성을 이해하고, 설명할 수 있다.			중간고사, 기말고사, 과제
윤리역량(MC8)	20%	• 팀 활동 등에서 구성원으로서의 책임과 규칙 준수, 상호 존중 등의 태도로 임할 수 있다.			팀 과제

과목 프로파일					
과목명	인구지리학	영문과목명	Population Geography	모듈명	모듈3
교과목 개요 및 특성	인구는 역사적으로 문명의 성쇠를 좌우하는 핵심적인 요소 중의 하나로서 '인구지리학'이라는 분야가 공식적으로 존재하기 이전부터 오랫동안 지리학의 중요한 연구 대상으로 다루어져 왔다. 오늘날에도 인구는 그 자체로도 중요한 관심의 대상이 되지만 경제나 사회, 정치 등 제현상과 불가분의 관계에 있어 그 중요성이 더욱 강조되고 있다. 특히 머지 않은 장래에 인구 현상에 있어 큰 전환점을 맞이하게 될 것으로 예상되는 우리나라의 경우 인구는 더욱 큰 관심의 대상이 된다. 인간의 존속과 모든 활동들은 자연환경을 배경으로 타인이나 다른 인구 집단과의 상호작용속에서 이루어지므로 인구 현상은 본질적으로 지리적이다. 따라서 인구지리학은 인구의 증가, 구조, 출산과 사망, 이동 등 다양한 인구 현상이 나타내는 지리적 이질성에 주목하여 인구와 지리 간의 상호관계의 파악에 초점을 둔다. 이 강의를 통해 학생들은 인구 지리 현상에 대한 기본 개념에 대한 이해를 바탕으로 인구 지리 현상의 요인이나 과정 및 결과와 관련된 이론과 실제적인 양상을 파악하도록 한다. 전 세계적인 경향성 속에서 특히 우리나라의 인구지리 현상이 갖는 특성을 이해하도록 하며, 저출산·고령화 등 주요 사회적 이슈를 중점적으로 살펴본다. 더불어 인구 지리에서는 다양한 인구통계자료를 다루게 되므로 적절한 도구를 활용해 이를 활용할 수 있는 능력을 배양하고, 사범대학의 특성을 고려하여 인구 현상을 지리 수업에서 활용하는 방법을 모색한다.				
교과 목표	1. 인구의 성장, 인구구조, 출산 및 사망, 인구이동 등 다양한 인구 현상의 지리적 패턴을 이해하고 설명할 수 있다. 2. 인구 현상을 측정하기 위한 다양한 지표를 이해하고, 인구 데이터를 활용해 현상을 파악할 수 있다. 3. 인구지리학의 주요 개념이나 이론에 대해 중등교육의 측면에서 핵심 내용을 조직하고 설명할 수 있다.				
교과 내용	1. 인구지리학의 발달과 연구과제 2. 인구성장 이론 및 인구증감 추이의 지역적 분포 3. 인구구조 및 출산력/사망력의 지역적 분포와 그 요인 4. 인구이동 유형과 이동이론 및 인구이동권 5. 국내/국제 인구이동의 지역적 분포 6.인구지리와 지리교육				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통역량(MC1)	20%	• 발표나 토론 과정에서 지식이나 생각을 언어나 지도나 도표 등 시각화 자료 등으로 명확히 표현하여 효과적으로 전달할 수 있다. • 상대방의 의견을 존중히 경청하여 그 의미를 파악, 요약할 수 있다.	발표, 토론
내용전문성개발역량(MC2)	60%	• 인구지리학의 기본 개념과 이론에 대한 지식을 이해하고 설명할 수 있다. • 다양한 지리적 요인과 프로세스를 통해 인구지리 현상이나 패턴을 파악, 비교 설명할 수 있다. • 세계나 우리나라 각 지역의 인구지리적 특성이나 인구 문제를 이해하고 설명할 수 있다.	중간고사, 기말고사, 과제
윤리역량(MC8)	20%	• 팀 활동 등에서 구성원으로서의 책임과 규칙 준수, 상호 존중 등의 태도로 임할 수 있다.	팀 과제

과목 프로파일					
과목명	지역분석	영문과목명	Regional Analysis	모듈명	모듈3
교과목 개요 및 특성	지역은 지리학에서 주요한 연구의 대상이자 단위이다. 국내외 지리교육과정을 분석한 결과에서도 나타나듯이 지리교육의 중요한 기본개념으로 다루어진다. 이는 지리교육의 정체성을 살리는 중요한 과제이며, 지리적 사고의 함양에도 필요하다. 따라서 본 강좌에서는 지역의 개념, 유형에 대해 파악하고, 지역분석의 접근방법과 자료수집, 분석방법 등에 대해 실제적으로 수행한다.				
교과 목표	1. 지역의 개념과 지역 유형에 대해 이해하고 목적에 따라 지역을 구분할 수 있다. 2. 지역 분석의 접근 방법을 이해하고, 접근 방법에 따라 지역 자료를 수집할 수 있다. 3. 지역의 특성, 지역 간 분포 패턴, 지역 간 상호작용 등 지역 분석의 방법을 이해하고 수행할 수 있다.				
교과 내용	1. 지역의 개념과 유형, 지역구분 방법 2. 지역 분석의 접근 방법 3. 지역 분석을 위한 자료의 유형과 수집 방법 4. 지역의 특성 분석 5. 지역간 분포 패턴 분석 6. 지역간 상호작용 분석 7. 지역 분석의 사례 탐구				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
내용전문성개발역량(MC2)	40%	• 지역분석을 위한 기본 개념과 방법에 대한 지식을 이해하고 설명할 수 있다. • 지역 내에서의 다양한 요인과 프로세스, 그리고 다른 지역과의 공간적 상호작용 등의 관점에서 현상이나 문제를 파악하고 설명할 수 있다.			시험, 프로젝트
실제적문제해결역량(MC5)	20%	• 다양한 측면에서 사례 지역의 특성이나 현황을 분석, 진단하기 위해 탐구 문제를 설정하고, 이를 합리적으로 해결할 수 있다.			프로젝트
학습자원활용역량(MC7)	20%	• 사례 지역에 대한 다양한 데이터를 수집하고 이를 분석하기 위해 GIS나 원격탐사, 공간 분석 도구 등을 목적에 맞게 활용할 수 있다.			실습,과제
윤리역량(MC8)	20%	• 팀 활동 등에서 구성원으로서의 책임과 규칙 준수, 상호 존중 등의 태도로 임할 수 있다.			실습,과제

과목 프로파일					
과목명	정치지리학	영문과목명	Political Geography	모듈명	모듈3
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 인문지리학 개론을 이수한 학생들을 대상으로 인문지리학의 하위 준야 중 하나인 정치지리학을 다룬다. 정치지라학은 각 지역에서 고유한 정치 집단이 조직되는 과정 및 그 정치 집단 사이에서 발생하는 상호작용을 연구 대상으로 한다. 정치지리학은 공간(space)이 어떻게 영역(territory)으로 변화되는지를 연구한다. 즉, 정치공동체들이 서로간의 경계선을 어떻게 획정하는지를 연구하는 것이다. 본 강좌를 통해 학생들은 사람(people), 국가, 영토 사이의 상호관계를 이해하고, 미래의 정치지리학의 방향과 과제를 토의 및 토론할 수 있다.				
교과 목표	1. 글로컬 사회에서 지리적 위치와 입지의 정치적 중요성을 구체적인 사례를 들어설명할 수 있다. 2. 정치지리학이 발전, 쇠퇴, 재도약해온 과정을 정치사회적 맥락과 관련지어 설명할 수 있다. 3. 오늘날의 정치현상의 원인, 과정, 대안 등을 정치지리학 개념과 이론을 활용하여 중등 지리교육의 관점에서 설명하고 수업 아이디어를 제시할 수 있다.				
교과 내용	1. 정치지리학의 학문적 특징과 주요 개념 및 이론 2. 정치지리학의 발전사 및 현대 정치지리학 형성의 주요 맥락 3. 정치지리학을 통한 국내 정치 사건의 분석과 해석 4. 정치지리학을 통한 국제 정치 사건의 분석과 해석 5. 미래의 정치지리학이 추구해야 할 방향과 과제				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
내용전문성개발역량(MC2)	30%	• 세계화 시대의 정치지리학적 흐름과 맥락을 다양한 지리적 스케일에서 이해한다. • 정치지리학과 국제 정세의 연관성을 다양한 공간적 스케일에서 이해한다.			과제, 발표, 시험
교육과정재구성역량(MC3)	40%	• 정치지리학적 지식과 안목을 토대로 지리 교육과정을 재구성하는 역량을 기른다. • 지표 공간의 특성과 정치의 흐름 간의 관련성에 대한 이해를 토대로 지리 교육과정을 재구성할 수 있는 역량을 기른다.			과제, 발표, 시험
실제적문제해결력(MC5)	15%	• 오늘날 세계적인 화두로 떠오르고 있는 다양한 정치문제들을 지정학 이론과 관점을 활용하여 창의적으로 분석하고 대안을 모색할 수 있다. • 정치지리학 이론을 실제적인 관점과 맥락에서 이해하고 재구성할 수 있다.			과제, 발표, 성찰일지
학습자원활용능력(MC7)	15%	• 정치지리학 현상과 문제들의 특성을 다양한 매체와 자료를 수집 및 활용하여 접근할 수 있다. • 첨단 매체와 공간정보기술 등을 활용하여 현대 및 미래 사회에 적합한 정치지리학적 안목을 기를 수 있다.			과제, 발표, 개인보고서

과목 프로파일					
과목명	사회지리학	영문과목명	Social Geography	모듈명	모듈3
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 예비지리교사, 지리 전공자들에게 요청되는 사회지리학적 소양과 안목을 길러주는데 목적을 둔다.				
교과 목표	1. 사회·경제적 불평등에 의한 공간의 분화·격리 양상과 과정을 구체적인 사례를 들어 설명할 수 있다. 2. 소수집단이 주류 사회에서 공간적으로 배제·격리되는 양상과 과정, 그리고 이를 공동체적 관점에서 공간적으로 극복하는 양상과 과정을 구체적인 예를 들어 설명할 수 있다. 3. 현대사회의 주요 사회문제와 쟁점의 원인, 과정, 해결방안을 중등 지리교육의 관점에서 설명하고 수업 아이디어를 제시할 수 있다.				
교과 내용	1. 사회공간 변증법과 사회지리학 2. 사회공간적 차별화 패턴 및 관련 요인과 맥락 3. 건물 공급 구조 및 건조 환경의 사회적 생산 4. 사회계급과 계층, 소수집단의 분리와 응집 5. 신체성과 젠더/섹슈얼리티의 사회지리학				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	30%	• 지표공간에서 일어나는 사회공간적 분화, 격리, 차별의 양상을 다양한 공간 스케일에서 이해할 수 있다. • 사회공간적 분화, 격리, 차별이 특정 지역에만 국한된 현상이 아니라 전지구상에서 글로컬 스케일로 상호관련되는 현상임을 이해할 수 있다.	시험, 발표, 성찰일지, 과제
교육과정재구성 역량(MC3)	30%	• 현대사회의 사회지리적 문제와 현실, 맥락을 토대로 지리 교육과정을 재구성할 수 있는 역량을 기른다. • 사회공간적 분화, 격리, 차별이 사회적 차별, 분화 등의 문제와 연결되는 양상을 지리 교육과정으로 재구성할 수 있다.	시험, 발표, 성찰일지, 과제
실제적문제 해결력(MC5)	20%	• 사회공간적 분화, 격리, 차별의 요인과 과정을 다각적으로 접근 및 분석할 수 있다. • 사회공간적 분화, 격리, 차별 및 이에 따른 다양한 사회 문제의 해결을 위한 대안을 창의적으로 모색할 수 있다.	발표, 성찰일지, 과제
윤리역량(MC8)	20%	• 사회공간적 분화, 격리, 차별 등의 사회지리적 문제는 특정한 공간의 문제가 아니라 인류 사회 공동체의 문제임을 올바르게 이해한다. • 사회지리학 지식을 사회지리적 문제 해결에 적용하려는 태도를 함양한다.	성찰일지, 관찰평가

과목 프로파일					
과목명	한국지리	영문과목명	Korea Geography	모듈명	모듈4
교과목 개요 및 특성	본 교과는 예비지리교사 및 지리학 전공자에게 요구되는 한국지리에 대한 이해를 함양하는데 목적을 둔다. 이를 위하여 한국의 다양한 인문지리적, 자연지리적 특성을 주제별로 파악하고 조사 및 발표한다. 나아가 학습 내용을 ESRI Story Maps를 활용하여 시각화, 지도화함으로써, 한국지리에 바탕한 지리적 이해와 소양을 극대화하는데 목표를 둔다.				
교과 목표	1. 한국의 자연지리적·인문지리적 특징을 지리학적 관점에서 구체적 사례를 들어 가며 설명할 수 있다. 2. 한국지리에 대한 심층적 이해를 토대로 중·고등학교 한국지리 지도 방안 및 방향에 대해서 의견을 제시할 수 있다. 3. 한반도 및 부속 도서의 다양한 자연적, 인문·사회적 관련성을 지표 공간·환경과 인간의 상호작용이라는 관점에서 구체적 사례를 들어가며 설명할 수 있다.				
교과 내용	1. 한반도 및 부속 도서의 기반암과 지형학적 특성 2. 한반도 및 부속 도서의 기후적 특징: 식생 등 생물의 생태와의 관련성을 통한 접근 3. 한국 문화의 특징과 한반도의 자연환경 간의 관련성 4. 한국의 지역 구분 및 각 지역의 인문·자연지리적 특징, 지역 간의 상이성과 관련성 5. 한국의 전통 및 현대의 사회·문화적 특징과 한반도의 자연환경 간의 상호관련성				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
공감적의사소통(MC1)	20%	• 한국의 지리적 특성을 지리적 매체와 재현 수단을 활용하여 발표하고 의사소통할 수 있다. • 한국의 지리적 특성을 지리 정보와 공간적 방법을 활용하여 표현하고 의사소통할 수 있다.			성찰일지, 발표, 과제
내용전문성개발역량(MC2)	30%	• 한반도의 위치와 한국의 지리적 특징을 국제적·세계적인 맥락과 관련성 속에서 이해할 수 있다. • 한국지리를 한반도의 다양한 지역 및 장소가 갖는 스케일적 속성을 토대로 이해할 수 있다.			시험, 과제, 보고서
교육과정재구성역량(MC3)	30%	• 한국의 다양한 장소와 지역, 공간의 위치와 특성, 관련성을 토대로, 한반도의 현실과 특성에 적합한 지리 교육과정 재구성 역량을 기른다. • 한국의 사회문화적 특성을 한국의 지리적 맥락과 관련지어 한국지리 교육과정을 재구성할 수 있다.			시험, 과제, 발표
학습자원활용능력(MC7)	20%	• 다양한 매체와 자료를 활용하여 한국의 다양한 지리적 특성을 분석하고 설명할 수 있다. • 지리 정보를 활용하여 한국의 지리적 특징을 재현할 수 있다.			과제, 발표, 보고서

과목 프로파일					
과목명	세계지리와 시민교육	영문과목명	World Geography	모듈명	모듈4
교과목 개요 및 특성	세계지리는 세계 여러 국가 및 지역에서 나타나는 다양한 자연환경과 인문환경의 특색을 학습하고, 세계 여러 국가와 지역들에서 볼 수 있는 공간적 상호 의존과 갈등, 지역 및 세계 문제의 본질을 다루는 강좌이다. 이를 바탕으로 환경과 문화의 공간적 다양성에 대한 소양을 기르고, 세계시민으로서 세계 공존과 번영의 길을 모색할 수 있는 안목을 키운다.				
교과 목표	1. 인간과 자연의 관계, 지역간의 상호관계, 지역 연계성의 관점에서 세계 각 국가나 권역의 자연환경 및 인문환경에 대하여 체계적이고 종합적으로 설명할 수 있다. 2. 빠르게 변화하는 현대 세계에 능동적으로 대처하고 문화 다양성에 기반한 글로벌 리더십을 함양한다. 3. 공간적 다양성과 지역적 차이에 대한 이해를 통해 공존을 추구하고 지역 갈등에 대한 합리적 해결방안을 모색할 수 있다.				
교과 내용	1. 세계를 바라보는 관점과 지리적 스케일 2. 세계의 자연환경: 기후, 식생 및 토양, 지형 3. 세계의 인문환경: 민족과 언어, 문화, 인구, 산업 4. 각 대륙의 지역갈등과 협력, 환경문제				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
공감적의사소통(MC1)	20%	• 세계지리를 주제로 전문용어, 지도, 그래프 등 시각자료를 활용하여 효과적으로 의사소통할 수 있다. • 상대방의 의견을 존중히 경청하여 그 의미를 파악, 요약할 수 있다.			발표
내용전문성개발역량(MC2)	40%	• 세계 각 지역의 자연환경과 인문환경을 이해하고 지역 간 연계 등의 지리적 특성을 설명할 수 있다. • 공간적 다양성과 지역성을 이해하고 지역 갈등의 문제를 설명할 수 있다.			중간고사, 기말고사
교육과정재구성역량(MC3)	20%	• 자연환경과 인문환경의 관계를 이해하고 지리교육에 적용할 수 있다.			중간고사, 기말고사
실제적문제해결력 (MC5)	20%	• 세계 각 지역의 문제를 파악하고 공존을 위한 합리적 해결방안을 제시할 수 있다.			보고서

과목 프로파일					
과목명	아시아지역연구	영문과목명	Regional Geography of Asia	모듈명	모듈4
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 아시아에 속한 여러 국가 및 지역의 다양한 자연환경과 인문환경의 특색을 학습하고, 아시아 대륙에서 나타나는 공간적 상호작용과 지역문제를 다룬다. 이를 바탕으로 지역전문가로서 환경과 문화의 공간적 다양성을 이해하고 아시아지역의 공존과 번영의 길을 모색할 수 있는 안목을 키운다.				
교과 목표	1. 아시아 지역을 구분하고 각 지역의 특성을 설명할 수 있다. 2. 아시아 지역의 자연환경과 인문환경의 특징에 대해 설명할 수 있다. 3. 지역전문가로서 아시아 지역의 문제와 현상에 대해 지리적 관점에서 비교하고 설명할 수 있다.				
교과 내용	1. 아시아 지역의 규모와 다양한 자연환경의 특징 2. 아시아의 지리적 구조의 공간적, 역사적 형성과정 3. 아시아 대륙의 인문환경과 지역간 상호 관계 4. 각 지역별 지리적 구조와 문화적, 사회경제적 특징, 그리고 우리나라와의 관련성				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
공감적의사소통(MC1)	20%	• 아시아지역을 주제로 전문용어, 지도, 그래프 등 시각자료를 활용하여 효과적으로 의사소통할 수 있다. • 상대방의 의견을 존중히 경청하여 그 의미를 파악, 요약할 수 있다.			발표
내용전문성개발역량(MC2)	50%	• 아시아 대륙 및 국가의 자연환경과 인문환경을 이해하고 지역 간 연계 등의 지리적 특성을 설명할 수 있다. • 공간적 다양성과 지역성을 이해하고 지역 갈등의 문제를 설명할 수 있다.			중간고사, 기말고사
학습자원활용능력(MC7)	30%	• 다양한 지리공간기술을 활용하여 아시아 지역의 지리 정보를 수집하고 분석할 수 있다.			과제, 보고서

과목 프로파일					
과목명	문화지리학	영문과목명	Cultural Geography	선수과목	모듈4
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 예비지리교사에게 요청되는 문화지리학적 소양과 지식의 함양에 초점을 맞추었다. 이를 위해서 지표 공간과 문화의 형성 및 발전이 상호작용하는 양상을 사례 중심으로 강독, 발표, 토론하는데 초점을 맞추었다.				
교과 목표	1. 문화 경관 이론을 토대로 지표 공간을 다양한 관점에서 분류 및 비교할 수 있다. 2. 문화지리 이론을 토대로 문화 경관의 특징, 형성 과정, 맥락을 예를 들어 설명할 수 있다. 3. 지명이 지표공간에 문화와 정치, 권력을 재현하는 방식을 구체적인 사례를 들어 설명할 수 있다. 4. 4차산업혁명 시대에 요구되는 지리교육의 방향을 문화지리학의 관점에서 논할 수 있다.				
교과 내용	1. 문화경관의 의미 및 경관론의 계보와 발전 과정 2. 문화의 전파 및 확산 이론 3. 인종과 민족집단 및 젠더의 지리 4. 장소기억 및 지명의 문화 정치 5. 문화·예술 및 콘텐츠의 문화경관 재현 6. 가상공간, 사이버공간과 문화지리학				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
내용전문성개발역량(MC2)	20%	• 지표 공간의 문화 현상이 이주 및 문화 교류와 밀접하게 관계됨을 이해한다. • 문화 경관과 문화 현상을 다층적인 공간 스케일에서 이해할 수 있다.			시험, 과제, 보고서
교육과정재구성역량(MC3)	40%	• 문화의 전파와 지리적 재현에 관한 사례 중심으로 지리 교육과정을 재구성할 수 있는 역량을 기른다. • 한반도의 지리적 위치와 특성 및 이에 따른 문화지리적 특성을 토대로 지리 교육과정을 재구성할 수 있다.			시험, 과제, 발표
실제적문제해결력(MC5)	20%	• 문화 경관의 특성을 다각적인 관점에서 접근하고 이해할 수 있다. • 문화 현상의 지리적 분포 패턴을 현실 사회문화와 관련지어 이해할 수 있다.			과제, 발표, 성찰일지
학습자원활용능력(MC7)	20%	• 다양한 매체와 자료, 방법을 활용하여 문화 현상을 지리적으로 재현할 수 있다. • 문화 경관을 공간적 맥락을 충분히 고려하면서도 생생하게 재현할 수 있따.			과제, 보고서

과목 프로파일					
과목명	유럽지역연구	영문과목명	Regional Geography of Europe	모듈명	모듈4
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 예비지리교사 및 지리교육 전공자에게 요청되는, 유럽지역에 대한 지리적 이해를 제고하고 안목을 함양하는데 목적을 둔다. 강좌의 진행은 우선 유럽 지역의 지리적 특성에 대한 이론 강의를 실시하고, 이를 바탕으로 유럽의 지리적 주제를 자유롭게 선정한 뒤 Story Maps로 재현하는 활동을 실시하는 방식으로 이루어진다.				
교과 목표	1. 유럽이라는 지역을 여타 지역(대륙)과 구분할 수 있는 기준을, 유럽 대륙과 다른 대륙 간의 관련성 및 차별성과 관련된 구체적인 사례를 근거로 제시할 수 있다. 2. 유럽의 자연지리적·인문지리적 특성을 구체적인 사례를 들어 설명할 수 있다. 3. 오늘날의 글로컬 사회에서 유럽지역연구와 관련된 주요 화두를 구체적인 자연지리적·인문지리적 요인들 간의 관련성을 바탕으로 설명할 수 있다. 4. 지리교육을 통해서 세계화 시대에 요구되는 유럽에 대한 이해를 제고할 수 있는 방안에 대해서 논의할 수 있다.				
교과 내용	1. 유럽의 지형학적 특성: 유럽의 대륙판, 산맥, 토양, 평야, 구릉지형 등 2. 유럽의 기후학적 특성: 서안해양성 기후, 지중해성 기후, 대륙성 기후, 고산 기후 등 3. 유럽의 인구지리적 특성: 인구분포 및 증감, 민족과 인종 등 4. 유럽의 문화지리적 특성: 종교, 언어, 다문화 등 5. 유럽의 경제지리적 특성: 1차산업, 2차산업, 3차산업 등 6. 유럽의 정치지리적 특성: 지정학적 위치, 지역 분쟁, 분리주의, 통합 등				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	• 유럽은 단순히 먼 지역이 아니라, 지구촌 사회의 구성원으로 우리와도 밀접한 관계를 맺는 지역임을 이해한다. • 유럽의 지리적 특징을 지구촌 사회와 공간과의 관련성 속에서 이해한다.			시험, 과제, 보고서
교육과정재구성 역량(MC3)	20%	• 유럽의 다양한 문화와 자연환경을 다각적인 스케일에서 다룰 수 있는 지리 교육과정을 설계하고 운영할 수 있다. • 유럽의 지리적 특징을 토대로 유럽 문화권과 지역 구분 기준을 이해할 수 있는 지리 교육과정을 설계하고 운영할 수 있다.			시험, 과제, 발표
실제적문제해결력(MC5)	20%	• 유럽의 사회문화적 특징과 지리적 맥락 간의 관련성을 다양한 각도에서 이해한다. • 유럽의 지리적 특성과 우리 삶 간의 관련성을 실제적 맥락 속에서 이해할 수 있다.			과제, 발표, 성찰일지
학습자원활용능력(MC7)	20%	• 지도와 공간정보를 적절히 활용하여 유럽의 지리적 특성을 분석한다. • 유럽지역의 특성 이해를 위한 다양한 매체와 자료를 탐색 및 활용할 수 있다.			과제, 보고서

과목 프로파일					
과목명	아프리카호주지역연구	영문과목명	Regional Geography of Africa and Oceania	모듈명	모듈4
교과목 개요 및 특성	본 강좌에서 묶어 다루는 아프리카와 오세아니아 두 대륙은 한국과 매우 멀리 떨어져 있는 대륙이기도 하고, 두 대륙간 직접적인 연관성을 찾기 어려운 곳입니다. 더우기 호주와 뉴질랜드로 이루어진 오세아니아 대륙도 상대적으로 알려지지 않은 것이 보다 많지만 특히 아프리카 대륙은 우리들에게 아직 접할 기회가 희소한 편이고, 따라서 여전히 많이 낯선 미지의 대륙이라고 말할 수 있을 것입니다. 그러므로 과거로부터 지리적 탐구가 미지의 장소에 대한 호기심과 알고자 하는 지적 활동에 기초하여 발전해왔다는 것을 기억하면, 지리교육 전공자들에게 이러한 미지의 땅(terra incognita)에 대한 관심과 정보의 습득은 중요한 의미가 있다고 할 수 있습니다.따라서 본 강좌에서는 인류의 탄생 근원지로서, 또한 오래된 대륙(the most aged continent)이자 지구의 지형과 기후를 이해할 수 있는 축소판인 아프리카 및 오세아니아 지역으로의 자연 및 인문 지리적 이해를 바탕으로 하여 고고학적, 문화학적 주제들의 탐구를 통해 흥미로운 두 대륙의 역사와 문화 및 다양한 삶의 모습을 파악해보고자 합니다.				
교과 목표	1. 아프리카 및 오세아니아 대륙의 인문지리적·자연지리적 특징을 예를 들어 설명할 수 있다. 2. 아프리카 및 오세아니아 대륙의 지역문제를 지리학적 관점에서 설명하고 대안을 제시할 수 있다. 3. 지리교육을 통해서 오늘날 글로벌 시민성이 요구하는, 아프리카와 오세아니아에 대한 보다 종합적이고 균형잡힌 시각을 길러줄 수 있는 방안에 대하여 논의할 수 있다.				
교과 내용	1. 아프리카 대륙의 자연지리적 특징 2. 아프리카 대륙의 인문지리적 특징 3. 아프리카 대륙의 지역구분 및 지역연구와 관련된 주요 화두 4. 오세아니아 대륙의 자연지리적 특징 5. 오세아니아 대륙의 인문지리적 특징 6. 오세아니아 대륙의 지역구분 및 지역연구와 관련된 주요 화두				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	50%	• 아프리카의 지리적 특성과 맥락, 그리고 이에 따른 사회문화적 특성을 심도있게 이해한다. • 오세아니아의 지리적 특성과 맥락, 그리고 이에 따른 사회문화적 특성을 심도있게 이해한다.	시험, 과제, 보고서
교육과정재구성 역량(MC3)	20%	• 아프리카의 다양한 자연환경 및 사회문화적 특징을 지리적 맥락에 기초하여 접근하는 지리 교육과정을 설계 및 운영할 수 있다. • 오세아니아의 다양한 자연환경 및 사회문화적 특징을 지리적 맥락에 기초하여 접근하는 지리 교육과정을 설계 및 운영할 수 있다.	시험, 과제, 발표
실제적문제해결력(MC5)	20%	• 아프리카와 오세아니아가 지구촌의 중요한 구성원임을 바르게 인식하고, 단편적이거나 편향된 이해가 아니라 다양한 글로컬 스케일에 토대한 다각적이고 심도있는 이해를 하도록 한다. • 아프리카, 오세아니아는 우리와 무관한 지역이 아니라, 우리와 밀접하게 관련되는 지역임을 글로컬 스케일적 관점을 토대로 이해할 수 있다.	과제, 발표, 성찰일지
학습자원활용능력(MC7)	10%	• 아프리카 지역의 지리적 특징을 이해 및 재현하기 위한 다양한 매체와 자료, 공간정보를 적절히 활용할 수 있다. • 오세아니아 지역의 지리적 특징을 이해 및 재현하기 위한 다양한 매체와 자료, 공간정보를 적절히 활용할 수 있다.	과제, 보고서

과목 프로파일					
과목명	역사지리학	영문과목명	History Geography	모듈명	모듈4
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 전쟁의 역사를 지리적 측면에서 고찰하는데 주안점을 둔다. 이에 따라 전쟁이 왜, 어떻게 일어나고 어떤 양상으로 변화해 왔는가를 인문 및 자연지리적 맥락과 환경 속에서 접근한다.				
교과 목표	1. 현대사회와 글로벌 사회에서 역사지리학의 의미와 의의를 역사학과의 비교를 통해서 설명할 수 있다. 2. 고지도의 역사지리학적·지리교육적 의미와 가치를 구체적인 사례를 들어 설명할 수 있다. 3. 장소와 경관, 지명에 재현된 역사적 사건과 흐름을 구체적인 사례를 들어 설명할 수 있다.				
교과 내용	1. 역사지리학의 의미와 특징, 연구방법 2. 고지도의 의미와 유형, 발전과정 및 고지도에 재현된 옛 사람들의 세계관 3. 문화경관과 장소, 지명이 역사적 사실과 과정을 재현하는 방식과 양상 4. 역사지리학 연구가 현대사회와 교육에 주는 시사점과 의미				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	30%	• 역사적 사건은 다양한 스케일의 지역 및 장소의 맥락과 관련됨을 이해한다. • 다양한 스케일의 고지도와 역사지도를 활용하여 글로컬 스케일에서 일어나는 역사적 사건을 이해할 수 있다.			시험, 과제, 보고서
교육과정재구성 역량(MC3)	40%	• 고지도, 역사지도를 지리 수업에 적절히 활용할 수 있도록 교육과정을 설계 및 운영할 수 있다. • 지리학의 관점에서 역사적 사건과 역사의 흐름을 접근할 수 있는 교육과정을 설계 및 운영할 수 있다..			시험, 과제, 발표
실제적문제해결력(MC5)	20%	• 고지도를 활용하여 오늘날의 사회와 문화가 갖는 역사지리적 맥락을 해석할 수 있다. • 역사지도를 활용하여 오늘날의 사회와 문화가 갖는 역사지리적 맥락을 해석할 수 있다.			과제, 발표, 성찰일지
학습자원활용능력(MC7)	10%	• 역사적 사건의 지리적 맥락 이해를 위한 다양한 매체와 자료, 공간정보를 적절히 활용할 수 있다. • 역사지도, 고지도를 적절히 획득 및 활용할 수 있다.			과제, 보고서

과목 프로파일					
과목명	여행 및 관광지리학	영문과목명	Travel and Tourism Geography	모듈명	모듈4
교과목 개요 및 특성	본 교과는 오늘날 사람들의 생활에서 중요한 의미를 차지하고 있을 뿐만 아니라 지리와도 접점이 깊은 활동인 여행과 관광의 의미를 지리적으로 살펴볼 수 있는 안목, 그리고 지리학의 눈으로 여행을 계획하고 실천할 수 있는 능력을 기르는데 목적을 둔다. 이를 토대로 고등학교 여행지리 과목에 대한 이해를 심화하고 수업을 계획 및 실천할 수 있는 능력 또한 함양하고자 한다.				
교과 목표	1. 의미 있고 바람직한 여행의 의미를 성찰하고, 여행의 지리교육적 의미 및 지리 수업에 기여할 수 있는 방안에 대해 탐색한다. 2. 다양한 장소와 문화에 대한 인문학적 소양, 상이한 문화권의 사람들에 대한 존중과 소통 능력, 여행을 주제로 한 통합적 사고력을 기른다. 3. 지도 및 지리정보시스템을 활용하여 관광자원으로 활용되는 자연환경과 인문환경의 특성을 조사하고, 이를 바탕으로 지역 발전의 현안과 전망에 대해 분석한다. 4. 여행 산업의 변화 방향 및 여행 관련 다양한 직업의 세계를 탐구하고, 자신의 진로에 대해 실천적으로 탐색한다.				
교과 내용	1. 여행의 의미와 종류 2. 지도 및 지리정보시스템의 활용 3. 관광자원의 종류와 특성 4. 지속가능한 관광 개발 5. 관광산업의 미래와 진로탐색				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	20%	• 여행의 수요, 과정, 경로 등을 다양한 글로컬 스케일로 이해한다. • 여행이 지구촌 사회와 로컬 사회에 미치는 영향을 이해한다.			시험, 과제, 보고서
교육과정재구성 역량(MC3)	20%	• 여행이라는 주제를 활용하여 지리 교육과정을 적절하게 재구성 및 운영할 수 있다. • 여행지리 교과의 교육과정을 효과적으로 재구성 및 운영할 수 있다.			시험, 과제, 발표
실제적문제해결력(MC5)	20%	• 지리 지식과 지리적 안목을 토대로 효과적인 여행을 계획 및 실천할 수 있다. • 지리적 관점과 안목을 토대로 여행의 방향을 모색 및 제시할 수 있다.			과제, 발표, 성찰일지
학습자원활용능력(MC7)	20%	• 여행을 지리교육을 위한 자료로 재구성할 수 있다. • 여행을 다양한 공간정보와 매체를 활용하여 지리적으로 재현한다.			과제, 보고서
윤리역량(MC8)	20%	• 여행과 관련된 윤리에 대해서 제대로 이해하고 실천한다. • 여행은 자신만의 즐거움이 아닌, 여행지 및 현지 주민에 대한 존중에 토대해야 함을 올바르게 이해하고 실천한다.			관찰, 자기평가

과목 프로파일					
과목명	아메리카지역연구	영문과목명	Regional Geography of America	모듈명	모듈4
교과목 개요 및 특성	아메리카는 아시아에 이어 두 번째로 큰 대륙이다. 본 강좌는 아메리카 대륙에 속한 여러 국가 및 지역의 다양한 자연환경과 인문환경의 특색을 학습하고, 이 지역에서 나타나는 공간적 상호작용과 문제를 다룬다. 이를 바탕으로 지역전문가로서 환경과 문화의 공간적 다양성을 이해하고 인류의 공존과 번영의 길을 모색할 수 있는 안목을 키운다.				
교과 목표	1. 아메리카대륙을 지리적으로 구분하고 각 지역의 특징을 설명할 수 있다. 2. 아메리카지역의 자연환경과 인간생활의 관계를 다른 지역과 비교하여 설명할 수 있다. 3. 지역전문가로서 아메리카 지역의 문제와 현상에 대해 지리적 관점에서 비교하고 설명할 수 있다.				
교과 내용	1. 아메리카의 지역구분 2.아메리카대륙의 형성과정과 자연환경 발달 과정 3. 원주민 문화와 유럽 식민지배의 역사 4. 아메리카 지역의 국가별 주요 이슈와 우리나라와의 관계				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
공감적의사소통(MC1)	20%	• 아메리카 지역을 주제로 전문용어, 지도, 그래프 등 시각자료를 활용하여 효과적으로 의사소통할 수 있다. • 상대방의 의견을 존중히 경청하여 그 의미를 파악, 요약할 수 있다.			발표
내용전문성개발역량(MC2)	50%	• 아메리카 대륙 및 국가의 자연환경과 인문환경을 이해하고 지역 간 연계 등의 지리적 특성을 설명할 수 있다. • 공간적 다양성과 지역성을 이해하고 지역 갈등의 문제를 설명할 수 있다.			중간고사, 기말고사
학습자원활용능력(MC7)	30%	• 다양한 지리공간기술을 활용하여 아메리카 지역의 지리 정보를 수집하고 분석할 수 있다.			과제, 보고서

과목 프로파일					
과목명	지역개발론	영문과목명	Introduction to Regional Development	모듈명	모듈4
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 지리학, 지리교육학의 여러 내용들과 접근법을 실제 공간기획 및 지역사회의 발전에 활용할 수 있는 응용분야 중의 하나로서 다루어집니다. 지역개발론은 지리교육과에서 학생들이 공공의 공간정책을 이해하고 실무를 수행할 수 있는 전문성을 함양하는데에 도움이 되도록 제공하는 수업이라고 할 수 있습니다. 지역개발(地域開發, regional development)이라는 용어는 미국의 뉴딜 정책에서의 TVA계획을 통해 알려지게 되었습니다. 우리나라 관련 법에서는 “성장 잠재력을 보유한 낙후지역 또는 거점지역 등과 그 인근지역을 종합적·체계적으로 발전시키”는 것으로 정의하고 있습니다. 그만큼 지역개발은 국가와 지자체 등의 공공영역의 역할이 주도가 되며, 국비(國費)나 지방 재정을 투입하여 자본 진출의 기반을 만드는 것이 중요합니다. 또한 지역개발은 태생적으로 국가 차원에서나 국제적 차원에서 이루어질 수 있습니다. 경제적으로 저개발 지역의 경제적, 환경적, 사회적 문제들을 지원하는 OECD, UN 등 국제 단체들이 다수 존재합니다. 특히 최근에 중요한 ‘지속가능한 발전(sustainable development)’과 같은 환경 및 기후 위기 시대에서 성장과 발전을 도모하는 철학과 새로운 가치에 대해서 다루게 될 것입니다.				
교과 목표	1. 지역과 지역 개발의 개념을 이해하고 설명할 수 있다. 2. 지역 개발에 관련된 주요 이론과 전략에 대해 비교하여 이해하고 설명할 수 있다. 3. 세계 및 우리나라의 주요 지역 개발의 사례를 탐구하고, 바람직한 지역 개발 방안을 모색해봄으로써 지리 수업에의 적용 역량을 제고한다.				
교과 내용	1. 지역 및 지역 개발의 개념 2. 지역 개발의 주요 이론 및 전략 3. 지역 개발의 과정 및 절차 4. 지역 개발의 사례 탐구 및 개발 방안 모색 5. 지리교육에서의 지역 개발				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
공감적의사소통역량(MC1)	10%	• 발표나 토론 과정에서 지식이나 생각을 언어나 지도나 도표 등 시각화 자료 등으로 명확히 표현하여 효과적으로 전달할 수 있다. • 상대방의 의견을 존중히 경청하여 그 의미를 파악, 요약할 수 있다.			발표, 토론
내용전문성개발역량(MC2)	40%	• 지역개발론의 기본 개념과 이론에 대한 지식을 이해하고 설명할 수 있다. • 지역 발전이나 지역 격차, 지역 문제 등을 지리적 관점에서 파악하고, 설명할 수 있다. • 세계나 우리나라 사례 지역의 지역 발전과 지역 문제를 중심으로 그 특성을 이해하고 설명할 수 있다.			시험, 과제
실제적문제해결역량(MC5)	30%	• 사례 지역을 대상으로 사회 경제적, 공간적 이슈를 파악하고, 합리적인 해결 방안을 제시할 수 있다. • 다양한 사례를 바탕으로 지역 개발에 대한 교수-학습 방법이나 수업 활동을 구성할 수 있다.			프로젝트
윤리역량 (MC8)	20%	• 팀 활동 등에서 구성원으로서의 책임과 규칙 준수, 상호 존중 등의 태도로 임할 수 있다. • 지역 문제 해결에 적극 참여하려는 태도로 임할 수 있다.			팀 과제, 프로젝트

과목 프로파일					
과목명	지리교육분야의 이해와 진로탐색	영문과목명	Understanding of geography education and its related fields and career exploration survey	모듈명	창의실용과정
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 학생들의 창의성과 문제해결능력을 함양하기 위해 개설된 창의실용모듈의 교과목이다. 예비 지리 교사로서 학생들이 지리학의 학문적 정체성을 확립하고, 지리학과 지리교육 분야의 다양한 전공 분야를 탐색할 수 있는 기회를 제공하는 것을 목적으로 한다.				
교과 목표	1. 예비 지리 교사로서 지리학의 학문적 정체성 및 사회적·교육적 유용성을 구체적인 사례를 들어 설명할 수 있다. 2. 지리교육의 교육적·사회적 의의와 필요성, 중요성을 구체적인 사례를 들어 설명할 수 있다. 3. 지리학 및 지리교육 전공과 관련된 다양한 직업 및 진로의 종류를 구체적인 사례를 들어 설명할 수 있다. 4. 자기 자신 및 전공에 대한 이해를 바탕으로, 지리 전공자로서 자신의 진로를 전공의 특징, 사회의 변화와 요구사항, 다양한 직업의 특징과 전망 등을 관련지어 구체적으로 탐색 및 설계할 수 있다.				
교과 내용	1. 지리학의 학문적 특징과 정체성 2. 지리학의 사회적 의미와 유용성, 개인 및 사회 발전에 기여할 가능성 3. 지리교육의 의미와 특징, 교육적·사회적 유용성과 가능성 4. 지리교육 분야와 관련된 직업의 종류와 특징, 미래에 대한 비전과 사회적 맥락·요구 5. 진로탐색을 위한 자기 이해: 적성, 전공 이해 등				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통(MC1)	20%	• 자기계발 및 진로탐색에 요청되는 의사소통능력을 기른다. • 예비지리교사 또는 지리전공자로서 자신의 전공 역량을 효과적으로 표현하고 의사소통할 수 있는 역량을 기른다.	성찰일지, 발표, 과제
실제적문제해결력(MC5)	30%	• 자신의 적성과 역량에 대한 이해를 토대로, 자신에게 최적의 진로를 모색할 수 있는 능력을 기른다. • 지리 전공, 지리교육 전공에 대한 올바른 이해를 토대로, 자신에게 최적의 진로를 모색할 수 있는 능력을 기른다.	과제, 발표, 성찰일지, 포트폴리오
학습생태계조성관리역량(MC6)	30%	• 다양한 네트워크를 토대로 자신의 적성과 흥미를 발견하고 효과적인 진로 탐색을 할 수 있다. • 지역사회와 공동체에 기여할 수 있는 진로 탐색을 할 수 있다.	과제, 발표, 포트폴리오
학습자원활용능력(MC7)	20%	• 자기 계발, 자기 이해, 진로 탐색을 위한 다양한 매체, 자료, 정보를 수집 및 활용할 수 있다. • 자기 자신 및 전공에 대한 이해를 토대로, 자기주도적으로 진로탐색을 위한 자료와 정보를 수집할 수 있다.	과제, 보고서, 포트폴리오

과목 프로파일					
과목명	창의적사고법과지리교육	영문과목명	Creative Thinking and Geography Education	모듈명	창의실용과정
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 학생들의 창의성과 문제해결능력을 함양하기 위해 개설된 창의실용모듈의 교과목이다. 예비교원의 역량을 정의한 우리대학 사범대학의 4C4R역량에 기반하여 미래교육을 준비할 수 있도록 다양한 실제적 사례를 통한 학습을 지원한다.				
교과 목표	1. 다양한 스케일의 공간적 문제를 해결하기 위해 새롭고 가치 있는 아이디어를 생성하고, 합리적으로 결정하는 능력을 기른다. 2. 지리교육에서 창의·융합적 사고력을 위한 STEAM(Science-Technology-Engineering-Art-Mathematics)수업을 설계하고, 실행할 수 있다. 3. 단순한 사실을 암기하기 보다는 기본 개념과 원리를 바탕으로 다양한 자료 및 실생활과 관련된 사례를 활용하여 창의적 문제 해결력, 비판적 사고력, 가치·태도를 기른다.				
교과 내용	1. 지리교육에서 창의적 사고력과 문제해결력의 의미 2. 21세기 창의융합인재 양성을 위한 지리교육방법 및 교육공학의 적용 3. STEAM 교육의 이론적 배경과 설계 4. Design Thinking을 통한 창의적 사과와 지리교육				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통능력(MC1)	30%	• 전문용어, 지도, 그래프 등을 활용하여 효과적으로 의사소통할 수 있다. • 상대방의 의견을 존중히 경청하여 그 의미를 파악, 요약할 수 있다.	발표
교육과정재구성역량(MC3)	30%	• 다양한 지리적 스케일에서 자연환경과 인문환경의 관계를 이해하고 지리교육에 관한 새로운 아이디어를 설명할 수 있다. • STEAM을 이해하고 지리교육에 활용할 수 있다.	중간고사, 기말고사
실제적문제해결력(MC5)	40%	• 지리적 관점에서 문제를 인식하고 STEAM을 활용하여 효과적인 해결방안을 제시할 수 있다.	과제, 보고서

과목 프로파일					
과목명	전공교육실습1	영문과목명	Service-Learning in Geography Education (I)	모듈명	창의실용과정
교과목 개요 및 특성	예비교사의 중등 교육 현장 역량 강화를 위해 전공(자연지리, 인문지리, 지리정보기술, 지리 답사 등)과 직접적으로 관련되는 분야에 대해 중등학생들을 대상으로 교육 봉사 혹은 교육 실습을 수행하도록 한다.				
교과 목표	1. 사회봉사와 교육봉사를 통해 학습한 공동체의 가치와 태도를 전공교과인 지리교육에서 실천적으로 내면화한다. 2. 학교현장에서 지리 교사의 교수학습 설계를 보조하고, 수업을 관찰하고, 평가업무를 돕는 과정에서 지리교육의 전공지식과 기능을 함양한다. 3. 학습자의 특성과 요구를 이해하고, 지리수업에서 의미있는 학습경험을 제공하기 위한 교육과정을 재구성할 수 있다.				
교과 내용	1.전공교육봉사의 의미 2. 지리교과에서 교육과정-수업-평가-기록의 일체화 3. 학생중심수업과 과정중심평가의 이론과 실제				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
교육과정재구성역량(MC3)	30%	• 지리교육의 여러 가지 이론을 중등학교 수준에 맞추어 재구성할 수 있다. • 다양한 지리교수법 및 평가방법을 활용하여 교육을 실행할 수 있다.	과제
학습생태계조성관리역량(MC6)	50%	• 학교현장과 지역사회와의 네트워크를 통해 지리 학습을 위한 학습생태계를 조성할 수 있다. • 진로를 위해 자신의 경력을 개발하고 관리할 수 있다.	포트폴리오
윤리역량(MC8)	20%	• 전공교육봉사로서 책임과 규칙 준수, 상호 존중 등의 태도로 임할 수 있다	과제

과목 프로파일					
과목명	전공교육실습2	영문과목명	Service-Learning in Geography Education (II)	모듈명	창의실용과정
교과목 개요 및 특성	예비교사의 중등 교육 현장 역량 강화를 위해 전공(자연지리, 인문지리, 지리정보기술, 지리 답사 등)과 직접적으로 관련되는 분야에 대해 중등학생들을 대상으로 교육 봉사 혹은 교육 실습을 수행하도록 한다.				
교과 목표	1. 사회봉사와 교육봉사를 통해 학습한 공동체의 가치와 태도를 전공교과인 지리교육에서 실천적으로 내면화한다. 2. 학교현장에서 지리 교사의 교수학습 설계를 보조하고, 수업을 관찰하고, 평가업무를 돕는 과정에서 지리교육의 전공지식과 기능을 함양한다. 3. 학습자의 특성과 요구를 이해하고, 지리수업에서 의미있는 학습경험을 제공하기 위한 교육과정을 재구성할 수 있다.				
교과 내용	1.전공교육봉사의 의미 2. 지리교과에서 교육과정-수업-평가-기록의 일체화 3. 학생중심수업과 과정중심평가의 이론과 실제				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
교육과정재구성역량(MC3)	30%	• 지리교육의 여러 가지 이론을 중등학교 수준에 맞추어 재구성할 수 있다. • 다양한 지리교수법 및 평가방법을 활용하여 교육을 실행할 수 있다.	과제
학습생태계조성관리역량(MC6)	50%	• 학교현장과 지역사회와의 네트워크를 통해 지리 학습을 위한 학습생태계를 조성할 수 있다. • 진로를 위해 자신의 경력을 개발하고 관리할 수 있다.	포트폴리오
윤리역량(MC8)	20%	• 전공교육봉사로서 책임과 규칙 준수, 상호 존중 등의 태도로 임할 수 있다	과제

과목 프로파일					
과목명	지오비주얼라이제이션 캡스톤디자인	영문과목명	Capstone Design using Geo-Visualization	모듈명	창의실용과정
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 지리교육분야에서 이수한 다양한 교과교육학과 교과내용학 영역의 학습을 바탕으로 지리교육 전반의 내용을 다루며, 창의력과 문제해결력을 기르는 캠스톤디자인 과목이다. 특히, 지리적 시각화(GeoVisualization)와 관련된 전공 교과목의 이론과 실제를 연결하여 사회와 산업체, 학교 현장에서 필요한 과제들을 학생의 자발적인 기획과 종합적인 문제해결을 통해 수행하고 이를 통해 창의성과 실무능력, 팀워크, 리더십을 배양하도록 지원하는 과목이다.				
교과 목표	1. 지오비주얼라이제이션의 기본 개념과 주요 기법의 원리를 이해하고, 사례를 들어 설명할 수 있다. 2. 캡스톤디자인의 원리를 이해하고, 지오비주얼라이제이션 기반의 탐구 문제 설정, 전략 및 방법의 수립, 데이터 수집 및 분석, 결과물 산출 및 발표 등의 과정을 실제로 수행할 수 있다. 3. 지오비주얼라이제이션을 통해 지역 문제나 지리교육 등에 기여하는 방안을 모색할 수 있다.				
교과 내용	1. 지오비주얼라이제이션의 개념과 등장 배경 2. 지오비주얼라이제이션의 주요 기법 3. 지오비주얼라이제이션의 적용을 위한 탐구 문제 설정 4. 데이터의 유형 및 수집 5. 데이터의 시각화 및 분석 6. 결과물의 산출 및 발표				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통역량(MC1)	10%	• 발표나 토론 과정에서 지식이나 생각을 언어나 지도나 도표 등 시각화 자료 등으로 명확히 표현하여 효과적으로 전달할 수 있다. • 상대방의 의견을 존중히 경청하여 그 의미를 파악, 요약할 수 있다.	발표, 토론
내용전문성개발역량(MC2)	20%	• 지도 및 지리정보시스템 등 지리적 시각화 수단을 사용해 사용해 현상이나 패턴을 파악하고 설명할 수 있다.	시험
실제적문제해결역량(MC5)	30%	• 지도 및 지리정보시스템 등 지리적 시각화 수단을 활용해 교육이나 지역 문제 등 사회적 수요에 대해 합리적인 해결 방안을 제시할 수 있다.	프로젝트
학습자원활용역량(MC6)	20%	• 다양한 자료를 수집하고, 가공, 시각화할 목적으로 지도 및 지리정보시스템을 적절히 활용할 수 있다.	프로젝트
윤리역량(MC8)	20%	• 팀 활동 등에서 구성원으로서의 책임과 규칙 준수, 상호 존중 등의 태도로 임할 수 있다. • 사회적 이슈 해결에 적극 참여하려는 태도로 임할 수 있다.	팀 과제, 프로젝트

과목 프로파일					
과목명	지리교육캡스톤디자인	영문과목명	Capstone Design in Geography Education	모듈명	창의실용과정
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 지리교육분야에서 이수한 다양한 교과교육학과 교과내용학 영역의 학습을 바탕으로 지리교육 전반의 내용을 다루며, 창의력과 문제해결력을 기르는 캠스톤디자인 과목이다. 전공 교과목의 이론과 실제를 연결하여 학교 현장에서 필요한 과제들을 학생의 자발적인 기획과 종합적인 문제 해결을 통해 수행하고 이를 통해 창의성과 실무능력, 팀워크, 리더십을 배양하도록 지원하는 과목이다.				
교과 목표	1. 캡스톤디자인의 설계원리를 이해하고, 자발적인 기획과 종합적인 문제해결과정을 통해 실무능력을 기른다. 2. 지리교육 분야에서 필요로 하는 과제를 선정하고, 전략수립, 설계 및 시제품 제작, 결과보고서 및 결과물 발표의 과제수행 절차를 밟는 과정에서 팀워크와 리더십을 기른다. 3. 학습 범위를 지리 영역에 한정하지 않고, 과학,기술, 예술, 언어, 인문사회과학 일반으로 확대하여 다양한 영역의 지식과 기능을 창의적으로 융합한다.				
교과 내용	1. 캡스톤디자인의 설계원리와 과제수행 절차의 이해 2. 지리교육 분야의 문제해결을 위한 주제 선정 및 발굴 3. 고객정의 및 고객니즈조사, 과제기술서, 핵심가치도출 및 타당성조사, Business Model Canvas 마스터플랜 발표 4. 작품제작,프로토타이핑, 브랜드네이밍, 결과보고서, 최종발표 및 평가				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
교육과정재구성역량(MC3)	20%	• 지리교육 분야에서 필요로 하는 과제를 선정하고, 전략수립, 설계 및 시제품 제작, 결과보고서 및 결과물 발표의 과제수행 절차를 수행할 수 있다.	보고서
실제적문제해결력(MC5)	20%	• 지도 및 지리정보시스템 등 지리적 시각화 수단을 활용해 지리교육과 지역사회문제 등 사회적 수요에 대해 창의적인 해결 방안을 제시할 수 있다.	시제품제작
학습생태계조성관리역량(MC6)	20%	• 지리교육 분야의 문제를 해결하기 위해 인적, 물적 자원을 동원하고, 학교현장의 생태계와 네트워크를 활용할 수 있다.	프로젝트
학습자원활용역량(MC7)	20%	• 다양한 자료를 수집하고, 가공, 시각화할 목적으로 지도 및 지리정보시스템을 적절히 활용할 수 있다.	프로젝트
윤리역량(MC8)	20%	• 팀 활동 등에서 구성원으로서의 책임과 규칙 준수, 상호 존중 등의 태도로 임할 수 있다. • 사회적 이슈에 관심을 갖고, 지역사회 문제의 해결에 적극적으로 참여하는 과정을 통해 우리 사회와 공동체의 문제를 공감할 수 있다.	그룹과제, 동료평가, 자기평가

과목 프로화일					
과목명	지리조사현장연구 1, 2	영문과목명	Geographic field survey 1, 2	모듈명	창의실용과정
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 지리학 전공지식의 현장성을 강화하기 위해 개설된 교과목이다. 지리학의 연구방법과 절차, 지리적 도구에 관한 지식을 습득하고 초급수준에서 현장 연구에 적용한다. 지리전문가로서 우리나라 각 지역의 문제를 파악하고 적절한 해결책을 모색하는 안목을 기른다.				
교과 목표	지리학의 도구와 연구방법 및 절차를 읽히고 실제 현장에서 조사할 수 있는 기초적인 능력을 함양한다.				
교과 내용	1. 지리 조사를 위한 준비 2. 지리적 도구 및 연구 방법론 3. 연구 및 조사 설계 4. 현장 연구 수행 5. 연구결과 발표 기술 및 보고서 작성법				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실제적문제해결력(MC5)	40%	• 답사지역의 문제 또는 지역성을 인식하고 설명할 수 있다. • 지리적 도구와 연구절차를 활용하여 문제에 대한 해결방안을 제시할 수 있다.	발표, 보고서
학습자원활용능력(MC7)	30%	• 야외조사에 필요한 지리적 도구를 활용하여 정보를 체계적으로 수집하고 분석할 수 있다.	보고서
윤리역량(MC8)	30%	• 공동체 구성원으로서 책임과 규칙 준수, 상호 존중 등의 태도로 임할 수 있다	보고서

과목 프로화일					
과목명	지리조사현장연구 3, 4	영문과목명	Geographic field survey 3. 4	모듈명	창의실용과정
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 지리학 전공지식의 현장성을 강화하기 위해 개설된 교과목이다. 지리학의 연구방법과 절차, 지리적 도구에 관한 지식을 습득하고 중급수준에서 현장 연구에 적용한다. 지리전문가로서 우리나라 각 지역의 문제를 파악하고 적절한 해결책을 모색하는 안목을 기른다.				
교과 목표	지리학의 도구와 연구방법 및 절차를 읽히고 실제 현장에서 조사할 수 있는 중급 수준의 능력을 함양한다.				
교과 내용	1. 지리 조사를 위한 준비 2. 지리적 도구 및 연구 방법론 3. 연구 및 조사 설계 4. 현장 연구 수행 5. 연구결과 발표 기술 및 보고서 작성법				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
실제적문제해결력(MC5)	40%	• 답사지역의 문제 또는 지역성을 인식하고 설명할 수 있다. • 지리적 도구와 연구절차를 활용하여 문제에 대한 해결방안을 제시할 수 있다.			발표, 보고서
학습자원활용능력(MC7)	30%	• 야외조사에 필요한 지리적 도구를 활용하여 정보를 체계적으로 수집하고 분석할 수 있다.			보고서
윤리역량(MC8)	30%	• 공동체 구성원으로서 책임과 규칙 준수, 상호 존중 등의 태도로 임할 수 있다			보고서

과목 프로화일					
과목명	지리조사현장연구 5, 6, 7, 8	영문과목명	Geographic field survey 5, 6, 7, 8	모듈명	창의실용과정
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 지리학 전공지식의 현장성을 강화하기 위해 개설된 교과목이다. 지리학의 연구방법과 절차, 지리적 도구에 관한 지식을 습득하고 고급 수준에서 현장 연구에 적용한다. 지리전문가로서 우리나라 각 지역의 문제를 파악하고 적절한 해결책을 모색하는 안목을 기른다.				
교과 목표	지리학의 도구와 연구방법 및 절차를 읽히고 실제 현장에서 조사할 수 있는 고급 능력을 함양한다.				
교과 내용	1. 지리 조사를 위한 준비 2. 지리적 도구 및 연구 방법론 3. 연구 및 조사 설계 4. 현장 연구 수행 5. 연구결과 발표 기술 및 보고서 작성법				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
실제적문제해결력(MC5)	40%	• 답사지역의 문제 또는 지역성을 인식하고 설명할 수 있다. • 지리적 도구와 연구절차를 활용하여 문제에 대한 해결방안을 제시할 수 있다.			발표, 보고서
학습자원활용능력(MC7)	30%	• 야외조사에 필요한 지리적 도구를 활용하여 정보를 체계적으로 수집하고 분석할 수 있다.			보고서
윤리역량(MC8)	30%	• 공동체 구성원으로서 책임과 규칙 준수, 상호 존중 등의 태도로 임할 수 있다			보고서

11. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비 고
문학사	학과가 지정하는 지리조사현장연구1~8 참여	필수
	1. 자연지리, 인문지리, 지역지리, 지리교육에 관한 시험 시행 (각 영역 70점 이상일 경우 합격, 모든 영역을 통과해야 졸업자격 충족) 2. 졸업논문 발표 (자세한 내용은 학과 홈페이지 규정 참고)	택1

12. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실(1실)	실험 · 실습실(2실)	비고
진실관 206호(전용강의실)	진실관 309호(인문지리실습실) 진실관 111호(자연지리실습실)	-

영어교육과
English Education

1. 교육목표

영어교육과는 진실하고 유능한 인성을 개발하여 영어교육자로서의 소명을 실현하는 인재를 양성하는 학과이다. 이를 위해 영어학과 영어교육의 학문적 기반 위에 높은 수준의 영어 활용 능력을 키우고, 첨단 교육기법을 학습하여 국제화된 현대사회에 요구되는 따듯한 인간애로 세계인들과 더불어 살아가는 균형 잡힌 영어교육 전문가를 양성하는 것이 교육목표이다.

2. 학과연혁

1971. 03. 00. 교육학부(사범대학) 설치
1987. 11. 09. 교육대학원 영어교육학 석사과정 인가
2007. 11. 00. 사범대학 영어교육과 설립 인가
2008. 03. 02. 영어교육과 신입생 입학
2012. 02. 00. 영어교육과 제1회 졸업
2012. 03. 00. 교육대학원 TESOL전공 석사과정 인가
2018. 11. 15. 학과 창설 10주년 기념행사
2023. 02. 16. 영어교육과 제12회 졸업

3. 교과운영 방안

- 영어교육과 교육과정은 영어의 언어적 본질을 이해하는 영어학 분야, 영어권 문화 배경을 이해하는 영미문학 분야, 그리고 변화하는 교육현장의 요구를 반영하여 능동적으로 대처할 수 있는 능력을 바탕으로 하는 영어교육학 분야를 체계적으로 학습할 수 있도록 교육과정을 운영한다.
- 영어교육과 교육과정은 이론과 실습, 세미나 중심 교육을 병행하며, 높은 수준의 영어 활용 능력을 기본으로 하여 표현 및 토론 능력을 기를 수 있는 과목들로 운영된다.

4. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (공감적의사소통 역량)	학습자의 정서를 고려하여 효과적으로 의사소통하는 능력	
MC2 (내용전문성개발 역량)	교사의 교과내용지식, 교수내용지식, 교육과정지식, 학생에 대한 이해 등 교사의 지식과 관련한 전문성을 꾸준히 계발하는 능력	
MC3 (교육과정재구성 역량)	교육환경의 변화에 대응하여 교육과정을 읽고(reading), 재구성하고(mapping), 활용(using)할 수 있는 능력	
MC4 (학습성과평가 역량)	학생의 학습결과뿐 아니라 과정을 중심으로 확인하고, 교육과정재구성 및 교수·학습방법의 개선에 환류할 수 있는 능력	
MC5 (실제적문제해결 역량)	실세계(real world)의 문제를 탐색하고 실제적 학습과제(authentic task)를 창의적으로 해결할 수 있는 능력	
MC6 (학습생태계조성·관리 역량)	학교현장과 지역사회와의 네트워크를 통해 학습공동체를 구축하고 건강한 학습생태계를 유지·발전시킬 수 있는 능력	
MC7 (학습자원활용 역량)	기술의 발전에 따라 활용가능한 교수학습 자원을 탐색하고 효과적인 학습자원을 선정할 수 있는 능력	
MC8 (윤리 역량)	교직에 대한 확고한 신념과 긍지, 책무성, 정직성, 봉사의식, 법의 준수, 공동체 의식 등을 통해 지속적으로 성장하는 자기반성 능력	

5. 전공능력 선정 배경

- 본 사범대학에서는 4차산업혁명을 비롯한 사회의 변화 및 5차 교육과정 개정으로 인해 교육에서 창의성이 강조되고 있어, 창의적 인재 양성의 주역이 될 예비교사를 길러내고자 하는 목적을 가짐
- 이를 위해 본교에서는 미래사회의 예비교사가 갖추어야 할 역량을 8가지로 선정하고 이들 역량 배양을 위해 노력하고 있음
- 따라서 사범대학에서는 각 학과별로 8가지 핵심 역량을 중심으로 교육과정을 개선, 운영하고 있음

6. 모듈별 명칭

대학: 사범대학	학과: 영어교육과
진출분야: 등학교 영어교사, 교육공무원, 강사·교수, 출판사(교재개발), 통역가·번역전문가·기자	
모듈 1	모듈명: 코아 모듈 (Core Module)
	진출분야: 교직
	관련직업: 교사, 학원 강사
	자격증 및 공인성적: 중등학교 2급 정교사 자격증
	담당교수: 김지은, 김성해, 양인영
모듈 2	모듈명: 테솔 모듈 (TESOL Module)
	진출분야: 중등 국공립 또는 사립학교, 유아 교육기관, 학원, 교육 관련 출판사, 교육 관련 정부기관
	관련직업: 교사, 학원 강사, 전문 강사, 교재교구 제작가, 교육 관련 공무원, 영어교육 관련 연구원
	자격증 및 공인성적: 중등학교 2급 정교사 자격증, TESOL
	담당교수: 김지은, 김성해, 양인영
모듈 3	모듈명: 옵티마 모듈 (Optima Module)
	진출분야: 출판사, 통번역, 기업체 및 언론계
	관련직업: 통번역가, 저널리스트
	자격증 및 공인성적: 토익,토플, 외국어번역행정사, 무역영어
	담당교수: 김지은, 김성해, 양인영

7. 교육과정 편성표

모듈명	이수구분	과 목 명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
				1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
				학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	
	전필	사제동행세미나1~8	4	0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		
모듈1	전필	영어학개론	3							3	3																	기본이수
	전선	영어교수법	3							3	2	1																교과교육
	전선	영어교육과정	3										3	3														교과교육
	전선	영어음성학	3										3	2	1													기본이수
	전필	영어교육론	3													3	3											교과교육
	전선	생성문법	3																3	3								기본이수
	전심	영어음운론	3																			3	3					기본이수
	전선	학교영문법	3																						3	3		
	전심	영어발달사	3																						3	2	1	
모듈2	전선	영어와교육	3	3	3																							
	전기	TESOL코너스톤디자인	3				3	1	2																			
	전선	영어문법	3							3	3																	기본이수
	전선	영어듣기와지도	3										3	2	1													
	전선	영어읽기와지도	3													3	3											기본이수
	전필	영어교과교재연구	3																3	1	2							교과교육
	전심	영어교육평가론	3																			3	3					교과교육
	전선	전공영어특강1	1																			1	1					
	전선	전공영어특강2	1																						1	1		
	전선	영미문화	3																						3	3		기본이수
모듈3	전기	세계영어와시민교육	3	3	3																							
	전선	영어와문학	3				3	3																				
	전선	영어논리와논술	3							3	1	2																교과교육
	전선	영어회화	3										3	2	1													기본이수
	전선	영어구문연습	3										3	2	1													
	전선	영문학개론	3													3	3											기본이수
	전선	영어작문	3																3	1	2							기본이수
	전선	수험영어	3																			3	3					
	전선	미국문학론	3																						3	2	1	
창의실용과정	전기	언어의이해와에듀테크	3	3	2	1																						
	전기	영어독해와창의성	3				3	3																				
	전선	영어교육캡스톤디자인	3													3		3										교과교육
	전선	교사를위한영어학(캡스톤디자인)	3																3		3							
	전선	전공교육실습	1																						1		1	
	전선	교육현장실습	3																						3		3	실습센터
전공과목 합계			100	9.5	9	1	9.5	8	2	12.5	10	3	15.5	12	4	12.5	10	3	12.5	6	7	10.5	11	0	17.5	12	6	
타과인정과목		해당없음																										
타과인정과목 합계			0																									

8. 교육과정 이수체계도

<table>
<tr><th>학년</th><th>학기</th><th>모듈1</th><th>모듈2</th><th>모듈3</th><th>창의실용과정</th></tr>
<tr><td rowspan="2">1</td><td>1학기</td><td></td><td>영어와교육
(3-3-0)</td><td>세계영어와시민교육
(3-3-0)</td><td>언어의이해와에듀테크
(3-2-1)</td></tr>
<tr><td>2학기</td><td></td><td>TESOL코너스톤디자인
(3-1-2)</td><td>영어와문학
(3-3-0)</td><td>영어독해와창의성
(3-3-0)</td></tr>
<tr><td rowspan="4">2</td><td rowspan="2">1학기</td><td>영어학개론
(3-3-0)</td><td rowspan="2">영어문법
(3-3-0)</td><td rowspan="2">영어논리와논술
(3-1-2)</td><td rowspan="2">(영어논리와 논술)
(3-1-2)</td></tr>
<tr><td>영어교수법
(3-2-1)</td></tr>
<tr><td rowspan="2">2학기</td><td>영어음성학
(3-2-1)</td><td rowspan="2">영어듣기와지도
(3-2-1)</td><td>영어회화
(3-2-1)</td><td rowspan="2"></td></tr>
<tr><td>영어교육과정
(3-3-0)</td><td>영어구문연습
(3-2-1)</td></tr>
<tr><td rowspan="2">3</td><td>1학기</td><td>영어교육론
(3-3-0)</td><td>영어읽기와지도
(3-3-0)</td><td>영문학개론
(3-3-0)</td><td>영어교육캡스톤디자인
(3-0-3)</td></tr>
<tr><td>2학기</td><td>생성문법
(3-3-0)</td><td>영어교과교재연구
(3-1-2)</td><td>영어작문
(3-1-2)</td><td>교사를위한영어학(캡스톤디자인)
(3-0-3)</td></tr>
<tr><td rowspan="4">4</td><td rowspan="2">1학기</td><td rowspan="2">영어음운론
(3-3-0)</td><td>영어교육평가론
(3-3-0)</td><td rowspan="2">수험영어
(3-3-0)</td><td rowspan="2"></td></tr>
<tr><td>전공영어특강1
(1-1-0)</td></tr>
<tr><td rowspan="2">2학기</td><td>학교영문법
(3-3-0)</td><td>영미문화
(3-3-0)</td><td rowspan="2">미국문학론
(3-2-1)</td><td rowspan="2"></td></tr>
<tr><td>영어발달사
(3-2-1)</td><td>전공영어특강2
(1-1-0)</td></tr>
</table>

※ 비교과프로그램

가. 비교과프로그램 운영 목적

- 교과교육과정(전공·교직 과목)에서 함양하기 부족한 역량 함양 : 학술제, 교육전문가 및 선배 특강 등
- 예비영어교사로서 적·인성교육 강화 : 현장탐방(학교 현장 및 교육 관련 현장), 코칭스킬 등

나. 비교과프로그램 운영 계획

- 학과 자체 비교과프로그램: 영제(영어교육과 학술제), 수업실연 경진대회, 전자 영어교재(e-book) 제작, 신입생교직체험캠프
- 대학 연계 비교과프로그램: 교수학습개발센터, 교육운영지원센터, 취업지원센터, 상담센터 등이 주관하는 프로그램을 선별하여 진행(튜터링, 전공클리닉, 스텝업멘토링프로그램, 학습법 특강, 중등임용시험특강 등)

9. 교과 교육 과목 현황

표시과목	교육부 고시 교과교육 영역	본교지정 교과목명	비고
영어	교과 교육론	영어교육론	근거 2020교육자격 실무편람
	교과 교재연구 및 지도법	영어교과교재연구	
	교과논리 및 논술	영어논리와논술	(창의실용 과정 인정 과목)
	교과별 교수법	영어교수법	
	교과별 교육과정	영어교육과정	
	교과별 평가방법	영어교육평가론	
	기타 교과교육에 관한 과목	영어교육캡스톤디자인	

10. 기본이수과목

표시과목	교육부 고시 기본이수과목 (분야)	본교 지정 교과목명	비고
영어	영어교육론	영어교육론	
	영어학개론	영어학개론	
	영문학개론	영문학개론	
	영어문법	영어문법 생성문법	
	영어회화	영어회화	
	영어작문	영어작문	
	영어독해	영어읽기와지도	
	영어음성음운론	영어음성학 영어음운론	
	영미문화	영미문화	

11. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

모듈명	이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
	전필	사제동행세미나1-8				30%	20%			50%	100%
모듈1	전필	영어학개론	20%	50%	30%						100%
	전선	영어교수법	30%	50%	20%						100%
	전선	영어교육과정	20%	50%	30%						100%
	전선	영어음성학		50%	20%		20%	5%	5%		100%
	전필	영어교육론	30%	50%	20%						100%
	전선	생성문법	30%	50%	20%						100%
	전심	영어음운론	10%	60%			25%			5%	100%
	전선	학교영문법	20%	50%	30%						100%
	전기	영어발달사	20%	50%	30%						100%
모듈2	전선	영어와교육	30%	50%	20%						100%
	전기	TESOL코너스톤디자인	15%	30%			35%		10%	10%	100%
	전선	영어문법		40%	20%		40%				100%
	전선	영어듣기와지도	10%	20%	20%		40%		10%		100%
	전선	영어읽기와지도	10%	60%			20%		10%		100%
	전필	영어교과교재연구	10%	30%	30%		15%		15%		100%
	전심	영어교육평가론		40%		30%	20%			10%	100%
	전선	전공영어특강1	20%	50%	30%						100%
	전선	전공영어특강2	20%	50%	30%						100%
	전선	영미문화	20%	70%						10%	100%
모듈3	전기	세계영어와시민교육	40%	40%					20%		100%
	전선	영어와문학	40%	40%					20%		100%
	전선	영어논리와논술	30%	50%	20%						100%
	전선	영어회화	30%	50%			20%				100%
	전선	영어구문연습		40%	20%		40%				100%
	전선	영문학개론	40%	40%						20%	100%
	전선	영어작문		40%			40%		20%		100%
	전선	수험영어		40%			40%		20%		100%
	전선	미국문학론	40%	40%						20%	100%
창의실용과정	전기	언어의이해와에듀테크	15%	50%					20%	15%	100%
	전기	영어독해와창의성		40%			40%		20%		100%
	전선	영어교육캡스톤디자인	15%	30%			35%		10%	10%	100%
	전선	교사를위한영어학(캡스톤디자인)			40%	10%		30%	10%	10%	100%
	전선	전공교육실습			40%			30%		30%	100%
	전선	교육현장실습			40%			30%		30%	100%
계		역 량 총 합	565%	1400%	510%	70%	450%	95%	190%	220%	3,500

12. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
교과목명	사제동행세미나1~8	영문교과목명	Seminar for Career Developments 1-8
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 영어교육과 학생들에게 대학 생활, 진로 계획 및 준비, 대학생으로서 갖추어야 할 다양한 역량을 함양하기 위해 담당 지도교수가 멘토 역할을 하는 맞춤형 수업이다.		
교과 목표	인생에 멘토(Mentor)로서 스승과 제자의 관계를 발전시켜 평생에 삶을 개척해가는 과정을 지원하는 것이 교과 목표이다.		
교과 내용	각자의 관심 분야를 선별해서 주제 토론을 하고 인생 프로젝트를 스승과 제자가 함께 수행한다.		
교육 방법	이론 ( ) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
학습성과평가 역량(MC4)	30%	• 제자들의 희망 진로에 맞게 교육과정을 개선하여 개별적인 학습 역량을 향상 시킬 수 있다. • 동료들의 개성적 가치를 이해하고 자기평가를 할 수 있다. • 인문학적 소양을 쌓고 품위 있는 언어생활을 할 수 있다.	발표, 토론
실제적문제해결역량(MC5)	20%	• 삶에 현장의 문제들을 창의적으로 해결할 수 있는 능력을 함양할 수 있다. • 영어 능력을 창의적으로 활용하여 삶을 개척 하는 능력으로 활용하는 능력을 함양 할 수 있다.	발표, 토론
윤리역량(MC8)	50%	• 성숙한 시민으로서 윤리의식을 함양하고 남을 존중하고 행동에 책임을 다하는 역량을 키울 수 있다. • 다양한 사회 문제 해결을 위한 토론 활동을 통해 공동체 의식을 함양 할 수 있다.	발표, 토론

과목 프로파일			
교과목명	영어학개론	영문교과목명	Introduction to English Linguistics
교과목 개요 및 특성	영어의 음성음운구조 형태구조 통사 의미구조에 대한 체계적인 이해를 바탕으로 언어 자료 분석에 익숙해지기 위한 기초 학습을 한다.		
교과 목표	영어의 본질을 바르게 이해하기 위해 음성음운구조, 형태구조, 통사의미구조에 대한 기본개념을 체계적으로 학습하고 다양한 응용학습을 통하여 영어 교육에 적용 능력을 높인다.		
교과 내용	통사론, 의미론, 음운론, 언어습득, 사회언어학, 심리언어학 등의 세부 분야에 대한 개괄		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통역량(MC1)	20%	• 언어를 논리적으로 이해하고 효과적으로 학습하여 창의적 결과물을 만들어 낼 수 있다. • 영어학 세부적인 내용을 수업 자료로 만들어 의사소통 중심 교육을 할 수 있다. • 교과 내용에 대해 학생 상호 토론을 통한 언어 자료를 분석할 수 있다.	발표, 시험 토론, 보고서
내용전문성개발역량(MC2)	50%	• 영어학에 대한 이론적인 이해를 바탕으로 수업지도안을 작성하며 실제 수업을 구현할 수 있다. • 영어학에 대한 이해를 바탕으로 영어 사용 능력을 기르고, 교육 현장에 응용할 수 있다.	발표, 토론, 보고서, 프로젝트
교육과정재구성역량(MC3)	30%	• 영어학의 수업 내용을 재구성하고 실제 수업에 활용할 수 있다. • 영어학에 대한 체계적이고 과학적인 이해를 바탕으로 학습자의 수준을 따라 내용과 교육 방법을 재구성할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	영어교수법	영문교과목명	English Teaching Methods
교과목 개요 및 특성	영어과 교수학습 환경과 교재(AI 디지털 교과서 및 다매체 환경) 특성을 고려하면서, 영어교육의 다양한 이론을 바탕으로 한 영어교수법을 이해하고 이를 바탕으로 영어과 수업을 설계하고 수업 실연을 한다.		
교과 목표	영어교육 이론에 의거 영어 교육의 방법론을 도출하여 교육 현장에 실제 적용하는 능력을 함양하는 것이 교과 목표이다.		
교과 내용	• 현재의 디지털 교실 환경과 AI 디지털 교과서, 다양한 교수학습 매체의 활용에 이르기까지, 영어교육 이론의 패러다임의 변화와 함께 다양한 교수법의 변천을 배우고 AI 기반 학습자 맞춤형 영어 수업을 설계하고, 실제 수업에 적용한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	30%	• 이론에 근거한 교수법을 개발하고 학습자 의견을 수렴하여 교수법을 개선하는 능력을 키울 수 있다. • AIDT 활용 및 최신 교수법에 의거 교수학습지도안을 작성하고 수업실연을 하여 학생들과 상호작용 통해 교수 능력을 향상시킬 수 있다. • 교과 내용에 학생 상호 간 이해와 공감 그리고 배려의 정신을 담아 교과 과정을 만들 수 있다.	시험, 발표, 보고서, 프로젝트
내용전문성 개발 역량 (MC2)	50%	• 영어교육의 교재(AIDT) 및 교수·학습 방법에 대한 이론적인 이해를 바탕으로 영어교재를 분석하고 수업지도안을 작성하며 실제 수업을 구현할 수 있다. • 교과 내용학에 대한 이해를 바탕으로 영어 교사로서 갖추어야 할 심도 있는 영어 사용 능력을 기르고 교육 현장에 응용할 수 있다.	시험, 발표, 보고서,
교육과정 재구성역량 (MC3)	20%	• 학생들의 교육적 요구와 급속히 변화하는 사회적 요구를 고려하여 수업 내용을 재구성하고 실제 수업에 활용할 수 있다 • 영어에 대한 체계적이고 과학적인 이해를 바탕으로 학습자의 수준을 고려하여 학교현장에서 교육 내용과 방법을 효과적으로 재구성할 수 있다.	시험, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	영어교육과정	영문교과목명	Curriculum of English Education
교과목 개요 및 특성	2022 개정 영어과 교육과정에 대한 이해를 바탕으로 디지털 기반 교실 현장에 대해 이해하고, AI 디지털 교과서의 활용 및 메타버스 등을 활용하여 실제 현장에 적용할 수 있는 교육과정을 구성할 수 있다.		
교과 목표	교육 목표를 달성하기 위하여 교육내용을 선택하고, AI 디지털 교과서를 적절히 활용하여, 학습활동을 체계적으로 편성하고 조직할 수 있는 능력을 기르는 것이 목표이다.		
교과 내용	• 2022 개정 영어과 교육과정에 대한 이해, AI 디지털 교과서의 이해, AI 기반 교육 환경 및 매체의 이해, 교육과정과 수업 설계의 기초, 수업지도안 작성, 교수 기법과 교재 및 수업자료의 이해, 언어학습에서의 테크놀로지의 활용에 대해 다룬다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	• 영어교육과정 이론을 기반으로 AI 디지털 교과서를 활용하여, 학습자 맞춤형 영어교육 과정을 설계를 할 수 있다. • 교과 과정에 맞추어 수업실연을 하고 교육 효과를 검증하기 위한 상호 작용 의사소통 능력을 함양 할 수 있다. • 교과 과정에 대한 학생 상호 간 이해와 공감 배려를 바탕으로 한 적용 능력을 향상 시킬 수 있다.	시험, 토론, 보고서, 프로젝트
내용전문성 개발 역량 (MC2)	50%	• 영어 교과 과정에 대한 이론적인 이해를 바탕으로 AI 디지털 영어 교과서를 분석하고 수업지도안을 작성하며 실제 수업을 구현할 수 있다. • 교과과정을 수행 하는데 합당한 영어 사용 능력을 길러 교육 현장에 활용할 수 있다.	시험, 토론, 보고서,
교육과정 재구성역량 (MC3)	30%	• 학생들의 교육적 요구와 급속히 변화하는 사회적 요구를 고려하여 교과 과정을 재구성하고 AI에 기반한 다양한 수업 모델을 만들 수 있다. • 학습자의 수준을 고려하여 AI 디지털 교과서를 활용한 교과 과정을 만들어 학교 현장에 효과적으로 적용 할 수 있다.	시험, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	영어음성학	영문교과목명	English Phonetics
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 예비 영어교원의 내용적 전문성을 갖추기 위한 교과목으로, 음성학의 주요 개념에 대한 이해를 통해 영어 발음 교육에 대한 토대를 마련하는 수업이다.		
교과 목표	영어의 음운 구조 기반이 되는 영어 조음 원리와 음성 음향학적 원리를 학습하여, 영어의 발음을 정확히 습득하고 영어 발음을 지도할 수 있는 능력을 기른다.		
교과 내용	자음, 모음, 초분절음소 등 영어 발음에 대한 음성학적 기술, 발음 교육에 대해 다룬다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성 개발 역량 (MC2)	50%	• 영어음성학에 대한 이해를 바탕으로 영어 교사로서 영어 발음 교육에 대한 지식을 함양한다.	시험, 발표
교육과정 재구성역량 (MC3)	20%	• 영어 발음 교육에 대한 체계적이고 이론적인 이해를 바탕으로 학교 현장에서 교육 내용과 방법을 효과적으로 재구성할 수 있다.	시험, 발표, 프로젝트
실제적 문제 해결역량 (MC5)	20%	• 발음 교육을 위한 실제적인 영어 자료를 학습자들의 능력에 맞게 창의적으로 제시하고 활용할 수 있다.	발표, 프로젝트
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	5%	• 학습자 발음의 다양한 형태를 이해하고 교육현장에서 발생할 수 있는 영어 발음 교육 관련 문제를 상황에 맞게 해결할 수 있다.	토론, 발표
학습자원활용 역량(MC7)	5%	• 영어 발음 교육에 활용 가능한 다양한 교수학습 자원을 선별하여 교수에 효과적으로 적용할 수 있다.	토론, 발표

과목 프로파일			
교과목명	영어교육론	영문교과목명	Theories of English Education
교과목 개요 및 특성	언어 학습과 교수의 원리에 기본이 되는 이론에 대해 개괄한다.		
교과 목표	언어습득이론을 심도 있게 이해하여 AI 기반 교육현장에 적용하여 다양한 학습자 수준에 맞춤형 지도를 위한 효과적인 교육방법론을 도출하는 능력을 배양하는 것이 교과 목표이다.		
교과 내용	• 언어 학습과 교수의 기본 개념, 모국어 습득, 언어 습득에서의 나이의 역량, 인간의 학습 원리, 개인차, 언어 학습에 영향을 주는 정의적 요소, 언어와 문화, 언어와 정체성의 관계, 의사소통 능력 등에 대해 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량(MC1)	30%	• 영어교육 이론을 현장 적용하는 데 있어 교육 수요자 의견을 수렴하여 효과적인 교육 방법론을 도출할 수 있다. • 영어 교육 이론에 의거해서 학습지도안 만들어 의사소통 중심 수업실연을 할 수 있다. • 영어 교육 이론에 근거해서 수업하고 그 결과를 분석하여 결과를 바탕으로 새로운 교육법을 개발할 수 있다.	발표, 토론, 보고서, 프로젝트
내용전문성 개발 역량 (MC2)	50%	• 영어교육의 교재 및 교수·학습 방법에 대한 이론적인 이해를 바탕으로 AI 디지털 영어 교과서를 분석하고 수업지도안을 작성하며 실제 수업을 구현할 수 있다. • 영어 교과 내용에 대한 이해를 바탕으로 상황에 맞는 영어 사용 능력을 키워 교육 현장에 적용할 수 있다.	발표, 토론, 보고서, 프로젝트
교육과정 재구성역량 (MC3)	20%	• 영어교육 이론을 변화하는 사회적 요구를 고려하여 수업 내용을 재구성하고 실제 수업을 할 수 있다 • AI 디지털 교과서를 활용한 영어 학습 결과를 분석하여 체계적이고 과학적인 이해를 바탕으로 교육법을 개발하여 학교현장에 적용하도록 교육을 재구성할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	생성문법	영문교과목명	Generative Grammar
교과목 개요 및 특성	본 교과에서는 영어문장 구성의 원리에 대한 이해를 통해 인간의 언어능력에 대해 이해할 수 있다.		
교과 목표	언어형식을 생성문법의 이론적 관점에서 분석하고 영어 구조를 심층적으로 이해하여 영어교육에 적용하는 것이 교과 목표이다.		
교과 내용	1. 영어의 구조를 현대 이론적 관점에서 분류한다. 2. 언어의 생성이론을 적용하여 문장을 생성한다. 3. 생성된 언어의 변형 과정을 이론적으로 추론한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	30%	• 언어 생성 논리를 분석하는 데 있어 원어민의 언어 감각 의견을 수렴하여 영어를 보다 체계적으로 분석할 수 있다. • 생성 문법 교수 학습지도안을 만들어 수업실연을 하고 학습자의 학습 효과를 수용하여 의사소통 중심의 교과 과정을 수행할 수 있다. • 교과 내용에 대해 학생 상호 간 이해와 공과 배려를 바탕으로 언어 자료에 대한 분석을 수행한다.	토론, 과제, 시험
내용전문성 개발 역량 (MC2)	50%	• 생성 문법에 대한 이론적 이해를 바탕으로 영어교재를 분석하고 수업지도안을 작성하며 실제 수업을 구현할 수 있다. • 생성 문법에 대한 이해를 바탕으로 영어 사용 능력을 키워, 새로운 교수 방법을 교육 현장에 적용할 수 있다.	토론, 과제, 시험
교육과정 재구성역량 (MC3)	20%	• 학생들의 교육적 요구와 급속히 변화하는 사회적 요구를 고려하여 수업 내용을 재구성하고 실제 수업에 활용할 수 있다 • 생성문법에 대한 체계적이고 과학적인 이해를 바탕으로 학습자의 수준에 맞는 고려하여 학교현장에 효과적 적용 할 수 있도록 교과 내용을 재구성할 수 있다.	토론, 과제, 시험

과목 프로파일			
교과목명	영어음운론	영문교과목명	English Phonology
교과목 개요 및 특성	본 과목은 영어 음운 체계를 이해하고, 음운론의 주요 개념을 실제 자료 분석에 활용하는 역량을 기르는 것을 목표로 한다. 영어 자음과 모음의 조음에 대한 리뷰를 시작으로, 음절과 초분절음소, 변별자질, 음운 규칙 등을 학습하고 연습한다. 영어음성음운론의 심화 과목으로 중등임용시험 준비에 필요한 필수 내용을 다룬다.		
교과 목표	영어음운론의 기본 개념을 이해하고 다양한 음운현상을 자료를 통해 분석해봄으로써 영어의 음운 구조를 체계적으로 파악한다.		
교과 내용	영어음성학의 심화과정으로, 변별 자질, 음운 규칙 등 영어음운론의 주요 개념을 다룬다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	10%	• 음운론적 문제해결을 위하여 상호 간 이해와 공감, 배려를 바탕으로 언어 자료에 대한 분석을 수행한다.	토론, 발표
내용전문성 개발 역량 (MC2)	60%	• 음운론에 대한 심화된 이해를 바탕으로 영어 교사로서 전문적인 교과 내용 지식을 갖추고 실제 교육현장에 응용할 수 있다.	시험
실제적 문제 해결역량 (MC5)	25%	• 음운론적 문제해결 연습을 바탕으로 실제 영어 자료를 학습자 교수에 창의적으로 활용할 수 있다.	토론, 시험
윤리 역량 (MC8)	5%	• 다양한 언어학적 문제해결을 위한 토론 활동 및 팀 단위 학습을 통해 공동체 의식을 함양한다.	토론

과목 프로파일				
교과목명	학교영문법	영문교과목명	School English Grammar	
교과목 개요 및 특성	본 교과에서는 교수자의 관점에서 영어문장의 구조를 파악하고 이를 학습자에게 효과적으로 전달하기 위한 교수방법을 도출한다.			
교과 목표	영어 문법을 교수자의 관점에서 분석하고 영어 문장 구조를 심도 있게 이해하여 현장에서 효과적으로 가르치는 방법에 대해 논의하는 것이 교과목의 목표이다.			
교과 내용	1. 영어의 문장 구조를 교수자의 관점에서 이해하고 분류한다. 2. 학습자들이 어려워할 수 있는 문법 내용을 예측하고 효과적인 교수 방법을 도출한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)			
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	• 학생 중심의 영어 문법 교수 학습지도안을 만들어 수업실연을 하고 학습자의 학습 효과를 수용하여 의사소통 중심의 교과 과정을 수행할 수 있다. • 교과 내용에 대해 학생 상호 간 이해와 공과 배려를 바탕으로 언어 자료에 대한 분석을 수행한다.		토론, 과제, 시험
내용전문성 개발 역량 (MC2)	50%	• 영어 문법에 대한 이해를 바탕으로 영어 사용 능력을 키워, 원어민 수준의 문법적 직관과 문법 교육에 대한 내용적 지식을 갖춘 전문성 있는 교수 역량을 기른다.		토론, 과제, 시험
교육과정 재구성역량 (MC3)	30%	• 영어 문법에 대한 이론적 이해를 바탕으로 기존의 영어 문법 교재를 분석하고 개작하여 학습자 중심의 수업지도안을 작성하며 실제 수업을 구현할 수 있다. • 급속히 변화하는 사회적 요구에 부응하는 수업 내용을 구성하고 실제 수업에 활용할 수 있다 • 학습자의 수준을 고려하여 학교현장에서 다양한 교육 내용과 방법을 재구성할 수 있다.		토론, 과제, 시험

과목 프로파일				
교과목명	영어발달사	영문교과목명	History of English	
교과목 개요 및 특성	영어의 발달과 관련된 외면사와 내면사를 다룬다.			
교과 목표	영어의 기원과 발달 과정을 역사적 관점에서 이해함으로써 영어의 언어적 다양성 이면에 내재하는 영어의 음운체계, 문법체계, 그리고 의미 변화 과정을 고찰하는 것이 교과 목표이다.			
교과 내용	1. 고대영어에서 현대영어로 발달 과정을 고찰한다. 2. 영어발달 과정에 외국 문화 유입의 영향을 고찰한다. 3. 현대영어가 국제적 지위를 갖게 되는 과정을 고찰한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)			
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
공감적 의사소통역량(MC1)	20%	• 영어 발달 과정을 논리적으로 추론하고 현대 영어에 어떻에 투영 되었는지 알 수 있다. • 교수학습지도안에 맞추어 수업실연을 하고 학생들과 효과적으로 상호작용과 의사소통을 할 수 있다. • 영어 발달과정에 문화에 대한 이해와 공감 갖고 언어를 사용 할 수 있다		발표, 토론, 보고서, 프로젝트
내용전문성 개발 역량 (MC2)	50%	• 영어 발달 과정을 언어학 이론적 관점에서 이해할 수 있다. • 영어 발달 과정 수업지도안을 작성하며 실제 수업을 구현 할 수 있다.		발표, 토론, 보고서, 프로젝트
교육과정 재구성역량 (MC3)	30%	• 영어 발달 과정 수업 내용을 수준별로 재구성하고 실제 수업에 활용할 수 있다. • 영어 이해에 대한 학습자의 수준을 고려하여 교육 내용과 방법을 재구성할 수 있다.		발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	영어와교육	영문교과목명	English and Education
교과목 개요 및 특성	예비영어교사로서 필요한 영어 활용 능력의 향상과 함께 영어의 4기능을 지도하는 방법의 기초를 다룬다.		
교과 목표	영어를 바르게 익혀 활용능력을 키우고 이를 교육하는 능력을 향상 하도록 하는 것이 교과 목표이다.		
교과 내용	1. 영어 읽기 교육에 필요한 이론을 익혀 교육에 적용할 수 있다. 2. 영어 쓰기 교육에 필요한 이론을 익혀 교육에 적용할 수 있다. 3. 영어 말하기 교육에 필요한 이론을 익혀 교육에 적용할 수 있다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	30%	• 영어 교육에 있어 논리적으로 표현하고 타인의 의견을 수렴하는 능력을 함양할 수 있다. • 효과적인 영어교육을 담은 교수학습 지도안을 작성하여 수업실연을 하고 학생들과 효과적으로 상호작용과 의사소통을 할 수 있다.	중간/기말시험
내용전문성 개발 역량 (MC2)	50%	• 영어교육의 교재 및 교수·학습 방법에 대한 이론적인 이해를 바탕으로 수업지도안을 작성하며 실제 수업을 구현할 수 있다. • 교과 내용에 대한 이해를 바탕으로 영어 사용 능력을 기르고, 교육 현장에 응용할 수 있다.	프로젝트
교육과정 재구성역량 (MC3)	20%	• 학생들의 학습 욕구와 변화하는 사회적 환경을 고려하여 수업 내용을 재구성할 수 있다. • 영어교육에 대한 체계적이고 과학적인 이해를 바탕으로 학습자의 수준을 고려하여 학교현장에서 교육 내용을 효과적으로 재구성할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	TESOL 코너스톤디자인	영문교과목명	TESOL Cornerstone Design
교과목 개요 및 특성	영어교육 관련 코너스톤디자인 문제해결 프로젝트를 진행해 보면서 TESOL의 기본 이론을 실제 영어 수업이나 교육현장에 적용하는 능력을 배양하고 예비 영어교사에게 필요한 자질인 학생과의 소통능력, 인성, 문제해결 능력, 디지털 활용 능력을 함양하는 데에 도움이 될 수 있도록 하는 학습자 중심 수업이다.		
교과 목표	학생이 교수 또는 현장 전문가와 함께 영어교육 현장의 문제점을 해결하기 위한 아이디어를 제시하고 해결해나가며, 이 과정을 통해 학생의 문제해결 능력과 창의역량, 디지털 활용 역량을 배양한다.		
교과 내용	• 최근 영어교육의 궁극적 목적인 의사소통 능력 향상을 위한 효과적인 영어 교수법, TESOL의 기본 이론을 실제 영어 수업이나 교육 현장에 적용하는 능력이나 영어교육 현장의 문제를 해결하는 역량 강화. 이 외에도 AI 디지털 교과서 활용 방법과 AIDT 시대의 하이터치 역량 강화		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	15%	• 협동과 배려, 소통을 기반으로 자료 조사, 문제해결, 과제 수행을 할 수 있다	토론, 발표, 프로젝트
내용전문성개발 역량 (MC2)	30%	• 영어교육에 대한 이해를 통해 현장에서 필요로 하는 영어교육 콘텐츠나 프로그램, 교구 등의 제작 시 적용을 할 수 있다	토론, 발표, 프로젝트
실제적 문제해결 역량 (MC5)	35%	• 여러 자료의 수집과 분석, 과제 수행, 결과물 제작 등에 다양한 학습자원과 교재 교구들을 활용할 수 있다.	토론, 발표, 프로젝트
학습자원활용 역량(MC7)	10%	• 여러 자료의 수집과 분석, 과제 수행, 결과물 제작 등에 다양한 학습자원과 교재 교구들을 활용할 수 있으며 특히 에듀테크를 활용할 수 있다.	토론, 발표, 프로젝트
윤리 역량 (MC8)	10%	• 과제 수행 시 표절을 하지 않고 저작권을 침해하지 않는다. • 팀활동 시 책임감을 갖고 협력한다	토론, 발표, 프로젝트

과목 프로파일				
교과목명	영어문법	영문교과목명	English Grammar	
교과목 개요 및 특성	본 교과에서는 영어문장의 구성 원리를 파악하여 이를 영어의 각 영역에 적용하기 위한 기반을 마련한다.			
교과 목표	영어문장의 구성 원리에 대한 이해를 증진하여 영어교육을 위한 기반 지식을 함양한다.			
교과 내용	문법적 원리와 독해, 작문에의 활용에 대한 연습과 적용			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)			
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
내용전문성 개발 역량 (MC2)	40%	• 문법적 원리의 체계적인 설명이 가능하다. • 문법적 원리의 독해 및 작문에 적용하는 능력을 갖출 수 있다.		토 론 / 발 표 과제, 시험
교육과정 재구성역량 (MC3)	20%	• 영어원리에 대한 전체적 이해를 통해 기존 학습교재의 설명과정을 재구성하고 학습자의 동기와 흥미를 유발하는 문법 교육과정의 재구성을 도모한다.		토 론 / 발 표 과제, 시험
실제적 문제 해결역량 (MC5)	40%	• 전공 서적 등에 사용된 다양한 문장 구조를 분석하고 문법적으로 설명할 수 있다.		토 론 / 발 표 과제, 시험

과목 프로파일				
교과목명	영어듣기와지도	영문교과목명	English Listening & Teaching	
교과목 개요 및 특성	영어 듣기 관련 이론, 수업 설계와 활동 개발, 임용에서의 듣기관련 문제 분석 뿐 아니라 우리나라와 같은 EFL 영어교육 상황에서 영어 듣기 인풋의 부족을 해결하기 위한 방안으로 다양한 최근 기술을 접목한 영어듣기 자료 제작에 대해서도 다룬다. 이 외에도 AI 디지털 교과서를 활용하여 영어 듣기 능력 및 미래 역량 강화하는 방법도 다룬다.			
교과 목표	영어 듣기지도법에 초점을 맞춘 영어 교수법에 대한 이론적 지식을 배양하고 이를 실제 듣기 수업이나 현장에 적용할 수 있다.			
교과 내용	• 영어 듣기 지도 이론, 영어 듣기 지도법, 영어 듣기 자료 제작, AI 디지털 교과서 활용 방법			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)			
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	10%	• 각자의 생각을 논리적으로 표현하고 타인의 의견을 수렴할 수 있다.		토론, 발표, 프로젝트
내용전문성 개발 역량(MC2)	20%	• 영어듣기의 이론적인 이해를 바탕으로 효과적인 듣기수업지도안을 작성하며 실제 수업을 구현할 수 있다		시험, 발표
교육과정 재구성역량 (MC3)	20%	• 자료 조사 및 분석, 그리고 문제해결 과정을 바탕으로 최신 교육과정을 재구성하여 현장에 효과적으로 적용할 수 있도록 할 수 있다.		토론, 발표, 프로젝트
실제적 문제 해결역량 (MC5)	40%	• 예비영어교사들이 확산적 사고 수렴적 사고, 문제해결력 뿐 아니라 몰입과 흥미 등을 바탕으로 듣기 지도 관련 문제를 창의적으로 해결할 수 있다.		토론, 발표, 프로젝트
학습자원활용 역량(MC7)	10%	• 효과적인 영어 듣기 수업을 위한 광범위한 학습 자원의 활용에 대한 능력을 신장 할 수 있다.		프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	영어읽기와지도	영문교과목명	Teaching Method of English Reading
교과목 개요 및 특성	본 교과에서는 다양한 읽기 자료를 통해 영어읽기능력을 함양하고 이를 활용한 지도법을 연구하고 활용한다.		
교과 목표	다양한 영어 읽기 교수 학습 이론과 실습 등을 통해 영어읽기능력을 함양할 수 있는 지도법을 연구하고 활용한다.		
교과 내용	영어 읽기 지도 이론, 영어 읽기 지도법		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	10%	• 각자의 생각을 논리적으로 표현하고 타인의 의견을 수렴할 수 있다.	토 론 / 발 표 과제, 시험
내용전문성 개발 역량 (MC2)	60%	• 영어읽기의 이론적인 이해를 바탕으로 효과적인 읽기수업지도안을 작성하며 실제 수업을 구현할 수 있다	토 론 / 발 표 과제, 시험
실제적 문제 해결역량 (MC5)	20%	• 예비영어교사들이 확산적 사고 수렴적 사고, 문제해결력 뿐 아니라 몰입과 흥미 등을 바탕으로 읽기 지도 관련 문제를 창의적으로 해결할 수 있다.	토 론 / 발 표 과제, 시험
학습자원활용 역량(MC7)	10%	• 효과적인 영어 읽기 수업을 위한 광범위한 학습 기자재의 활용에 대한 능력을 신장 할 수 있다.	토 론 / 발 표 과제, 시험

과목 프로파일			
교과목명	영어교과교재연구	영문교과목명	English Curriculum and Material Research
교과목 개요 및 특성	영어과의 최신 교육과정 및 수준별 교육과정 등 현장 교육과 관련된 이론을 학습하고 영어과의 다양한 교수-학습 방법을 적용한 수업을 설계해보고 이를 실연하여, 실제 효과적인 수업을 할 수 있는 교수 기술과 교육과정 재구성 역량을 기른다. 이 외에도 AIDT를 활용하여 학습자의 미래 필수 역량을 강화할 수 있는 수업을 설계할 수 있도록 한다.		
교과 목표	영어교육 교과와 교재에 관련된 기본 이론과 최근의 연구 경향에 대하여 학습하고, 최근 영어과 교육과정을 바탕으로 교재를 효과적으로 활용하는 능력뿐만 아니라 미래 교육 환경에 맞게 교재를 재구성하고 개발하는 능력도 갖출 수 있다.		
교과 내용	• 교과 교재에 관련된 이론, 영어교수학습지도안 작성, 수업실연, 교재 분석과 개발, AI 디지털 교과서 활용 방법, 디지털 리터러시와 영어교육		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	10%	• 협동과 배려, 소통을 기반으로 자료 조사, 문제해결, 과제 수행을 할 수 있다.	토론, 수업실연
내용전문성 개발 역량(MC2)	30%	• 영어교육에 대한 이해를 통해 현장에서 필요로 하는 영어교육 콘텐츠나 프로그램, 교구 등의 제작 시 적용을 할 수 있다.	시험, 교수학습지도안, 수업실연
교육과정 재구성역량 (MC3)	30%	• 자료 조사 및 분석, 그리고 문제해결 과정을 바탕으로 2015 개정 교육과정을 재구성하여 현장에 효과적으로 적용할 수 있도록 할 수 있다.	교수학습지도안, 수업실연
실제적 문제 해결역량 (MC5)	15%	• 여러 자료의 수집과 분석, 과제 수행, 결과물 제작 등에 다양한 학습자원과 교재 교구들을 활용할 수 있다.	교수학습지도안, 수업실연
학습자원활용 역량(MC7)	15%	• 여러 자료의 수집과 분석, 과제 수행, 결과물 제작 등에 다양한 학습자원과 교재 교구들을 활용할 수 있다.	수업실연

과목 프로파일			
교과목명	영어교육평가론	영문교과목명	Theories in English Testing
교과목 개요 및 특성	영어 교과목에서의 평가에 대한 기본적인 이론은 물론 다양한 최신 영어 학습 평가 이론을 학습하고, 현장에서 사용할 수 있는 평가를 개발할 수 있는 능력을 기른다. AI 디지털 교과서를 활용한 학습자 평가 및 맞춤형 피드백 방법에 대해서도 배운다.		
교과 목표	적절한 평가 목표의 설정과 평가 방법에 대해 학습하고 실제 평가문항의 제작과 검증을 통해 신뢰도, 타당도, 변별도를 검토하는 연습을 하며 다양한 최신 영어 평가 방법 (AI 디지털 교과서 포함)을 이해하여 이를 수업에 적용 할 수 있는 능력을 기른다.		
교과 내용	• 언어평가 이론, 방법, 실제 적용 능력 배양, AIDT를 활용한 평가 및 세환		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성 개발 역량(MC2)	40%	• 영어평가에 대한 이해를 통해 실제 교육 현장에서 효과적으로 영어평가를 수행 할 수 있다.	시험, 프로젝트
학습성과 평가 역량(MC4)	30%	• 과제의 목표 달성을 평가할 수 있는 평가도구를 작성할 수 있고 동료들과 자신의 결과물을 평가하고 성찰할 수 있다.	자기평가, 동료평가, 시험, 프로젝트
실제적 문제 해결역량 (MC5)	20%	• 평가와 관련된 문제를 창의적으로 해결할 수 있다.	시험, 프로젝트
윤리 역량 (MC8)	10%	• 평가와 관련된 윤리에 대해서 인지한다.	시험, 프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	전공영어특강 1, 2	영문교과목명	Special topics of English 1, 2
교과목 개요 및 특성	영어교육, 영어학, 응용언어학 분야 중 필요한 이슈를 다루어 예비영어교사들의 영어 교육에 대한 이해를 높인다.		
교과 목표	빠르게 변화하는 교육환경에 새롭게 등장하는 교육적 이슈를 선택해서 심도 있게 분석하고 평가하여 영어교육에 적용하는 역량을 키우는 것이 교과목표이다.		
교과 내용	영어교육, 영어학 및 응용언어학 전 분야 중 선별된 주제를 다룬다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	• 교육 수요자의 의견을 수렴하여 새로운 교육적 주제를 심도 있게 토론 검증하고 교육에 반영할 수 있다. • 교수학습지도안에 맞추어 수업실연을 하고 학생들과 효과적으로 상호작용과 의사소통을 할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서,
내용전문성 개발 역량 (MC2)	50%	• 영어교육의 교재 및 교수·학습 방법에 대한 새로운 이슈를 분석하여 적용한 수업지도안을 작성하며 실제 수업에서 구현할 수 있다. • 새로운 교육 환경에서 영어 교사로서 새롭게 갖추어야 할 역량을 키워 미래 교육 현장에 활용할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서
교육과정 재구성역량 (MC3)	30%	• 급속히 변화하는 사회적 요구에 부응하는 수업 내용을 구성하고 실제 수업에 활용할 수 있다. • 학습자의 수준을 고려하여 학교현장에서 다양한 교육 내용과 방법을 재구성할 수 있다.	시험, 발표, 보고서

과목 프로파일				
교과목명	영미문화	영문교과목명	British and American Culture	
교과목 개요 및 특성	언어와 문화는 매우 밀접한 관계가 있고 언어 교수는 문화 교수와 접목되어야 한다. 최근 2022 개정 교육과정에서도 영어와 문화의 연결을 강조하고 있다. 본 수업의 목표는 영미문화에 대한 이해와 탐색을 바탕으로 향후 영어 교수에 도움이 될 수 있도록 하는 것이다. 본 수업에서는 영국와 미국의 사회와 문화의 개요에 대하여 알아볼 뿐 아니라, 현대 사회에서 이슈가 되는 영국과 미국 문화, 사회 현상, 예술, 실제 미국인의 삶의 양식 등에 대하여 알아보고 실제 영어 수업에 활용 할 수 있도록 한다.			
교과 목표	영어권 문화 전반에 대한 이해를 통해 문화의 다양성을 인정하고 이를 바탕으로 영어권 사람들과의 의사 소통능력 향상과 영어권 사람들을 이해할 수 있는 소양을 갖추도록 한다.			
교과 내용	영미문화 전반적인 내용의 이해, 영미 문화 수업 능력배양 한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	• 각자의 생각을 논리적으로 표현하고 타인의 의견을 수렴할 수 있다.		토론, 발표
내용전문성개발 역량 (MC2)	70%	• 영미문화권의 문화를 이해하고 실제 수업에서 문화지도를 할 수 있다		시험, 발표
윤리 역량 (MC8)	10%	• 예비 영어 교사로서의 윤리의식을 함양하고 학습자를 존중하고 책임감을 갖는다.		토론, 발표

과목 프로파일				
교과목명	세계영어와시민교육	영문교과목명	World Englishes and Citizenship Education	
교과목 개요 및 특성	세계영어에 대한 이해를 바탕으로 예비교원으로서 요구되는 시민 역량을 강화한다.			
교과 목표	세계영어와 시민교육에 대한 이해를 바탕으로 시민 교육의 철학, 방법론에 전문성을 지니는 교원이 된다.			
교과 내용	1. 시민교육에 대한 교육 2. 시민교육에 의한 교육 3. 시민교육을 위한 교육			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)			
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	40%	• 시민으로서의 자질을 함양하여 공감적 의사소통 역량을 기른다.		시험, 토론, 발표
내용전문성 개발역량 (MC2)	40%	• 시민교육에 대한 내용전문성을 개발하여 현장 영어교실에 적용할 수 있는 능력을 기른다.		시험, 토론, 발표
학습자원 활용능력 (MC7)	20%	• 시민성을 바탕으로 한 학습자원 활용 능력을 기른다.		토론, 발표

과목 프로파일			
교과목명	영어와문학	영문교과목명	English & Literature
교과목 개요 및 특성	예비영어교사에게 필요한 영어 능력을 문학 작품을 통해 함양하고, 문학을 활용한 영어지도의 토대를 마련한다.		
교과 목표	영문학 작품을 읽고 감상함과 더불어 문학적 표현의 언어학적 분석을 통해 영어에 대한 전반적인 이해를 향상한다.		
교과 내용	시, 소설, 희곡, 수필 등 다양한 문학 작품을 발췌하여 독해하고 다양한 표현들을 문법적으로 분석한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	40%	• 문학적 표현 가운데 교육적 효과가 높은 문형을 찾아내어 문법적으로 설명할 수 있다. • 문학적 표현의 구어적 기능을 통해 공감적 언어 소통 능력을 발휘할 수 있다.	시험, 토론, 발표
내용전문성 개발역량 (MC2)	40%	• 문학적 표현을 통한 영어교육 방법론을 개발할 수 있다. • 문학 작품을 학습교재로 개발하여 수업에 인문학적 분위기를 더하고 기능적 언어교육을 넘어 교감의 학습 분위기를 조성할 수 있다.	시험, 토론, 발표
학습자원 활용능력 (MC7)	20%	• 시와 수필, 소설 및 희곡의 주요 부분을 발췌하여 영어교육의 자원으로 활용할 수 있다.	토론, 발표

과목 프로파일			
교과목명	영어논리와논술	영문교과목명	Principles to writing
교과목 개요 및 특성	본 강좌에서 학생들은 예비교원으로서 갖추어야 할 영어 글쓰기의 원리에 대한 강의와 영어 논술문 작성을 통해 창의적, 비판적 사고력을 함양하고, 영어 교사로서의 전문성을 갖출 수 있다.		
교과 목표	영어 교육에 요구되는 창의적 사고를 바탕으로 논리적 글쓰기 능력을 함양하는 것이 교과 목표이다.		
교과 내용	예비영어교사로서 필요로 하는 영어 글쓰기 능력을 다양한 유형의 단락 글쓰기를 통해 함양한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	30%	• 각자의 생각을 논리적으로 표현하고 타인의 의견을 수렴하여 결과물을 만들어 낼 수 있다. • 교수학습지도안에 맞추어 수업실연을 하고 학생들과 효과적으로 상호작용과 의사소통을 할 수 있다. • 문학적 표현과 인문학적 소양의 함양을 통해 상호 이해와 공감을 통한 소통의 능력을 증진한다	발표, 토론, 보고서, 프로젝트
내용전문성 개발 역량 (MC2)	50%	• 영어논리 논술에 대한 이론적인 이해를 바탕으로 수업지도안을 작성하며 실제 수업을 구현할 수 있다. • 영어논리 논술을 통해 영어 교사로서 갖추어야 할 논리적 사고 능력을 기르고 예비 교사로서의 소양을 함양할 수 있다.	발표, 토론, 보고서, 프로젝트
교육과정 재구성역량 (MC3)	20%	• 학생들의 교육적 요구와 급속히 변화하는 사회적 요구를 고려하여 수업 내용을 재구성하고 실제 수업에 활용할 수 있다 • 영어 논리 논술을 학습자의 수준을 고려하여 학교현장에서 효과적으로 적용할 수 있도록 재구성할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	영어회화	영문교과목명	English Conversation
교과목 개요 및 특성	본 교과에서는 영어 수업 현장에서 요구되는 영어회화 능력을 함양하고 이를 교육현장에 적용 활용하기 위한 기반을 마련한다.		
교과 목표	일상적인 생활에서뿐 아니라 영어 수업 현장에 요구되는 영어회화 능력을 함양하고 회화 지도방법을 연구한다.		
교과 내용	의사소통 능력 함양		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	30%	• 각자의 생각을 논리적으로 표현하고 타인의 의견을 수렴하여 효과적인 영어 의사소통을 할 수 있다.	시험, 발표
내용전문성 개발 역량 (MC2)	50%	• 구어 영어의 특성에 대해 이해하고 의사소통 능력을 향상시켜 효과적으로 영어를 가르칠 수 있다.	시험, 발표
실제적 문제 해결역량 (MC5)	20%	• 영어 말하기와 관련하여 발생할 수 있는 교육현장 및 학습자의 다양한 문제에 대해 창의적으로 대응할 수 있다.	시험, 발표

과목 프로파일			
교과목명	영어구문연습	영문교과목명	Understanding English Structure
교과목 개요 및 특성	본 교과에서는 영어 문법의 심화 학습을 통해 다양한 구문을 분석하고 적용하는 능력을 키움으로써 실제 영어 사용 상황에서의 구문 이해와 활용을 위한 기반을 마련한다.		
교과 목표	학습자들은 복잡한 영어 구문을 정확하게 분석하고 활용할 수 있는 능력을 배양한다.		
교과 내용	• 문법적 원리와 독해, 작문에의 활용에 대한 연습과 적용		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성 개발 역량 (MC2)	40%	• 문법적 원리의 체계적인 설명이 가능하다. • 문법적 원리의 독해 및 작문에 적용하는 능력을 갖출 수 있다.	토론/발표 과제 시험
교육과정 재구성역량 (MC3)	20%	• 영어원리에 대한 전체적 이해를 통해 기존 학습교재의 설명과정을 재구성하고 학습자의 동기와 흥미를 유발하는 문법 교육과정의 재구성을 도모한다.	토론/발표 과제 시험
실제적 문제 해결역량 (MC5)	40%	• 전공 서적 등에 사용된 다양한 문장 구조를 분석하고 문법적으로 설명할 수 있다.	토론/발표 과제 시험

과목 프로파일			
교과목명	영문학개론	영문교과목명	Introduction to English Literature
교과목 개요 및 특성	영문학을 시대별로 개괄하여 그 시대를 특징 짓는 중요한 문학 작품을 장르별로 선별하여 고찰 함으로서 영문학의 특징 전반적으로 이해 하고 문학 속에 담긴 인간의 삶과 사회에 대한 통찰을 통해 차원 높은 영어 교육의 기반을 다진다.		
교과 목표	영국문학의 흐름을 개관하고 시대별 대표 작가와 작품에 대한 이해를 증진한다.		
교과 내용	영국문학의 시대별 배경 및 문학이론/ 대표 작품 속의 주요한 문학적 표현 연구		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	40%	• 문학적 표현을 ppt로 작성하고 시나 소설의 일부를 암송할 수 있다. • 영국 희곡의 대사를 연기와 함께 발표할 수 있다.	시험, 토론, 발표
내용전문성 개발 역량 (MC2)	40%	• 문학적 표현을 통한 영어교육 방법론을 개발할 수 있다. • 영어표현에 대한 언어적, 문법적 설명을 할 수 있다.	시험, 발표
윤리 역량 (MC8)	20%	• 인문적 소양의 함양을 통해 교육자로서의 윤리의식을 강화한다. • 교사의 사명과 교육에 대한 자신의 소명의식을 영어로 발표할 수 있다.	토론, 발표

과목 프로파일			
교과목명	영어작문	영문교과목명	English Composition
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 예비 영어 교원으로서 갖추어야 할 기본적인 학문 영역 글쓰기에 대한 이해 및 연습을 위한 과목이다.		
교과 목표	다양한 유형의 에세이 쓰기를 할 수 있다.		
교과 내용	에세이 쓰기에 필요한 다양한 글쓰기 규약 및 유형별 에세이 구성 방식 등에 대해 다룬다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용 전문성 개발 역량 (MC2)	40%	• 정확한 문장을 구성하고 다양한 문형을 사용할 수 있다. • 작문의 원리를 이해하고 논리적이며 설득력 있는 글을 쓸 수 있다.	시험, 토론, 발표
실제적 문제 해결역량 (MC5)	40%	• 다양한 장르의 글을 분석하고 그에 맞추어 자신의 주장을 충분한 뒷받침과 함께 객관적으로 개진할 수 있다.	시험, 토론, 발표
학습자원 활용역량 (MC7)	20%	• 다양한 문형을 활용한 예문들을 개발하여 작문 교육에 적합한 패턴을 형성할 수 있다.	토론, 발표

과목 프로파일			
교과목명	수험영어	영문교과목명	English for Test Preparation
교과목 개요 및 특성	다양한 영어 시험에 대비하기 위한 영어 능력을 기르는 것으로 학생들이 필요로 하는 영역을 선별하여 다룬다.		
교과 목표	예비 영어 교사로서 필요한 영어 능력을 길러 다양한 시험에 대비하는 것을 목표로 한다.		
교과 내용	영어 독해, 작문, 듣기, 말하기, 문법, 어휘 등 언어 기능과 체계 중에서 선별하여 구성		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성 개발 역량 (MC2)	40%	• 영어 교육 전공을 위한 영어 능력 및 예비 영어 교사로서 갖추어야 할 영어 능력을 집중적으로 배양함으로써 영어에 대한 전문성을 갖춘다.	시험, 발표
실제적 문제 해결역량 (MC5)	40%	• 목적에 맞는 영어 활용에 대한 실제 문제를 발견하여 창의적으로 해결할 수 있는 역량을 함양한다.	시험, 발표, 토론
학습자원 활용역량 (MC7)	20%	• 교과 내용 외에 활용할 수 있는 다양한 영어 학습 자원을 스스로 탐색하고 선별하여 활용할 수 있다.	발표, 토론

과목 프로파일			
교과목명	미국문학론	영문교과목명	Aspects of American Literature
교과목 개요 및 특성	다양한 장르의 미국 문학 작품을 읽고 이해하며, 영어 사용 능력을 기르고, 문학 이론에 대한 이해를 넓히며, 문학 작품을 통해 문화적 이해를 도모한다.		
교과 목표	미국문학의 흐름을 개관하고 시대별 대표 작가와 작품에 대한 이해를 증진하고 작품 분석의 비평적 이론을 습득한다.		
교과 내용	미국문학의 시대별 배경 및 문학이론/ 대표 작품 속의 주요한 문학적 표현 연구		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	40%	• 문학적 표현을 ppt로 작성하고 시나 소설의 일부를 암송할 수 있다. • 미국 희곡의 대사를 연기와 함께 발표할 수 있다.	시험, 토론, 발표
내용전문성 개발 역량 (MC2)	40%	• 문학적 표현을 통한 영어교육 방법론을 개발할 수 있다. • 영어표현에 대한 언어적, 문법적 설명을 할 수 있다. • 문학 작품을 비평 이론을 사용해 분석할 수 있다.	시험, 토론, 발표
윤리 역량 (MC8)	20%	• 인문적 소양의 함양을 통해 교육자로서의 윤리의식을 강화한다. • 교사의 사명과 교육에 대한 자신의 소명의식을 영어로 발표할 수 있다.	토론, 발표

과목 프로파일			
교과목명	언어의 이해와 에듀테크	영문교과목명	Understanding of language and EdTech
교과목 개요 및 특성	언어의 본질과 외국어 학습의 원리에 대하여 배움으로서 앞으로의 영어학과 영어 교육 관련 과목 수강 시 반드시 필요한 기초지식을 배양하여 전공분야의 특성을 폭넓게 이해한다. 또한 다양한 에듀테크를 활용하여 언어 교육의 효율성을 향상시키는 방법을 배운다.이 외에도 AIDT 활용법과 AIDT 활용 시 교사에게 필요한 하이터치 방법과 역량 강화 방법에 대해서 배운다.		
교과 목표	언어의 본질과 언어 교육의 효과를 높일 수 있는 에듀테크에 대하여 이해하고 활용할 수 있다.AIDT를 활용하고 하이터치 할 수 있다.		
교과 내용	• 언어의 본질, 모국어 습득과 외국어 습득의 원리, 언어와 사고, 심리, 사회 등과 관련된 내용, 최근 언어 교육에 적용되는 에듀테크 활용 방법, AIDT, 하이터치, 미래역량 강화		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	15%	• 협동과 배려, 소통을 기반으로 자료 조사, 문제해결, 과제 수행을 할 수 있다	토론, 발표, 프로젝트
내용전문성개발 역량 (MC2)	50%	• 영어교육에 대한 이해를 통해 현장에서 필요로 하는 영어교육 콘텐츠나 프로그램, 교구 등의 제작 시 적용을 할 수 있다	시험, 토론, 발표, 프로젝트
학습자원활용 역량(MC7)	20%	• 여러 자료의 수집과 분석, 과제 수행, 결과물 제작 등에 다양한 학습자원과 교재 교구들을 활용할 수 있으며 특히 에듀테크를 활용할 수 있다.	토론, 발표, 프로젝트
윤리 역량(MC8)	15%	• 과제 수행 시 표절을 하지 않고 저작권을 침해하지 않는다. • 팀활동 시 책임감을 갖고 협력한다	토론, 발표, 프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	영어독해와창의성	영문교과목명	English Reading and Creativity
교과목 개요 및 특성	예비영어교사로서 갖추어야할 영어 읽기 능력과 이를 바탕으로 창의적으로 사고하는 능력을 기르기 위한 다양한 개인 및 그룹 활동을 한다.		
교과 목표	예비영어교사로서 필요한 영어 해독 능력 및 창의성을 함양한다.		
교과 내용	예비영어교사들의 창의성 함양을 위한 다양한 영어 텍스트를 활용하여 강독, 토론, 발표, 팀 활동을 수행한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용 전문성 개발 역량 (MC2)	40%	• 정확한 문장을 구성하고 다양한 문형을 사용할 수 있다. • 작문의 원리를 이해하고 논리적이며 설득력 있는 글을 쓸 수 있다.	시험, 토론, 발표
실제적 문제 해결역량 (MC5)	40%	• 다양한 장르의 글을 분석하고 그에 맞추어 자신의 주장을 충분한 뒷받침과 함께 객관적으로 개진할 수 있다.	시험, 토론, 발표
학습자원 활용역량 (MC7)	20%	• 다양한 문형을 활용한 예문들을 개발하여 작문 교육에 적합한 패턴을 형성할 수 있다.	토론, 발표

과목 프로파일			
교과목명	영어교육캡스톤디자인	영문교과목명	Capstone Design of English Education
교과목 개요 및 특성	영어교육 현장에 대한 이해, 영어교육과정, 영어교수법, 영어교육평가론 등의 전반적인 이해를 바탕으로 현장에서 필요로하는 교수학습 도구를 제작하거나 아이디어를 창출한다.		
교과 목표	창의성, 실제 교수 능력, 팀웍 등을 바탕으로 특정 주제에 대한 심도 있는 연구를 하고 영어 교육 분야에서 필요로 하는 영어교육 과제를 기획하거나 관련 교재나 교구에 대한 아이디어를 창출 할 수 있다.		
교과 내용	• 국가 교육과정 (2022) 분석 및 적용, 액션러닝을 적용한 영어과 교육과정 재구성, 영어 교육현장의 문제 파악 및 해결안 모색, 영어교육에 적합한 에듀테크 활용, AI디지털 교과서, 최신 영어교육 방법 적용, 과정중심 평가, 동료평가 및 자기 성찰		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	15%	• 협동과 배려, 소통을 기반으로 자료 조사, 문제해결, 과제 수행을 할 수 있다	토론, 발표, 프로젝트
내용전문성 개발 역량(MC2)	30%	• 영어교육 현장에 대한 이해, 영어교육과정, 영어교수법, 영어교육평가론 등의 전반적인 이해를 통해 현장의 문제를 해결한다	토론, 발표, 프로젝트
실제적 문제 해결역량 (MC5)	35%	• 여러 자료의 수집과 분석, 과제 수행, 결과물 제작 등에 다양한 학습자원과 교재 교구들을 활용할 수 있다.	토론, 발표, 프로젝트
학습자원활용 역량(MC7)	10%	• 효과적인 영어 교육을 위한 광범위한 학습 자원의 활용에 대한 능력을 갖출 수 있다	프로젝트
윤리 역량 (MC8)	10%	• 과제 수행 시 표절을 하지 않고 저작권을 침해하지 않는다. • 팀활동 시 책임감을 갖고 협력한다.	토론, 발표, 프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	교사를위한영어학(캡스톤디자인)	영문교과목명	English Linguistics for Teachers(Capstone Design)
교과목 개요 및 특성	다양한 영어학 지식을 활용하여 교실 현장의 문제점을 진단하고, 해결하기 위한 방안을 마련한다.		
교과 목표	다양한 영어학 지식을 바탕으로 이를 활용한 혁신적 수업 설계를 할 수 있다.		
교과 내용	교실현장의 영어, 영어교육에 대한 문제 진단 및 해결책에 대한 종합 설계		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓)프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
교육과정 재구성역량 (MC3)	40%	• 학생들의 교육적 요구와 급속히 변화하는 사회적 요구를 고려하여 수업 내용을 재구성하고 실제 수업에 활용할 수 있다 • 영어에 대한 체계적이고 과학적인 이해를 바탕으로 학습자의 수준을 고려하여 학교현장에서 교육 내용과 방법을 효과적으로 재구성할 수 있다.	토론, 보고서,
학습성과 평가 역량(MC4)	10%	• 학생의 학습결과뿐 아니라 과정을 중심으로 확인하고, 과정중심평가를 이해하고 교육과정 재구성 및 교수·학습방법의 개선에 적용할 수 있다. • 동료평가와 자기평가를 할 수 있다.	프로젝트
학습생태계조성·관리역량(MC6)	30%	• 현장교사의 수업시연 피드백을 바탕으로 본인의 수업에 환류 할 수 있으며, 학생들은 수업 준비 시 다양한 학습관련 플랫폼을 이용할 수 있다.	토론, 보고서,
학습자원활용 역량(MC7)	10%	• 효과적인 영어 수업을 위한 광범위한 학습 기자재의 활용에 대한 능력을 신장 할 수 있다. • 언어 형태를 체계적으로 제시하고 효율적인 언어 연습을 위해 최신 기술 기반의 교수학습 자원을 효과적으로 선정하여 활용할 수 있다.	토론, 보고서,
윤리 역량 (MC8)	10%	• 수업 준비 과정에서 교사로서의 윤리의식을 함양하고 학습자를 존중하고 책임감을 갖는다. • 다양한 언어적 문제 해결을 위한 토론 활동 및 팀 단위 학습을 통해 공동체 의식을 함양한다.	토론, 보고서,

과목 프로파일			
교과목명	전공교육실습	영문교과목명	Teaching Practicum for Pre-Service English Teachers
교과목 개요 및 특성	중등 영어교육 현장에서 일정 기간 실습을 수행하면서 영어 교사의 업무에 대해 이해하고 전공실무능력을 강화하는 과목이다.		
교과 목표	중등 영어교육 현장에서 실습을 하면서 영어 교사로서의 전공실무능력을 강화한다.		
교과 내용	• 중등학교 현장의 영어 관련 교과목 보조 교사		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓)프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
교육과정 재구성역량 (MC3)	40%	• 학생들의 교육적 요구와 급속히 변화하는 사회적 요구를 고려하여 수업 내용을 재구성하고 실제 수업에 활용할 수 있다 • 영어에 대한 체계적이고 과학적인 이해를 바탕으로 학습자의 수준을 고려하여 학교현장에서 교육 내용과 방법을 효과적으로 재구성할 수 있다.	발표, 보고서, 프로젝트
학습생태계 조성·관리 역량 (MC6)	30%	• 현장교사의 수업시연 피드백을 바탕으로 본인의 수업에 환류할 수 있으며, 학생들은 수업 준비 시 다양한 학습 관련 플랫폼을 이용할 수 있다.	프로젝트
윤리 역량 (MC8)	30%	• 수업 준비 과정에서 교사로서의 윤리의식을 함양하고 학습자를 존중하고 책임감을 갖는다. • 다양한 언어적 문제 해결을 위한 토론 활동 및 팀 단위 학습을 통해 공동체 의식을 함양한다.	발표, 보고서,

과목 프로파일			
교과목명	교육현장실습	영문교과목명	Community Service in English Education
교과목 개요 및 특성	다양한 영어교육 현장에서 봉사, 실습한다.		
교과 목표	영어교육과 직간접적으로 관련된 분야에서의 봉사활동을 통해 영어교사 및 영어교육전문가로서의 전공실무능력을 강화한다.		
교과 내용	초중고등학교 현장의 영어 관련 교과목 보조 교사, 영어교육·어문학·방송·문화 분야에서의 봉사		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓)프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
교육과정 재구성역량 (MC3)	40%	• 학생들의 교육적 요구와 급속히 변화하는 사회적 요구를 고려하여 수업 내용을 재구성하고 실제 수업에 활용할 수 있다 • 영어에 대한 체계적이고 과학적인 이해를 바탕으로 학습자의 수준을 고려하여 학교현장에서 교육 내용과 방법을 효과적으로 재구성할 수 있다.	발표, 보고서, 프로젝트
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	30%	• 현장교사의 수업시연 피드백을 바탕으로 본인의 수업에 환류할 수 있으며, 학생들은 수업 준비 시 다양한 학습 관련 플랫폼을 이용할 수 있다.	프로젝트
윤리 역량 (MC8)	30%	• 수업 준비 과정에서 교사로서의 윤리의식을 함양하고 학습자를 존중하고 책임감을 갖는다. • 다양한 언어적 문제 해결을 위한 토론 활동 및 팀 단위 학습을 통해 공동체 의식을 함양한다.	발표, 보고서,

13. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
문학사	졸업시험 • 영어의미통사론/ 영어음성음운론/ 영어교육론/ 일반영어 분야 평가 • 과목별 70점 이상을 획득한 경우 통과	일반영어는 TOEIC, TOEFL 공인영어시험 성적 인정

14. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실(1실)	실험 · 실습실(0실)	비고
진실관 304호(전용강의실)		

역사교육과
History Education

1. 교육목표

가. 일반목표

역사교육의 기본적 목표는 올바른 역사 이해 및 역사적 사고기능을 갖추게 하는 것이다. 그리고 역사교육은 과거 사회 및 시대별 특징을 이해하고 연결하는 능력, 변화의 원인과 결과를 이해하고 분석하는 능력, 역사 해석의 차이를 이해하고 분석·평가하는 능력, 그리고 역사 정보를 다각·다면적으로 이해하고 활용하는 능력 등을 배양하는 방향성도 가지게 된다. 따라서 한국사, 세계사의 전개과정과 문화유산을 학습하며, 동시에 역사교육 교수법 등을 통하여 역사교사로의 자질을 함양하고, 과거와 현재, 미래를 연결하는 따뜻한 품성의 역사교사 양성이 교육목표라 하겠다.

나. 세부목표

세부목표의 핵심은 객관적이며, 올바른 역사탐구 및 사고력을 갖춘 건전한 역사교사를 양성하는데 있다.

- 역사의 기본적 사실, 개념, 역사적 자료의 분석과 이해, 역사적 사실에 대한 바람직한 탐구 방법론에 대한 교육[교수]-학습[학생]은 역사교사에게 필요한 역사적 지식의 양 및 구조를 의미하는 내용지식(Content Knowledge)을 충분히 갖추게 한다.
- 역사교사가 학생들을 가르치기 위한 내용지식으로 학생들의 이해를 돕는 유추, 은유, 직유, 예증 등의 방식을 의미하는 교수내용지식(Pedagogical Content Knowledge)을 배양하도록 한다.
- 특정 주제를 가르치기 위한 교육프로그램과 그것과 연계된 교육내용의 자료들을 효율적으로 활용할 수 있는 능력향상이 가능한 교육과정 지식(Curricular Knowledge)을 갖도록 한다.

2. 학과연혁

가. 학과 특성

역사교육학과는 40년의 전통을 가진 학과로 설치 당시 국사교육학과로 출발하였기에 현재 강원도 내·외 교육현장에서 많은 졸업생들이 현직 교사로 활동 중이며, 교직과정 설치(사학과) 및 역사교육 전공(교육대학원) 개설 등으로 우수한 역사교사를 지속적으로 배출하고 있다. 그리고 역사 교사뿐만 아니라 역사학 관련 교수, 국·공립과 사립 박물관 학예연구사, 도·시·군 문화재 전문가인 학예연구사, 선사 및 역사고고학 관련 매장문화재 전문발굴기관의 책임연구원, 역사분야 연구원 등 전공 관련 분야에서도 다수의 졸업생들이 활동하고 있다. 또한 졸업생들과 재학생들 간의 지속적인 관계망구축으로 졸업생의 사회진출에도 많은 도움을 주고 있다.

나. 학과 연혁

1973. 12. 28.	국사교육과 설립인가(정원30명)
1978. 10. 7.	역사교육과로 개칭
1989. 3. 2.	사학과로 개칭
2003. 3. 2.	국제문화학부 역사문화전공으로 학과명칭 변경
2006. 3. 2.	사학과로 학과명칭 변경
2016. 3. 1.	역사교육과로의 학사구조 개편
2023. 10. 28.	역사교육과 개설 50주년 행사 개최

3. 교과운영 방안

역사교육과의 가장 중요한 목표는 미래교육을 책임질 수 있는 중등 역사 교원 양성이다. 교육부에서는 「2015 개정 교육과정」을 통해 학생들이 미래사회를 살아가면서 직면하게 될 다양한 문제를 해결할 수 있는 역량, 즉 학생의 삶 속에서 무언가를 할 줄 아는 실질적인 능력을 기를 수 있도록 하기 위해 핵심역량을 제시하였다. 핵심역량은 교과와 창의적 체험활동, 그리고 학교생활 전반에 걸쳐 길러야 할 능력이며, 특히 각 교과에서는 총론의 역량과 연계하여 교과에 맞는 역량을 제시하고, 교과의 특성에 맞는 교육과정을 운영하도록 하였다. 이에 가톨릭관동대학교 역사교육과는「2015 개정 교육과정」 총론에서 제시한 6가지 핵심역량과「2015 개정 교육과정」 '역사' 교육과정에서 제시한 5개 역사과 핵심역량을 중심으로 미래 창의융합 교원양성을 위한 교육과정을 편성·운영한다.

한국사 및 동·서양사에 대한 '역사 사실 이해' 능력을 토대로, 역사 자료를 읽고 이를 비판적으로 검토하여 역사 지식을 구성하는 '역사 자료 분석과 해석' 능력, 다양한 매체를 통해 얻은 역사 정보를 분석, 토론, 종합, 평가하는 '역사 정보 활용 및 의사소통' 능력을 배양한다. 이러한 역량을 토대로, 과거 사례에 비추어 오늘날의 문제를 해결하는 '역사적 판단력과 문제 해결 능력'과 우리 역사와 세계 역사에 대한 이해를 바탕으로, 우리의 관점에서 오늘날 요구되는 역사의식을 함양하고 타인을 이해하고 존중하는 태도를 가질 수 있도록 한다. 이를 위해 한국사 및 동·서양사 시대사 학습 및 역사 교과 교육 이론에 대한 이론적인 이해와 이를 학교 현장에서 활용할 수 있는 방법에 대해 탐구함으로써 역사 교사에게 필요한 기본 능력을 배양하도록 한다.

또한 역사교육과 졸업 이후 역사 교사 이외의 다른 진로를 모색하는 학생들을 위해 문화재 관리 및 행정가 양성 과정과 역사 데이터 관리 전문가 양성 과정을 운영한다. 문화재 관리 및 행정가 양성을 위한 교과과정은 한국사 전반에 대한 교육 및 핵심적인 사료(史料)들에 대한 상세한 강독(講讀)을 통해 역사적 사실에 대한 객관적 탐구와 이해, 그리고 역사적 의의를 논리적으로 서술하거나 구체적으로 설명할 수 있는 능력을 갖도록 한다. 역사 데이터 관리 전문가 양성 과정은 주요 역사적 사실과 관련된 ICT 기술의 적용 능력, 역사정보 수집과 정리에 관한 실무적 능력을 갖도록 한다.

창의실용 교육과정은 박물관, 중요 문화재, 문화유산, 역사교육에 필요한 참고자료(유물과 유적 관련 그림, 지도, 고문서 등)들을 대상으로 한 컴퓨터 및 인터넷활용을 통해 역사교육 자료 제작과 활용법을 익혀 다변화하는 미래 교육에 중추적 역할을 수행할 예비교원으로서의 전문성과 창의성, 그리고 실제적인 문제해결 역량을 배양하도록 한다.

4. 전공능력 정의

핵심역량	전공능력		역량설명
소통능력	MC1	공감적 의사소통 역량	• 공동체적 협력을 위해 각자 구성원들이 자신의 역할을 명확히 인식하고, 공동체의 가치를 공유할 수 있도록 협업하고 이끌 수 있는 능력 • 동료의 의견을 경청·공감하고, 창의적이며, 적극적으로 동료의 주제발표나 모의수업에 대하여 올바르고 건전하게 비평할 수 있는 능력
전문성	MC2	내용 전문성 개발역량	• 한국사, 동양사, 서양사, 교과교육론의 교과내용 지식, 교수내용 지식, 교육과정 지식 등의 이해를 바탕으로 역사와 문화의 다양성을 탐구할 수 있는 능력 • 미래교육 환경 변화에 능동적으로 대응할 수 있도록 예비교사로서 전문적인 수업 운영 능력을 개발·실행하는 능력
	MC3	교육과정 재구성 역량	• 설정된 학습목표를 기반으로 교과내용 지식, 교수내용 지식, 교육과정 지식을 합리적으로 구성하고 운영할 수 있는 능력 • 주어진 주제에 대한 보고서 및 설명 자료를 작성할 때, 교과내용 지식, 교수내용 지식, 교육과정 지식의 핵심적 요소를 체계적으로 구성할 수 있는 능력
	MC4	학습성과 평가 역량	• 동료에 대한 비평 또는 논평을 함에 있어서 객관적이고 합리적인 평가를 할 수 있는 능력 • 수업 이해도 측정 방법과 올바른 피드백 방안을 구성하고 시행할 수 있는 능력
창의성	MC5	실제적 문제해결 역량	• 역사적 사건, 인물, 사회 구조의 변화 등에 대한 지식을 학습한 후, 비판적 검토를 통해 history-telling을 구성할 수 능력 • 문제제기에 대한 역사적 증거를 수집 정리하고 이를 비판적으로 분석한 후 올바른 사료와 자료에 근거하여 증명할 수 있는 능력 • 역사 이해의 다양한 관점을 학습하고 그 설명들을 메타 내러티브적 차원에서 분석할 수 있는 능력
도전정신	MC6	학습생태계 조성·관리 역량	• 교과내용 학습에 도움이 되는 지역 커뮤니티 또는 지역문화유산 정보의 수집, 정리, 활용 능력 • 미래 교육환경에 능동적으로 대처할 수 있는 학습생태계에 대한 탐구와 적용 방법의 활용 능력
	MC7	학습자원 활용 역량	• 컴퓨터 및 정보처리, 기술 활용 능력을 토대로 다양한 교수-학습 방법을 개발하고 활용할 수 있는 능력 • 상황과 주제에 맞춰 도구를 선정할 수 있고, 선정한 도구를 활용하여 콘텐츠를 제작할 수 있는 능력
공감능력	MC8	윤리역량	• 구성원으로서 역할을 충실히 수행하고, 팀원을 배려하며 공동체의 목표 달성을 위해 협력하고 헌신할 수 있는 능력 • 타인[학생]의 위기상황을 잘 이겨낼 수 있도록 도와주고, 학생들의 협력적 문제해결력 배양에 기여할 수 있는 예비교사로서의 봉사성과 책무성 발현 능력

5. 전공능력 선정배경

전공능력		선정배경
MC1	공감적 의사소통 역량	• 동료 구성원들과의 역할을 명확하게 인식하고 공동체적 가치를 공유·발현하도록 하고자 함 • 주제발표, 모의수업 등에 대하여 올바르고 건전한 토론과 비평을 할 수 있도록 하고자 함
MC2	내용 전문성 개발역량	• 전공 교과목의 교과내용, 교수내용, 교육과정 지식 등에 대한 이해를 바탕으로 창의성과 다양성을 탐구하면서 전문적인 수업 운영 능력을 개발·실행할 수 있도록 하고자 함
MC3	교육과정 재구성 역량	• 교과내용, 교수내용, 교육과정 지식의 창의적 구성과 합리적 운영 능력을 배양하고자 함 • 보고서 및 설명 자료를 작성할 때, 핵심적 요소를 체계적으로 구성하면서 창의성을 겸비하도록 하고자 함
MC4	학습성과 평가 역량	• 비평 또는 평가를 함에 있어서 객관적이고 합리적인 평가를 할 수 있는 능력을 배양시키고자 함 • 수업 이해도 측정 방법과 올바른 피드백 방안을 구성하고 시행할 수 있도록 하고자 함
MC5	실제적 문제해결 역량	• 역사적 사건, 인물, 사회 구조의 변화 등에 대한 학습에 있어서 비판적 수용 능력을 향상시키고자 함 • 정합된 사료 및 자료의 제시를 통해 제기된 문제를 합리적으로 분석, 비평할 수 있는 능력을 배양하고자 함
MC6	학습생태계 조성·관리 역량	• 교과내용과 연관된 지역 커뮤니티 또는 지역문화유산 정보의 수집, 정리, 활용 능력을 향상시키고자 함 • 미래 교육 환경에 능동적으로 대처할 수 있는 예비교사로서의 교과 운영능력을 향상시키고자 함
MC7	학습자원 활용 역량	• ICT 활용을 통한 다양한 교수 학습 방법의 개발과 활용 능력을 향상시키고자 함 • 교과내용 주제에 합당한 학습 도구의 선정과 활용 및 콘텐츠를 제작 기술을 습득시키고자 함
MC8	윤리역량	• 학교 및 교과과정 운영의 기본적 규칙의 원만한 이행과 학과 구성원으로서 협력·봉사할 수 있는 책무성을 인식하고 실천할 수 있도록 하고자 함

6. 모듈별 명칭

대학: 사범대학	학과: 역사교육학과
진출분야: 역사교사, 역사연구자, 학예연구사, 기록물관리사, 역사정보 수집 및 데이터관리, 교육·행정공무원, 언론인	
모듈 1	모듈명: 문화재 관리 및 행정가 양성
	정의 : 문화재 관리 관련 전문 행정가 양성 교육과정
	진출분야: 교직, 역사학계, 역사교육학계, 언론계, 문화재 관리, 공공행정
	관련직업: 역사교사, 교육공무원, 문화해설사, 학예연구사, 학원강사
	자격증 및 공인성적: 중등학교 2급 정교사(역사), 한국사능력검정시험 3급 이상
	담당교수: 김동정
모듈 2	모듈명: 역사교사 양성
	정의 : 역사교사 양성 교육과정
	진출분야: 교직, 역사학계, 역사교육학계, 언론계, 문화재 관리, 공공행정
	관련직업: 역사교사, 일반행정 공무원, 문화재 전문 공무원, 기자, 문화해설사
	자격증 및 공인성적: 중등학교 2급 정교사(역사), 한국사능력검정시험 3급 이상
	담당교수: 김수미
모듈 3	모듈명: 역사 데이터 관리 전문가 양성
	정의 : 문화유산 관련 고고 및 문헌 자료 데이터 수집 및 분석 전문가 양성 교육과정
	진출분야: 교직, 역사학계, 역사교육학계, 언론계, 문화재 관리, 공공행정
	관련직업: 역사교사, 문화재 발굴전문가, 역사정보 수집 및 데이터 관리 전문가
	자격증 및 공인성적: 중등학교 2급 정교사(역사), 한국사능력검정시험 3급 이상
	담당교수: 임호민

7. 교육과정 편성표

모듈명	이수구분	과 목 명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
				1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
				학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	
	전필	사제동행세미나1~8	4	0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		
모듈1	전필	한국사개론	3	3	3	0																						
	전선	한국고대사	3				3	3	0																			기본이수4
	전선	한국중세사	3							3	3	0																기본이수4
	전필	사료강독	3										3	3	0													기본이수2
	전선	한국근세사	3													3	3	0										기본이수4
	전선	한국대외교류사	3													3	3	0										기본이수3
	전선	한국근대사	3																3	3	0							기본이수4
	전선	한국사회경제사	3																			3	3	0				기본이수3
	전선	한국사상문화사	3																			3	3	0				기본이수3
	전선	한국현대사	3																						3	3	0	기본이수6
	전선	한국사특강	3																						3	3	0	
모듈2	전필	서양사개론	3	3	3	0																						
	전필	역사학개론	3				3	3	0																			기본이수2
	전선	역사교육교수법	2							2	2	0																
	전선	역사교육과정론	3							3	3	0																
	전필	사학사	3										3	3	0													기본이수3
	전필	역사교육론	3													3	3	0										기본이수1
	전선	동양사사료강독	3													3	3	0										
	전선	서양문화사	3													3	3	0										
	전필	역사교과교재연구및지도법	3																3	3	0							
	전선	전공교육실습1	1																1	0	1							
	전필	역사과논리및논술	3																			3	3	0				
	전선	서양사사료강독	3																			3	3	0				
	전선	동양문화사	3																			3	3	0				
	전선	역사교육특강	2																						2	2	0	
	전선	역사교육평가방법론	2																						2	2	0	
	전선	전공교육실습2	1																			1	0	1				
모듈3	전선	서양고대사	3				3	3	0																			기본이수5
	전필	동양사개론	3				3	3	0																			
	전선	서양중세사	3							3	3	0																기본이수5
	전선	동아시아고대사	3							3	3	0																기본이수5
	전선	서양근대사	3										3	3	0													기본이수5
	전선	동아시아중세사	3										3	3	0													기본이수5
	전선	동아시아근대사	3													3	3	0										기본이수5
	전선	동아시아근세사	3										3	3	0													기본이수5
	전선	동아시아현대사	3																3	3	0							기본이수6
	전선	서양현대사	3																3	3	0							기본이수6
	전선	서양사특강	3																			3	3	0				
	전선	동양사상의이해	3																			3	3	0				
	전선	서양사상의이해	3																						3	3	0	
	전선	동양사특강	3																						3	3	0	
창의실용과정	전선	역사교육과진로탐색	2																									
	전선	역사와 시민교육	2	2	2	0																						
	전선	역사창의성교육	3													3	3	0										
	전선	지역사와지역문화캡스톤디자인	3																3	2	1							
	전선	박물관학이론과실제	3										3	3	0													
	전필	역사문화유적탐구(답사)	1																			1	0	1				
전공과목 합계			133	8.5	9	0	12.5	13	0	14.5	15	0	18.5	19	0	21.5	22	0	16.5	15	2	23.5	22	2	16.5	17	0	
타과인정과목		해당없음																										
타과인정과목 합계																												

8. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

모듈명	이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
	전필	사제동행세미나1~8	50%							50%	100%
모듈1	전필	한국사개론	30%	50%			20%				100%
	전선	한국고대사	30%	50%				20%			100%
	전선	한국중세사	30%	50%				20%			100%
	전필	사료강독			30%		50%	20%			100%
	전선	한국근세사	10%	10%	10%	30%	10%	10%	10%	10%	100%
	전선	한국대외교류사		40%	40%					20%	100%
	전선	한국근대사	10%	10%	10%	30%	10%	10%	10%	10%	100%
	전선	한국사회경제사	10%	10%	10%	30%	10%	10%	10%	10%	100%
	전선	한국사상문화사			50%				50%		100%
	전선	한국현대사	20%	40%					40%		100%
	전선	한국사특강		50%					50%		100%
모듈2	전필	서양사개론	30%	50%			20%				100%
	전필	역사학개론	30%	50%			20%				100%
	전선	역사교육교수법		40%				30%	30%		100%
	전선	역사교육과정론				40%	40%			20%	100%
	전필	사학사		20%		60%	20%				100%
	전필	역사교육론	10%	10%	10%	30%	10%	10%	10%	10%	100%
	전선	동양사사료강독			30%		50%	20%			100%
	전선	서양문화사			30%		50%			20%	100%
	전필	역사교과교재연구및지도법	10%	10%	10%	30%	10%	10%	10%	10%	100%
	전필	역사과논리및논술			20%	40%	40%				100%
	전선	서양사사료강독			30%		50%	20%			100%
	전선	동양문화사			30%		50%			20%	100%
	전선	역사교육특강		50%					50%		100%
	전선	역사교육평가방법론					30%	30%	40%		100%
	전선	전공교육실습1	50%							50%	100%
모듈3	전선	전공교육실습2	50%								100%
	전선	서양고대사	30%	50%				20%			100%
	전필	동양사개론	30%	50%			20%				100%
	전선	서양중세사	30%	50%				20%			100%
	전선	동아시아고대사	30%	50%				20%			100%
	전선	서양근대사	10%	10%	10%	30%	10%	10%	10%	10%	100%
	전선	동아시아중세사	30%	50%				20%			100%
	전선	동아시아근대사	10%	10%	10%	30%	10%	10%	10%	10%	100%
	전선	동아시아근세사	10%	10%	10%	30%	10%	10%	10%	10%	100%
	전선	동아시아현대사	20%	40%					40%		100%
	전필	서양현대사	20%	40%					40%		100%
	전선	서양사특강		50%					50%		100%
	전선	동양사상의이해			50%				50%		100%
	전선	서양사상의이해			50%				50%		100%
창의실용과정	전선	동양사특강		50%					50%		100%
	전선	역사교육과진로탐색					50%	30%		20%	100%
	전선	역사창의성교육					50%	20%	30%		100%
	전선	지역사와지역문화캡스톤디자인					40%	40%		20%	100%
	전선	박물관학이론과실제					30%	30%	40%		100%
	전필	역사문화유적탐구(답사)					40%			60%	100%
계	개설과목에서의 역량 총합		590	1,000%	440%	380%	710%	440%	690%	350%	4,600%

9. 교육과정 이수체계도와 기본이수과목

가. 이수체계도

학년	학기	모듈1 (문화재 관리 및 행정가 양성)	모듈2 (역사교사 양성)	모듈3 (역사 데이터 관리 전문가 양성)	창의실용과정
1	1학기	한국사개론 (3-3-0)	서양사개론 (3-3-0)		역사와 시민교육 (2-2-0)
	2학기	한국고대사 (3-3-0)	역사학개론 (3-3-0)	서양고대사 (3-3-0) 동양사개론 (3-3-0)	
2	1학기	한국중세사 (3-3-0)	역사교육교수법 (3-3-0) 역사 교육과정론 (3-3-0)	서양중세사 (3-3-0) 동아시아고대사 (3-3-0)	
	2학기	사료강독 (3-3-0)	사학사 (3-3-0)	서양근대사 (3-3-0) 동아시아중세사 (3-3-0) 동아시아근세사 (3-3-0)	박물관학 이론과 실제 (3-3-0)
3	1학기	한국근세사 (3-3-0) 한국대외교류사 (3-3-0)	역사교육론 (3-3-0) 동양사 사료강독 (3-3-0) 서양문화사 (3-3-0)	동아시아근대사 (3-3-0)	역사창의성교육 (3-3-0)
	2학기	한국근대사 (3-3-0)	역사교과교재 연구 및 지도법 (3-3-0) 전공교육실습1 (1-0-1)	동아시아현대사 (3-3-0) 서양현대사 (3-3-0)	지역사와지역문화 캡스톤디자인 (3-2-1)
4	1학기	한국사회경제사 (3-3-0) 한국사상문화사 (3-3-0)	역사과논리및논술 (3-3-0) 서양사 사료강독 (3-3-0) 동양문화사 (3-3-0) 전공교육실습2 (1-0-1)	서양사특강 (3-3-0) 동양사상의이해 (3-3-0)	역사문화유적탐구[답사] (1-0-1)
	2학기	한국현대사 (3-3-0) 한국사특강 (3-3-0)	역사교육특강 (2-2-0) 역사교육평가방법론 (2-2-0)	서양사상의이해 (3-3-0) 동양사특강 (3-3-0)	

※ 비교과프로그램

가. 비교과프로그램 운영 목적

- 교사, 교육전문가 초빙 특강, 현장 탐방 등을 통한 교과 교육과정 보완
- 선배와의 대화, 스텝업 멘토링 프로그램 등을 통한 학교 생활 적응 지원 및 진로 지도 강화

나. 비교과프로그램 운영 계획

- 학과 자체 비교과프로그램: 현장교사 특강 학기당 3회 이상 개최/한문아 놀자/동아시아사 임용고시반/서양사임용고시반/역사교육론 임용고시반
- 대학 연계 비교과프로그램: 대학일자리센터 · 현장실습지원센터 · 교육운영지원센터 · 교수학습개발센터 등이
- 주관하는 프로그램을 수시로 진행(선배와의대화, 튜터링, 전공클리닉, 스텝업멘토링프로그램, 학습법특강, 중등임용시험특강, 전공역량강화의날 등)

나. 기본 이수 과목 현황

표시과목	교육부 고시 기본이수과목(분야)	본교지정 교과목명	비고
역사	역사교육론(1분야)	역사교육론	(1)~ (6) 분야 중 분야별 1과목 이상 이수
	역사학방법론(2분야)	역사학개론, 사료강독	
	분야사(3분야)	사학사, 한국사회경제사, 한국대외교류사, 한국사상문화사	
	한국사(4분야)	한국고대사, 한국중세사, 한국근세사, 한국근대사	
	세계사(5분야)	동아시아고대사, 동아시아중세사, 동아시아근대사, 동아시아근세사, 서양고대사, 서양중세사, 서양근대사	
	현대사(6분야)	한국현대사, 동아시아현대사, 서양현대사	

10. 교과목 프로파일

과목 프로파일					
과목명	사제동행세미나 1-8	영문과목명	Seminar for career development 1-8	모듈명	-
교과목 개요 및 특성	1. 학생들에게 목표 의식을 심어주고 수행과정을 밀착 지도하여 졸업과 함께 자신의 목표를 달성할 수 있도록 도와준다. 2. 교수별 학생을 배정하여 1학년 초 4년간의 계획서를 작성하게 하고 이를 지도한다. 3. 학년 말 계획대비 달성도 및 비교과 경력개발 활동에 따른 성장을 평가하여 성적을 부여한다. 4. 교수별 특별 지도 내용을 학생들이 잘 따를 수 있도록 한다				
교과 목표	1. 학생들에게 목표 의식을 심어주고 수행과정을 밀착 지도하여 졸업과 함께 자신의 목표를 달성할 수 있도록 도와준다.				
교과 내용	1. 교수별 학생을 배정하여 1학년 초 4년간의 계획서를 작성하게 하고 이를 지도한다. 2. 학년 말 계획대비 달성도 및 비교과 경력개발 활동에 따른 성장을 평가하여 성적을 부여한다. 3. 교수별 특별 지도 내용을 학생들이 잘 따를 수 있도록 한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	50%	주제에 대한 정확한 역사 용어를 활용하여 발표할 수 있다. 다른 학생의 발표를 정중히 경청하고 그에 대한 비평 또는 토론을 할 수 있다.			발표/토론
윤리역량 (MC8)	50%	교수가 제시한 과제를 기한 내에 제출할 수 있다. 출석 및 비대면 수업에 결석 없이 참여할 수 있다.			과제/출석

과목 프로파일					
과목명	한국사개론	영문과목명	Introduction to Korean history	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	고대~현대까지 한국사 전체 교과 내용의 기본지식 강의 및 학습교과내용 기본지식에 대한 학습내용 자료 정리학습자가 자기 주도적으로 교과 기본지식을 서술하거나 설명할 수 있도록 한다.				
교과 목표	1. 한국사가 형성·발전되어 현재에 이르기까지의 전 과정에 대한 개론적인 이해를 바탕으로 한국사가 세계사의 발전 과정 속에서 형성된 역사의 산물임을 파악하고, 현재 한국인의 삶을 심층적으로 이해한다. 2. 한국사의 흐름과 역사적 사실에 대한 깊은 이해를 통해 역사적 탐구력, 역사적 상상력과 역사적 판단력을 함양하게 하여 현재를 통찰할 수 있는 능력을 기른다. 3. 현재 사회의 문제를 역사적으로 검토하여 제시할 수 있는 문제 해결 방안들을 검토하고 자신이 추구하는 역사의식에 비추어 문제 해결 방안을 결정할 수 있다.				
교과 내용	1. 한국사 각 시대 우리나라 역사의 전개 과정을 파악한다 2. 한국사와 관련된 다양한 자료(디지털 자료 포함)에 대해 심층적으로 검토하고 분석한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	30%	주제에 대한 정확한 역사 용어를 활용하여 발표할 수 있다. 발표를 정중히 경청하고 그에 대한 비평 또는 토론을 할 수 있다.			발표/토론
내용전문성 개발 역량(MC2)	50%	문제 풀이와 설명은 정확한 용어와 개념에 기초하여 서술할 수 있다. 인과적 관계에 기반한 역사적 주제에 대한 설명에 핵심적 요소를 반영할 수 있다.			시험
실제적 문제해결 역량(MC5)	20%	역사적 사실에 대한 종합적 지식을 습득하고 그를 비판적으로 검토한 후 논리적으로 설명할 수 있다.			발표/과제

과목 프로파일					
교과목명	한국고대사	영문과목명	Ancient History of Korea	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	선사 및 고대의 정치, 경제, 사회구조 등 전반에 대한 역사적 사실들을 학습함과 동시에 관련 사료 학습(디지털 자료 포함)을 병행함으로써 실증적이고 객관적인 건전한 역사이해와 인식을 할 수 있게 한다.				
교과 목표	1. 한국고대 문화의 변화 및 발전과정에 대한 역사적 인과관계를 이해하고 설명할 수 있는 기본지식을 갖추게 하며, 아울러 이를 구성력을 갖추어 논리적으로 표현할 수 있게 한다. 2. 한국 고대사회의 성립, 발전, 해체 과정을 국가체제의 변동, 사회구성, 경제구조, 사상 및 종교 등과 같은 역사 일반의 변화 추이와 연계시켜 심도 있는 분석능력을 향상시키고, 이를 논리적으로 표현할 수 있게 한다. 3. 한국고대사와 관련된 내용을 기초로 중고등학생들의 수준에 맞는 콘텐츠를 제작하고 다양한 매체를 활용하여 교수 학습자료를 제작할 수 있다.				
교과 내용	1. 고조선부터 후삼국시기까지의 권력구조, 사회구성, 경제구조, 사상 및 종교, 문화의 발전 과정을 학습한다. 2. 고조선부터 후삼국시기까지의 주요 역사적 사실에 대한 인과 관계를 학습한다. 3. 한국 고대사와 관련된 다양한 사료(디지털 자료 포함)를 심층적으로 검토하고 분석한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	30%	주제에 대한 정확한 역사 용어를 활용하여 발표할 수 있다. 발표를 정중히 경청하고 그에 대한 비평 또는 토론을 할 수 있다.			발표/토론
내용전문성 개발 역량(MC2)	50%	문제 풀이와 설명은 정확한 용어와 개념에 기초하여 서술할 수 있다. 인과적 관계에 기반한 역사적 주제에 대한 설명에 핵심적 요소를 반영할 수 있다.			시험
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	20%	역사적 사실에 대한 종합적 지식을 습득하고 그를 비판적으로 검토한 후 논리적으로 설명할 수 있다.			발표/과제

과목 프로파일					
교과목명	한국중세사	영문과목명	Medieval History of Korea	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	고려시대 역사를 개관적으로 학습하면서 나말여초 정치, 경제, 사회 변화를 사료를 중심으로 역사적 관점에서 중점적으로 탐구하고자 한다. 특히 고려시대의 주요 정책, 사건, 인물 등에 대한 사료를 중점적으로 읽고 이를 역사적으로 해석하고 분석하고, 표현할 수 있는 능력을 배양하고자 한다.				
교과 목표	1. 고려시대를 중심으로 시대적 흐름에 대한 역사적 사실에 근거한 기본적 내용지식을 학습하고, 이를 표현할 수 있도록 한다. 2. 고려시대 정치, 사회, 경제, 사상 및 종교, 문화 등의 제반 사회상이 상호 어떻게 연계되는지를 파악하도록 하며, 이를 잘 표현할 수 있게끔 한다. 3. 한국 중세사와 관련된 내용을 기초로 중고등학생들의 수준에 맞는 콘텐츠를 제작하고 다양한 매체(디지털 활용 포함)를 활용하여 교수학습자료를 제작할 수 있다.				
교과 내용	1. 고려시대 정치, 사회, 경제, 사상 및 종교, 문화의 시대적 흐름을 학습한다. 2. 고려시대 정치, 사회, 경제, 사상 및 종교, 문화의 상호연관성에 대해 비교· 검토한다. 3. 나말여초 변혁기, 고려중기의 권력구조의 변동, 려말선초 변혁기의 역사적 사실에 대해 학습한다. 4. 고려시대와 관련된 다양한 사료를 심층적으로 검토하고 분석한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	30%	주제에 대한 정확한 역사 용어를 활용하여 발표할 수 있다. 발표를 정중히 경청하고 그에 대한 비평 또는 토론을 할 수 있다.	발표/토론
내용전문성 개발 역량(MC2)	50%	문제 풀이와 설명은 정확한 용어와 개념에 기초하여 서술할 수 있다. 인과적 관계에 기반한 역사적 주제에 대한 설명에 핵심적 요소를 반영할 수 있다.	시험
학습생태계 조성 · 관리 역량(MC6)	20%	한국중세사의 주요 역사적 사건, 인물, 제도 등에 대한 교과내용 자료와 사료의 수집 및 정리를 통해 이를 학습자에게 명료하게 설명할 수 있다.	과제

과목 프로파일					
교과목명	사료강독	영문과목명	Readings in Historical Records	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	고대부터~현재까지 주요 역사적 사건과 관련된 원천 사료를 조사·분석·해독함으로써 역사적 사실에 대한 실증적 근거를 확인·학습함으로써 객관적인 역사이해와 인식을 할 수 있게 한다.				
교과 목표	1. 역사교육을 전공하는 학생들이 주요 역사적 기록(디지털 자료 포함)을 수집, 정리, 분석할 수 있도록 한다. 2. 관련 사료를 접하게 함으로써 올바른 역사자료의 읽기와 역사적 기록에 근거한 역사적 가치에 대한 설명이 가능할 수 있도록 한다. 3. 역사적 자료나 설명을 읽고 그를 비판적으로 검토하여 역사 지식을 구성할 수 있다.				
교과 내용	1. 교과서에 수록된 주요 사료들의 원전 찾기와 강독 2. 교과서 수록 내용 외에 핵심적 주제들과 관련된 주요 원전 자료 찾기와 강독. 3. 사료 강독을 통한 역사적 설명과 서술				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
교육과정 재구성 역량(MC3)	30%	사료의 조사, 분석에 기반한 역사적 사건의 인과적 관계 설명을합리적이고 논리적으로 구성할 수 있다. 제시된 사료와 역사적 주제를 매칭하여 설명할 수 있다.	시험
실제적 문제해결 역량(MC5)	50%	사료 학습을 위한 도구적 지식의 습득과 활용이 원만히 이루어 질 수 있다. 사료에 기반한 문제를 만들 수 있다.	과제
학습생태계 조성 · 관리 역량(MC6)	20%	사료 학습과 설명에 있어서 역사적 배경 지식을 충실히 활용할 수 있다.	발표

과목 프로파일					
교과목명	한국근세사	영문과목명	Pre - Modern History of Korea	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	조선시대 정치, 경제, 사회, 문화 전반에 대해 중요 사료를 읽고 분석하면서 역사적 해석과 이해의 방법을 학습하며, 조선시대 전반에 대한 통사적 이해 등을 통해 관련된 역사적 사실을 말과 글로 표현할 수 있게 한다.				
교과 목표	1. 역사적 사실을 토대로 조선 시대의 기본적 내용지식을 학습하고, 이를 표현할 수 있도록 한다. 2. 조선시대 정치, 사회, 경제, 사상 및 종교, 문화 등 제반 사회상이 어떻게 연계되는지를 파악하도록 하며, 이를 잘 표현할 수 있도록 한다. 3. 한국근세사와 관련된 내용을 기초로 중고등학생들의 수준에 맞는 콘텐츠를 제작하고 다양한 매체(디지털 활용 포함)를 활용하여 교수학습자료를 제작할 수 있다.				
교과 내용	1. 조선시대 정치, 사회, 경제, 사상 및 종교, 문화의 시대적 흐름을 학습한다. 2. 조선시대 정치, 사회, 경제, 사상 및 종교, 문화의 상호연관성을 비교·검토한다. 3. 관련된 사건, 인물, 구조, 변화 등에 대한 지식을 습득하고 중요한 역사 용어나 개념을 이해한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	10%	주제에 대한 정확한 역사 용어를 활용하여 발표할 수 있다. 다른 학생의 발표를 정중히 경청하고 그에 대한 비평 또는 토론을 할 수 있다.	자기성찰지
내용전문성 개발 역량(MC2)	10%	문제 풀이와 설명은 정확한 용어와 개념에 기초하여 서술할 수 있다. 인과적 관계에 기반한 역사적 주제에 대한 설명에 핵심적 요소를 반영할 수 있다.	수업지도안 /학습지
교육과정 재구성 역량(MC3)	10%	학습목표에 기반하여 교과내용 지식, 교수내용 지식, 교육과정 지식등을 체계적으로 구성할 수 있다.	시험
학습성과 평가역량(MC4)	30%	모의 수업 이해도 측정 방법과 올바른 피드백 방안을 구성하고 설명할 수 있다.	시험
실제적 문제해결 역량(MC5)	10%	역사적 사실에 대한 종합적 지식을 습득하고 그를 비판적으로 검토한 후 논리적으로 설명할 수 있다.	비평문
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	10%	주요 역사적 사건, 인물, 제도 등에 대한 교과내용 자료와 사료의 수집 및 정리를 통해 이를 학습자에게 명료하게 설명할 수 있다.	수업지도안 /학습지
학습자원 활용역량(MC7)	10%	다양한 교수-학습방법을 적용한 모의 수업을 할 수 있다.	발표
윤리역량(MC8)	10%	출석 및 비대면 수업에 결석 없이 참여할 수 있다.	출석

과목 프로파일					
교과목명	한국근대사	영문과목명	Modern History of Korea	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	개항기부터~일제강점기까지 정치, 경제, 사회, 문화 전반에 대해 중요 사료를 읽고 분석하여 역사적 해석과 이해 능력을 함양하도록 한다. 그리고 해당 시기에 대한 통사적 이해를 통해 관련된 역사적 사실을 디지털을 활용하여 말과 글로 표현할 수 있게 한다.				
교과 목표	1. 한국 근대의 정치, 사회, 경제, 문화의 특성이 어떻게 발달하였는가를 강의하고, 이를 논리적으로 표현할 수 있게 한다. 2. 우리 역사가 외부 세계와 교류하고 발전하는 과정에서 다양한 문화적 성격을 가짐과 동시에 한국사의 정체성을 유지해 왔음을 이해한다. 3. 우리 역사를 삶의 과정으로 이해하여 현대 사회 발전에 능동적으로 참여하는 태도를 기른다.				
교과 내용	1. 개항기부터 해방직전까지의 한국의 정치, 경제, 사회, 문화, 대외관계의 발전과정과 시대별 흐름을 학습한다. - 변혁과 개항기의 한국사회 - 제국주의 열강의 침탈과 한국사회 - 대한제국기의 한국사회 - 일제강점기의 한국사회와 항일독립운동사				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	10%	주제에 대한 정확한 역사 용어를 활용하여 발표할 수 있다. 다른 학생의 발표를 정중히 경청하고 그에 대한 비평 또는 토론을 할 수 있다.	자기성찰지
내용전문성 개발 역량(MC2)	10%	문제 풀이와 설명은 정확한 용어와 개념에 기초하여 서술할 수 있다. 인과적 관계에 기반한 역사적 주제에 대한 설명에 핵심적 요소를 반영할 수 있다.	수업지도안/학습지
교육과정 재구성 역량(MC3)	10%	학습목표에 기반하여 교과내용 지식, 교수내용 지식, 교육과정 지식등을 체계적으로 구성할 수 있다.	시험
학습성과 평가역량(MC4)	30%	모의 수업 이해도 측정 방법과 올바른 피드백 방안을 구성하고 설명할 수 있다.	시험
실제적 문제해결 역량(MC5)	10%	역사적 사실에 대한 종합적 지식을 습득하고 그를 비판적으로 검토한 후 논리적으로 설명할 수 있다.	비평문
학습생태계 조성 · 관리 역량(MC6)	10%	주요 역사적 사건, 인물, 제도 등에 대한 교과내용 자료와 사료의 수집 및 정리를 통해 이를 학습자에게 명료하게 설명할 수 있다.	수업지도안/학습지
학습자원 활용역량(MC7)	10%	다양한 교수-학습방법을 적용한 모의 수업을 할 수 있다.	발표
윤리역량(MC8)	10%	출석 및 비대면 수업에 결석 없이 참여할 수 있다.	출석

과목 프로파일					
교과목명	한국대외교류사	영문과목명	History of Foreign Exchange between Korea and Foreign Countries	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	한국사 전반에 걸친 대외관계와 관련된 역사적 사실들을 확인·학습하고 이을 글과 말로 표현할 수 있게 한다. 특히 국경 및 영토 문제와 관련된 대외 및 국제 관계를 역사적인 관점에서 이해하도록 한다.				
교과 목표	1. 한국사 고대부터 개항기까지 한국과 다른 나라들 사이의 정치적, 경제적, 문화적 접촉과 교류의 전개과정을 체계적으로 파악하고, 이를 상세히 설명할 수 있도록 한다. 2. 한국사 고대부터 개항기까지의 대외교류에 대해 인접 국가들과의 역사적 관계성을 파악하고 이를 표현할 수 있도록 한다. 3. 우리 역사가 외부 세계와 교류하고 발전하는 과정에서 다양한 문화적 성격을 가짐과 동시에 한국사의 정체성을 유지해 왔음을 이해한다.				
교과 내용	1. 한국사 고대부터 개항기까지의 대외교류 변화 및 발전 과정에 대한 기본지식을 살펴본다. 2. 한국사 고대부터 개항기까지의 대외교류에서 인접 국가들과의 상호관계성을 역사적 근거에 의해 살펴본다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성 개발 역량(MC2)	40%	문제 풀이와 설명은 정확한 용어와 개념에 기초하여 서술할 수 있다. 인과적 관계에 기반한 역사적 주제에 대한 설명에 핵심적 요소를 반영할 수 있다.	시험
교육과정 재구성 역량(MC3)	40%	학습목표에 기반하여 교과내용 지식, 교수내용 지식, 교육과정 지식등을 체계적으로 구성할 수 있다.	과제
윤리역량 (MC8)	20%	교수가 제시한 과제를 기한 내에 제출할 수 있다. 출석 및 비대면 수업에 결석 없이 참여할 수 있다.	출석

과목 프로파일					
교과목명	한국사회경제사	영문과목명	Socio - Economic History of Korea	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	한국사 전반에 대한 내용 중 전근대 시기까지의 사회경제 분야와 관련된 주요 역사적 쟁점이 되는 사건이나 제도, 관습 등에 대하여 사료를 바탕으로 면밀히 검토하고자 한다.경제분야는 시대별 경제발전의 추이와 문제점을 검토하고 이로 인해 발생된 다양한 사회적 혼란에 대해서도 살펴보고자한다. 사회분야는 결혼, 풍습, 문화 등에 대한 역사적 추이를 각 시대별로 학습하고자 한다.				
교과 목표	1.한국의 사회사 및 경제사의 전개과정에 대한 내·외적 역사적 인과관계를 체계적으로 파악하고, 이를 상세히 설명할 수 있도록 한다. 2.한국사회경제사의 특성을 전문적이며 종합적으로 말하거나 디지털를 활용하여 글로 표현할 수 있도록 한다.				
교과 내용	1.한국사회경제의 시대별 발전과정에 대한 기본적인 내용지식을 학습한다. 2.한국사회경제사의 시대별 흐름과 한국사회경제사의 시대별 특성을 학습한다. 3.한국의 신분구조의 변화 과정, 경제 주체와 객체의 변화 원인에 대한 분석을 통한 경제구조의 발전과정, 사회경제적 문제점으로 인한 사회적 혼란과 개혁 과정과 결과 등을 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	10%	주제에 대한 정확한 역사 용어를 활용하여 발표할 수 있다. 다른 학생의 발표를 정중히 경청하고 그에 대한 비평 또는 토론을 할 수 있다.	자기성찰지
내용전문성 개발 역량(MC2)	10%	문제 풀이와 설명은 정확한 용어와 개념에 기초하여 서술할 수 있다. 인과적 관계에 기반한 역사적 주제에 대한 설명에 핵심적 요소를 반영할 수 있다.	수업지도안/학습지
교육과정 재구성 역량(MC3)	10%	학습목표에 기반하여 교과내용 지식, 교수내용 지식, 교육과정 지식등을 체계적으로 구성할 수 있다.	시험
학습성과 평가역량(MC4)	30%	모의 수업 이해도 측정 방법과 올바른 피드백 방안을 구성하고 설명할 수 있다.	시험
실제적 문제해결 역량(MC5)	10%	역사적 사실에 대한 종합적 지식을 습득하고 그를 비판적으로 검토한 후 논리적으로 설명할 수 있다.	비평문
학습생태계 조성 · 관리 역량(MC6)	10%	주요 역사적 사건, 인물, 제도 등에 대한 교과내용 자료와 사료의 수집 및 정리를 통해 이를 학습자에게 명료하게 설명할 수 있다.	수업지도안/학습지
학습자원 활용역량(MC7)	10%	다양한 교수-학습방법을 적용한 모의 수업을 할 수 있다.	발표
윤리역량(MC8)	10%	출석 및 비대면 수업에 결석 없이 참여할 수 있다.	출석

과목 프로파일					
교과목명	한국사상문화사	영문과목명	Understanding the Korean Toughts	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	한국사 전반에 걸친 종교, 사상, 문화, 예술과 관련된 역사적 사실들을 확인·학습하고 이를 디지털을 활용하여 글과 말로 표현할 수 있게 한다.				
교과 목표	1. 한국사 전 시기에 걸친 통사적 흐름에 근거하여 한국문화와 사상의 발전과정과 시대별 특성을 이해할 수 있도록 강의하며, 문화발전 과정과 시대별 특성을 논리적으로 말과 글로 표현할 수 있게 한다. 2. 한국 사회·문화발전의 내·외적 인과관계에 대한 본질이 무엇인지를 파악할 수 있도록 한다. 3. 한국 사상의 발전에 대한 이해를 바탕으로 현재 사회의 문제를 역사적으로 검토하여 제시할 수 있는 문제 해결 방안들을 검토하고 자신이 추구하는 역사의식에 비추어 문제 해결 방안을 결정할 수 있다.				
교과 내용	1. 한국사 전시기의 사상과 문화의 변화 및 발전과정과 인과적 관계를 학습한다. 2. 한국사 전시기에 걸쳐 사상과 문화가 사회발전과 어떤 상호적 관계성이 있는지를 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
교육과정 재구성 역량(MC3)	50%	학습목표에 기반하여 교과내용 지식, 교수내용 지식, 교육과정 지식등을 체계적으로 구성할 수 있다.	시험
학습자원 활용역량(MC7)	50%	발표 수업 때 ICT 분야의 다양한 학습 매체를 활용할 수 있다. 학습 이해력 증진을 위한 유용한 콘텐츠 정보를 활용할 수 있다.	과제/발표

과목 프로파일					
교과목명	한국현대사	영문과목명	Contemporary History of Korea	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	해방이후부터 최근까지의 정치, 경제, 사회 문화 전반에 걸친 주요 역사적 사실들을 사료(디지털 자료 포함)에 기반하여 학습하고 이를 말과 글로 표현 할 수 한다.				
교과 목표	1. 개항 이후 급변하는 국제정세의 움직임을 파악한다. 2. 제국주의 자본에 규정된 조선의 강제 변혁과 그것에 따른 반식민지 사회로의 재편 등을 이해한다. 3. 한국 현대사에 대한 이해를 바탕으로 현재 사회의 문제를 역사적으로 검토하여 제시할 수 있는 문제 해결 방안들을 검토하고 자신이 추구하는 역사의식에 비추어 문제 해결 방안을 결정할 수 있다.				
교과 내용	1. 세계자본주의 체제에 강제적, 종속적으로 편입되는 계기 2. 일제강점기의 민족해방운동 3. 한국전쟁과 그 이후				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	20%	주제에 대한 정확한 역사 용어를 활용하여 발표할 수 있다. 다른 학생의 발표를 정중히 경청하고 그에 대한 비평 또는 토론을 할 수 있다.	발표
내용전문성 개발 역량(MC2)	40%	문제 풀이와 설명은 정확한 용어와 개념에 기초하여 서술할 수 있다. 인과적 관계에 기반한 역사적 주제에 대한 설명에 핵심적 요소를 반영할 수 있다.	시험
학습자원 활용역량(MC7)	40%	발표 수업 때 ICT 분야의 다양한 학습 매체를 활용할 수 있다. 학습 이해력 증진을 위한 유용한 콘텐츠 정보를 활용할 수 있다.	과제

과목 프로파일					
교과목명	한국사특강	영문과목명	Topics in Korean history	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	한국사 전반 중 중요 역사적 사건과 사실들 중 핵심적인 주제를 도출한 후 사료(디지털 자료 포함), 선행된 역사적 해석을 학습한다.				
교과 목표	1. 한국사의 전개에 있어 중요한 토픽을 선정하여 이에 대한 집중적인 연구를 토대로 심화된 이해를 얻을 수 있다. 2. 선정한 주제와 관련된 역사적 문제를 제기하고, 역사적 증거를 비판적으로 분석하여 추론하여, 역사 방법적 개념 등을 활용하여 설명할 수 있다. 3. 선정한 주제와 관련된 내용을 역사 보고서 형태로 작성하고 이를 다양한 매체를 활용하여 효과적으로 발표할 수 있다.				
교과 내용	1. 한국사 전개에 있어 학생이 선정한 중요한 토픽 2. 선정한 주제와 관련된 다양한 사료의 수집과 분석 및 해석				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성 개발 역량(MC2)	50%	문제 풀이와 설명은 정확한 용어와 개념에 기초하여 서술할 수 있다. 인과적 관계에 기반한 역사적 주제에 대한 설명에 핵심적 요소를 반영할 수 있다.	시험
학습자원 활용역량(MC7)	50%	발표 수업 때 ICT 분야의 다양한 학습 매체를 활용할 수 있다. 학습 이해력 증진을 위한 유용한 콘텐츠 정보를 활용할 수 있다.	과제/발표

과목 프로파일					
교과목명	서양사개론	영문과목명	Introduction to Western History	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	서양사에 대한 개략적인 이해를 위해 문명의 탄생부터 탈냉전시대까지 총괄적으로 살펴본다.				
교과 목표	1. 서양사[유럽사]와 관련된 교과내용에서 중요 역사적 사건들을 시대별로 개관하여 살펴봄으로써 시대적 흐름을 파악하도록 한다. 2. 주요 역사적 사실들에 대한 심층적 학습에 필요한 기본적 역사지식을 디지털을 활용하여 학습하도록 한다. 3. 우리가 역사의 주체임을 인식하여 현대 사회의 발전에 능동적으로 참여하는 태도를 기른다.				
교과 내용	1. 그리스와 로마문화 2. 중세의 봉건제와 기독교문화 3. 근대사회의 제도와 문화, 시민혁명 4. 현대사회와 문화				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	30%	주제에 대한 정확한 역사 용어를 활용하여 발표할 수 있다. 발표를 정중히 경청하고 그에 대한 비평 또는 토론을 할 수 있다.	발표/토론
내용전문성 개발 역량(MC2)	50%	문제 풀이와 설명은 정확한 용어와 개념에 기초하여 서술할 수 있다. 인과적 관계에 기반한 역사적 주제에 대한 설명에 핵심적 요소를 반영할 수 있다.	시험
실제적 문제해결 역량(MC3)	20%	역사적 사실에 대한 종합적 지식을 습득하고 그를 비판적으로 검토한 후 논리적으로 설명할 수 있다.	발표/과제

과목 프로파일					
교과목명	역사학개론	영문과목명	Introduction to History	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	역사학에 대한 개념, 연구방법론, 역사를 바라보는 관점 등을 학습함으로써 역사에 대한 올바른 인식이 무엇인지를 알 수 있도록 하며, 역사이론 및 역사학 연구방법론에 필요한 기초적 내용지식을 학습한다.				
교과 목표	1. 역사학에 대한 개념, 연구방법론, 역사를 바라보는 관점 등을 학습함으로써 역사에 대한 올바른 인식이 무엇인지를 알 수 있도록 한다. 2. 한국 및 동·서양의 역사이론 등 역사학 연구방법론에 필요한 기초적 내용지식을 학습한다.				
교과 내용	1. 역사란 무엇인가? 2. 역사 연구의 다양한 연구방법론 3. 역사를 바라보는 다양한 사관 4. 사료의 분석과 비판은 왜 필요한가?				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	30%	주제에 대한 정확한 역사 용어를 활용하여 발표할 수 있다. 발표를 정중히 경청하고 그에 대한 비평 또는 토론을 할 수 있다.	발표/토론
내용전문성 개발 역량(MC2)	50%	문제 풀이와 설명은 정확한 용어와 개념에 기초하여 서술할 수 있다. 인과적 관계에 기반한 역사적 주제에 대한 설명에 핵심적 요소를 반영할 수 있다.	시험
실제적 문제해결 역량(MC5)	20%	역사적 사실에 대한 종합적 지식을 습득하고 그를 비판적으로 검토한 후 논리적으로 설명할 수 있다.	발표/과제

과목 프로파일					
교과목명	역사교육교수법	영문과목명	History Education Teaching Method	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	교과내용 지식을 효과적으로 전달하기 위한 교수-학습법 탐구를 통해 실제 역사수업에서 학습효과를 극대화시키는 방법을 익힌다.				
교과 목표	1. 학습자에게 교과내용 지식을 효과적으로 전달하기 위한 교수-학습법 탐구를 통해 학습효과를 극대화시키는 방법을 익히고자 한다. 2. 미래교육 환경 변화(AI 디지털 교과서, 디지털 리터러시 교육 등)에 대한 실무적 대응방법을 갖추기 위한 창의적이며, 실용적인 교수-학습법을 적용한 교과운영이 가능하도록 한다.				
교과 내용	1. 교수-학습법의 변천 과정 2. 학교 현장에서 실제 적용 가능한 교수-학습법 3. 미래교육환경 변화에 대응할 수 있는 신新 교수-학습법				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성 개발 역량(MC2)	40%	교수-학습법의 변천과정에 대한 기본적인 이해를 바탕으로 새로운 교수-학습법을 적용할 수 있다.	시험
학습생태계 조성 관리 역량(MC6)	30%	미래교육 수요에 적합한 교수-학습법의 현장 적용 방법과 효과를 분석하고 설명할 수 있다.	시험
학습자원 활용역량(MC7)	30%	다양한 형태의 신新 교수-학습법에 대한 이해를 바탕으로 학교현장에서 적용할 수 있는 방법을 창의적 관점에서 설명할 수 있다.	과제/발표

과목 프로파일					
교과목명	역사교육과정론	영문과목명	History Curriculum	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	역사교육과정론은 교육과정에 대한 문해력을 높이고, 교육과정에 제시된 목표, 내용, 교수·학습 방법과 일관성을 유지하며 시행될 수 있도록 평가방법에 대해 실습할 수 있도록 한다.				
교과 목표	1. 역사 교육과정의 변천 및 주요 쟁점, 역사과 평가 방법(디지털을 활용한 평가)과 관련된 기초적인 지식을 갖는다. 2. 역사교사와 관련된 직무 동향의 변화를 꾸준히 파악하고 이에 적합한 역량을 기를 수 있다.				
교과 내용	1. 역사 교육과정의 변천 및 주요 쟁점 2. 역사적 사고력과 평가				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
학습성과 평가역량(MC4)	40%	역사 교육과정의 변천과정과 배경에 대한 역사적 이해를 기반으로 전반적인 내용을 설명할 수 있다.	시험
실제적 문제해결 역량(MC5)	40%	교육과정에 대한 종합적 지식을 습득하고 그를 비판적으로 검토한 후 체계적으로 교육과정과 평가방법론을 구성할 수 있다.	발표
윤리역량(MC8)	20%	교수가 제시한 과제를 기한 내에 제출할 수 있다. 출석 및 비대면 수업에 결석 없이 참여할 수 있다.	과제/출석

과목 프로파일					
교과목명	사학사	영문과목명	History of Historical Studies	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	역사학이 어떻게 변화해 왔는가의 내용을 다루는 과목으로, 동양과 서양의 역사학 연구의 변천을 중심으로 근대 역사학의 성립부터 포스터모더니즘적 역사 연구를 중심으로 다룬다.				
교과 목표	역사학의 변화에 대한 시대성과 현재의 역사학에 대한 가치관을 정립하고 이를 역사교육 현장에서 올바르게 활용할 수 있도록 한다.				
교과 내용	1. 디지털을 활용하여 한국 및 동서양 역사학의 변화과정과 시대성에 대한 검토 및 분석 2. 역사학에 대한 올바른 가치관 정립과 교육현장에서의 바람직한 활용을 위한 지성사적 검토				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성 개발 역량(MC2)	20%	문제 풀이와 설명은 정확한 용어와 개념에 기초하여 서술할 수 있다. 인과적 관계에 기반한 역사적 주제에 대한 설명에 핵심적 요소를 반영할 수 있다.	시험
학습성과 평가역량(MC4)	60%	수업 이해도 측정 방법과 올바른 피드백 방안을 구성하고 설명할 수 있다.	시험
실제적 문제해결 역량(MC5)	20%	역사적 사실에 대한 종합적 지식을 습득하고 그를 비판적으로 검토한 후 논리적으로 설명할 수 있다.	과제

과목 프로파일					
교과목명	역사교육론	영문과목명	Teaching of History	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	역사교육론은 '역사교육은 무엇인가?', '역사를 왜 알아야 하는가?', '역사를 잘 가르칠 수 있는 방법은 무엇인가?'에 대해 궁리하는 과목이다. 이 과목을 통해 역사교육의 목표, 내용, 교육과정, 교재(AI 디지털 교과서 포함), 교수·학습 등에 대한 기초 이론과 실제를 다룬다.				
교과 목표	1. 역사교육의 현대적 흐름에 대해 인지도를 향상시킨다. 2. 역사교사의 올바른 역사 교육관 정립을 위해 교과교육학적 기초이론, 교육공학적 측면에서의 교수학습방법론 등에 대한 전문적 정보(교과서, AIDT 등)와 지식 그리고 기능을 익히게 한다. 3. 역사 교사와 관련된 직무 동향의 변화를 꾸준히 파악하고 이에 적합한 역량을 기를 수 있다.				
교과 내용	1. 역사교육의 질적 향상 및 효율성 증대에 필요한 방안을 살펴본다. ▪ 역사교과내용 선정 원칙 및 기준 ▪ 지역사와 인물사 등 다양한 분류사의 효율적 교수방법(AI 디지털 교과서 활용, 디지털 리터러시 교육 등) ▪ 인터넷 역사교육 자료에 대한 사례분석 2. 지식(내용)과 과정(방법)의 효율적 혼합에서 제기되는 적절한 설명 및 표현방법 등을 구체적으로 다루도록 한다. 3. 디지털 활용한 다양한 평가와 피드백을 활용할 수 있는 방안을 지도한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	10%	주제에 대한 정확한 역사 용어를 활용하여 발표할 수 있다. 다른 학생의 발표를 정중히 경청하고 그에 대한 비평 또는 토론을 할 수 있다.	자기성찰지
내용전문성 개발 역량(MC2)	10%	문제 풀이와 설명은 정확한 용어와 개념에 기초하여 서술할 수 있다. 인과적 관계에 기반한 역사적 주제에 대한 설명에 핵심적 요소를 반영할 수 있다.	수업지도안/학습지
교육과정 재구성 역량(MC3)	10%	학습목표에 기반하여 교과내용 지식, 교수내용 지식, 교육과정 지식등을 체계적으로 구성할 수 있다.	시험
학습성과 평가역량(MC4)	30%	모의 수업 이해도 측정 방법과 올바른 피드백 방안을 구성하고 설명할 수 있다.	시험
실제적 문제해결 역량(MC5)	10%	역사적 사실에 대한 종합적 지식을 습득하고 그를 비판적으로 검토한 후 논리적으로 설명할 수 있다.	비평문
학습생태계 조성 관리 역량(MC6)	10%	주요 역사적 사건, 인물, 제도 등에 대한 교과내용 자료와 사료의 수집 및 정리를 통해 이를 학습자에게 명료하게 설명할 수 있다.	수업지도안/학습지
학습자원 활용역량(MC7)	10%	다양한 교수-학습방법을 적용한 모의 수업을 할 수 있다.	발표
윤리역량(MC8)	10%	출석 및 비대면 수업에 결석 없이 참여할 수 있다.	출석

과목 프로파일					
교과목명	동양사사료강독	영문과목명	Readings of Eastern Asia Historical Records for Teaching	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	동양사, 특히 한자와 불교·유교사상의 문화권을 바탕으로 하는 한국을 비롯, 중국, 일본, 베트남 국가들의 주요 사료(史料)들을 강독함으로써 한자습득함양에 유용할 뿐만 아니라 역사적 사실을 정확하게 인지할 수 있다.				
교과 목표	1. 동양사와 관련된 주요한 역사적 기록들을 수집, 정리, 분석하고, 이를 비판적으로 검토하여 역사 지식을 구성할 수 있다. 2. 다수의 역사적 설명(관점)의 가능성을 이해하고 그 설명들을 메타 내러티브적 차원에서 분석할 수 있다. 3. 동양사에 대한 이해를 바탕으로 세계 역사와 문화의 다양성을 탐구하여 그 특징을 파악하고, 외국의 문화를 이해하고 존중하는 태도를 갖는다.				
교과 내용	1. 동아시아사[동양사] 교과서에 수록된 동아시아의 고대~현대까지의 주요 사료들의 원전 찾기와 강독 2. 동아시아사[동양사] 교과서 수록 내용 중 동아시아 고대~현재까지의 핵심적 주제들과 관련된 주요 원전 자료 찾기와 강독 3. 사료 강독을 통한 역사적 설명과 서술				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
교육과정 재구성 역량(MC3)	30%	학습목표에 기반하여 교과내용 지식, 교수내용 지식, 교육과정 지식등을 체계적으로 구성할 수 있다.	과제
실제적 문제해결 역량(MC5)	50%	역사적 사실에 대한 종합적 지식을 습득하고 그를 비판적으로 검토한 후 논리적으로 설명할 수 있다.	시험
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	20%	주요 역사적 사건, 인물, 제도 등에 대한 교과내용 자료와 사료의 수집 및 정리를 통해 이를 학습자에게 명료하게 설명할 수 있다.	시험

과목 프로파일					
교과목명	서양문화사	영문과목명	History of Western Culture	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	서양의 고대부터 현대까지 서양인의 삶과 양식이 어떠한 발전 과정을 통해 이루어 졌는지 살펴본다.				
교과 목표	1. 서양사 전반에 대한 이해를 바탕으로 학술・종교・문학・예술・과학・기술 등 여러 분야에서 이룩한 성과를 이해한다. 2. 서양사에 대한 이해를 바탕으로 세계 역사와 문화의 다양성을 탐구하여 그 특징을 파악하고, 외국의 문화를 이해하고 존중하는 태도를 갖는다				
교과 내용	1. 그리스와 로마문화 2. 중세의 봉건제와 기독교문화 3. 근대사회의 제도와 문화, 시민혁명 4. 현대사회와 문화				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
교육과정 재구성 역량(MC3)	30%	학습목표에 기반하여 교과내용 지식, 교수내용 지식, 교육과정 지식등을 체계적으로 구성할 수 있다.	과제/발표
실제적 문제해결 역량(MC5)	50%	역사적 사실에 대한 종합적 지식을 습득하고 그를 비판적으로 검토한 후 논리적으로 설명할 수 있다.	시험
윤리역량(MC8)	20%	교수가 제시한 과제를 기한 내에 제출할 수 있다. 출석 및 비대면 수업에 결석 없이 참여할 수 있다.	과제 제출 및 출석

과목 프로파일					
교과목명	역사교과교재연구 및 지도법	영문과목명	Materials and Methods in Teaching of History	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	역사교육의 교재가 가지는 의의를 이해하고, 역사교과서를 분석하며 실제 '수업 운영 능력'을 키우도록 한다.				
교과 목표	1. 중고등학교 국사와 세계사를 분석하여 교과지도의 실제경험을 익힌다. 2. 역사교육에서 활용할 교재에 관한 기초이론 및 주요 교재들을 살펴보면서 역사교육에서 교재(AI 디지털 교과서 등)의 의의를 이해한다. 3. 역사교수학습에 관한 이론과 현장기능에 관계되는 문제들을 다루어 역사교사의 전문적 기반도 구축한다. 4. 중고등학생들의 특성을 파악하고 공감할 수 있는 능력과 AI를 활용한 매체 등을 이용해서 학생들의 협력적 문제해결력 배양을 도와줄 수 있다				
교과 내용	1. 한국사와 세계사 교과서 분석 2. 학습지도안 작성 요령 3. 역사부도와 도표 활용 방법 4. 기자재를 위한 시청각 교육				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	10%	주제에 대한 정확한 역사 용어를 활용하여 발표할 수 있다. 다른 학생의 발표를 정중히 경청하고 그에 대한 비평 또는 토론을 할 수 있다.	자기성찰지
내용전문성 개발 역량(MC2)	10%	문제 풀이와 설명은 정확한 용어와 개념에 기초하여 서술할 수 있다. 인과적 관계에 기반한 역사적 주제에 대한 설명에 핵심적 요소를 반영할 수 있다.	수업지도안/학습지
교육과정 재구성 역량(MC3)	10%	학습목표에 기반하여 교과내용 지식, 교수내용 지식, 교육과정 지식등을 체계적으로 구성할 수 있다.	시험
학습성과 평가역량(MC4)	30%	모의 수업 이해도 측정 방법과 올바른 피드백 방안을 구성하고 설명할 수 있다.	시험
실제적 문제해결 역량(MC5)	10%	역사적 사실에 대한 종합적 지식을 습득하고 그를 비판적으로 검토한 후 논리적으로 설명할 수 있다.	비평문
학습생태계 조성 · 관리 역량(MC6)	10%	주요 역사적 사건, 인물, 제도 등에 대한 교과내용 자료와 사료의 수집 및 정리를 통해 이를 학습자에게 명료하게 설명할 수 있다.	수업지도안/학습지
학습자원 활용역량(MC7)	10%	다양한 교수-학습방법을 적용한 모의 수업을 할 수 있다.	발표
윤리역량(MC8)	10%	출석 및 비대면 수업에 결석 없이 참여할 수 있다.	출석

과목 프로파일					
교과목명	역사과 논리 및 논술	영문과목명	Historical Thinking Essay Writing	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	일반적인 글쓰기와 역사 글쓰기의 차이점을 이해하며, 역사수업에서의 글쓰기 종류와 방법을 실제 계획하여 실습해보는 과목이다. 이 과목을 통해 역사과 쓰기 능력이 함양될 수 있도록 한다.				
교과 목표	1. 역사학에서 중요한 학습내용과 쟁점이 될 수 있는 주제를 선정하여 역사적 사고의 논리를 체득할 수 있도록 한다. 2. 역사적 사실에 대한 논리적 표현 능력 함양을 통해 논리적 글쓰기와 표현이 가능한 역사교사로서의 자질을 갖도록 한다. 3. 교사와 관련된 직무 동향의 변화(AI 디지털 교과서 활용, 디지털 리터러시 교육 등)를 꾸준히 파악하고 이에 적합한 역량을 함양한다.				
교과 내용	1. 한국사·· 세계사· 동아시아사 각 분야의 핵심적인 역사적 사실과 관련된 주제에 대한 논리적 글쓰기 2. 한국사·· 세계사· 동아시아사 각 분야의 핵심적인 역사적 사실과 관련된 주제에 대한 논리적 표현력				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
교육과정 재구성 역량(MC3)	20%	학습목표에 기반하여 교과내용 지식, 교수내용 지식, 교육과정 지식 등을 체계적으로 구성할 수 있다.	시험
학습성과 평가역량(MC4)	40%	수업 이해도 측정 방법과 올바른 피드백 방안을 구성하고 설명할 수 있다.	시험
실제적 문제해결 역량(MC5)	40%	역사적 사실에 대한 종합적 지식을 습득하고 그를 비판적으로 검토한 후 논리적으로 설명할 수 있다.	과제/발표

과목 프로파일					
교과목명	서양사사료강독	영문과목명	Readings of Western Historical Records for Teaching	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	서양 고대부터 현대까지 역사적 전환의 계기가 된 주요 사료(디지털 자료 포함)를 함께 읽고 토론하여 서양 역사의 흐름을 파악한다.				
교과 목표	1. 서양사와 관련된 주요한 역사적 기록들을 수집, 정리, 분석하고, 이를 비판적으로 검토하여 역사 지식을 구성할 수 있다. 2. 다수의 역사적 설명(관점)의 가능성을 이해하고 그 설명들을 메타 내러티브적 차원에서 분석할 수 있다. 3. 서양사에 대한 이해를 바탕으로 세계 역사와 문화의 다양성을 탐구하여 그 특징을 파악하고, 외국의 문화를 이해하고 존중하는 태도를 갖는다.				
교과 내용	1. 세계사 교과서에 수록된 서양사의 고대~현대까지의 주요 사료(디지털 자료 포함)들의 원전 찾기와 강독 2. 세계사 교과서 수록 내용 중 서양 고대~현재까지의 핵심적 주제들과 관련된 주요 원전 자료 찾기와 강독 3. 사료 강독을 통한 역사적 설명과 서술				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
교육과정 재구성 역량(MC3)	30%	학습목표에 기반하여 교과내용 지식, 교수내용 지식, 교육과정 지식 등을 체계적으로 구성할 수 있다.	과제/발표
실제적 문제해결 역량(MC5)	50%	역사적 사실에 대한 종합적 지식을 습득하고 그를 비판적으로 검토한 후 논리적으로 설명할 수 있다.	시험
학습생태계 조성 · 관리 역량(MC6)	20%	주요 역사적 사건, 인물, 제도 등에 대한 교과내용 자료와 사료의 수집 및 정리를 통해 이를 학습자에게 명료하게 설명할 수 있다.	시험

과목 프로파일					
교과목명	동양문화사	영문과목명	History of Eastern Culture	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	동양의 개념을 이해하고 특히 동아시아(한국, 중국, 일본, 베트남)의 역사와 문화를 중국을 중심으로 살펴보면서 동아시아 발전과정과 한국과 베트남, 일본의 문화의 관계성도 살펴봄으로써 역사적 안목을 넓히고 지식도 축적할 수 있다.				
교과 목표	1. 동양사 전반에 대한 이해를 바탕으로 디지털을 활용하여 학술・종교・문학・예술・과학・기술 등 여러 분야에서 이룩한 성과를 이해한다. 2. 동양사에 대한 이해를 바탕으로 세계 역사와 문화의 다양성을 탐구하여 그 특징을 파악하고, 외국의 문화를 이해하고 존중하는 태도를 갖는다				
교과 내용	1. 고대~현대까지의 동양사의 문화 2. 고대~현대까지의 동양사의 시대별 특성				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
교육과정 재구성 역량(MC3)	30%	학습목표에 기반하여 교과내용 지식, 교수내용 지식, 교육과정 지식 등을 체계적으로 구성할 수 있다.	시험
실제적 문제해결 역량(MC5)	50%	역사적 사실에 대한 종합적 지식을 습득하고 그를 비판적으로 검토한 후 논리적으로 설명할 수 있다.	발표
윤리역량(MC8)	20%	교수가 제시한 과제를 기한 내에 제출할 수 있다. 출석 및 비대면 수업에 결석 없이 참여할 수 있다.	과제 제출 및 출석

과목 프로파일					
교과목명	역사교육특강	영문과목명	Topics in History Education	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	역사교육론과 관련된 주요 쟁점들을 바탕으로 역사교육에 대한 심화된 이해를 갖게 한다.				
교과 목표	1. 역사교육과 관련하여 중요한 토픽을 선정하여 이에 대한 집중적인 연구를 토대로 심화된 이해를 얻을 수 있다. 2. 역사 교육과정의 변천 및 주요 쟁점, 역사과 교수학습방법, 역사과 평가 방법과 관련된 심화된 이해를 갖는다. 3. 역사교사와 관련된 직무 동향의 변화(AI 디지털 교과서 활용, 디지털 리터러시, 디지털 활용 창의적 평가 등)를 꾸준히 파악하고 이에 적합한 역량을 기를 수 있다. 4. 역사교육의 이해와 관련된 중고등학생들의 특성을 파악하고 교수학습과 관련하여 학생들의 협력적 문제해결력 배양을 도와줄 수 있다				
교과 내용	1. 역사 교육과정의 변천 및 주요 쟁점 2. 역사 학습을 위한 교수학습 방법(디지털을 활용한 역사학습) 3. 역사적 사고력과 평가(디지털 활용 창의적 평가 등)				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성 개발 역량(MC2)	50%	문제 풀이와 설명은 정확한 용어와 개념에 기초하여 서술할 수 있다. 인과적 관계에 기반한 역사적 주제에 대한 설명에 핵심적 요소를 반영할 수 있다.	시험
학습자원 활용역량(MC6)	50%	발표 수업 때 ICT 분야의 다양한 학습 매체를 활용할 수 있다. 학습 이해력 증진을 위한 유용한 콘텐츠 정보를 활용할 수 있다.	과제/발표

과목 프로파일					
교과목명	역사교육평가방법론	영문과목명	historical Education Evaluation Methodology	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	역사교육 평가에서 선다형, 서·논술형, 수행평가 등을 중심으로 평가방법을 익히고 실제 평가문항 제작을 실습해본다.				
교과 목표	1. 역사교육 평가의 다양한 방법론과 체계를 학습한다. 2. 역사교육 평가방법에 대한 실험적 구조화를 수행하도록 한다. 3. 다양한 역사교육 평가의 적용 사례(디지털 활용 창의적 평가 등)에 대한 검토와 장단점을 비교·분석한다.				
교과 내용	1. 역사교육 평가 방법론 2. 역사교육 평가방법론의 적용과 실제 3. 미래교육 환경에 적용 가능한 역사교육평가방법의 모델 탐구(디지털 활용 창의적 평가 등)				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실제적 문제해결 역량(MC5)	30%	역사교육 평가방법의 변천과정에 대한 이해와 각각의 평가방법이 갖고 있는 장단점을 비교 설명할 수 있다.	시험
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	30%	다양한 역사교육방법론이 학교현장에서 작용되었을 때 필요한 도구적, 환경적 요소 등에 대한 창의적 방안을 도출 설명할 수 있다.	과제
학습자원 활용역량(MC7)	40%	역사교육평가방법에서 ICT 분야 매체의 적용 기술을 익히고 실현할 수 있다. 학습 이해력 증진을 위한 평가도구의 다양한 활용방법을 제안하고 실험적 시행을 할 수 있다.	발표

과목 프로파일					
교과목명	전공교육실습 1	영문과목명	History Education Service	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	전공교육 실습을 통해 현장 적응 능력을 익히도록 한다.				
교과 목표	중·고등학교에서 역사 교과의 보조교사, 전공 관련 창의적 체험활동, 자유학기제, 방과 후 학습 지도 등 '전공교육실습'을 통해 전공교육을 체험함으로써 현장 실천 역량을 강화한다.				
교과 내용	역사 교과의 보조교사, 전공 관련 창의적 체험활동, 자유학기제, 방과 후 학습 지도 등 30시간 1학점(Pass/Fail), 계획서 및 보고서 확인 후 성적 부여				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	50%	전공교육봉사를 통해 예비교사로서 학교현장에 적응력을 익히고 배양할 수 있다.	계획서/보고서
윤리역량(MC8)	50%	체험 및 봉사 활동을 성실히 수행한 후 보고서를 작성할 수 있다.	보고서

과목 프로파일					
교과목명	전공교육실습 2	영문과목명	History Education Service	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	전공교육 실습을 통해 심화된 현장 적응 능력을 익히도록 한다.				
교과 목표	중·고등학교에서 역사 교과의 보조교사, 전공 관련 창의적 체험활동, 자유학기제, 방과 후 학습 지도 등 '전공교육실습'을 통해 전공교육을 체험함으로써 현장 실천 역량을 강화한다.				
교과 내용	역사 교과의 보조교사, 전공 관련 창의적 체험활동, 자유학기제, 방과 후 학습 지도 등 30시간 1학점(Pass/Fail), 계획서 및 보고서 확인 후 성적 부여				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	50%	전공교육봉사를 통해 예비교사로서 학교현장에 적응력을 익히고 배양할 수 있다.	계획서/보고서
윤리역량(MC8)	50%	체험 및 봉사 활동을 성실히 수행한 후 보고서를 작성할 수 있다.	보고서

과목 프로파일					
교과목명	서양고대사	영문과목명	Ancient History of the West	모듈명	모듈3
교과목 개요 및 특성	서양 고대를 이해한다. 이를 위하여 서양문화의 기원인 메소포타미아·이집트 문명부터 고대 로마까지의 발전과정을 살펴본다.				
교과 목표	1. 서양 고대의 중요한 사안들을 시대 순으로 정리하고 이해하며, 이를 디지털을 활용하여 표현 할 수 있도록 한다. 2. 서양 고대의 문명적 특징 및 거기서 비롯되는 문제점들을 제시하고 구체적으로 설명할 수 있는 능력을 배양한다. 3. 서양사에 대한 이해를 바탕으로 세계 역사와 문화의 다양성을 탐구하여 그 특징을 파악하고, 외국의 문화를 이해하고 존중하는 태도를 갖는다.				
교과 내용	1. 그리스 시대(폴리스 세계, 페르시아 전쟁 및 펠로폰네소스 전쟁, 그리스 문명) 2. 로마 시대(공화정시대, 제정시대, 로마문명)				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	30%	주제에 대한 정확한 역사 용어를 활용하여 발표할 수 있다. 발표를 정중히 경청하고 그에 대한 비평 또는 토론을 할 수 있다.	발표/토론
내용전문성 개발 역량(MC2)	50%	문제 풀이와 설명은 정확한 용어와 개념에 기초하여 서술할 수 있다. 인과적 관계에 기반한 역사적 주제에 대한 설명에 핵심적 요소를 반영할 수 있다.	시험
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	20%	서양고대사의 주요 역사적 사건, 인물, 제도 등에 대한 교과내용 자료와 사료의 수집 및 정리를 통해 이를 학습자에게 명료하게 설명할 수 있다.	과제

과목 프로파일					
교과목명	동양사개론	영문과목명	Introduction to Asian History	모듈명	모듈3
교과목 개요 및 특성	고대~현대까지의 동양사의 정치, 경제, 사회 등의 역사전개 과정과 더불어 의구심과 다양한 시각을 바탕으로 하는 역사적 안목을 길러 역사적 교훈을 역사지식함양과 더불어 실생활 속에 적용하게 할 수 있다.				
교과 목표	1. 동양사와 관련된 교과내용에서 중요 역사적 사건들을 시대별로 개관하여 살펴봄으로써 시대적 흐름을 파악하도록 한다. 2. 통합적이고 균형 잡힌 시각으로 동아시아 역사를 파악하여 이 지역의 특성을 이해하는 안목을 기르며, 동아시아 역사 전개 과정에서 나타난 갈등 요소를 탐구하고, 이를 해소하여 상호 발전을 모색하는 자세를 갖는다. 3. 동양사와 관련되 주어진 주제에 대한 설명 자료를 이용하여 디지털을 활용하여 발표할 수 있다.				
교과 내용	1. 고대~현대까지의 동양사의 정치, 경제, 사회 등과 관련된 주요 역사적 사실에 대한 개관 2. 고대~현대까지의 동양사의 시대별 특성				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓)) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	30%	주제에 대한 정확한 역사 용어를 활용하여 발표할 수 있다. 발표를 정중히 경청하고 그에 대한 비평 또는 토론을 할 수 있다.	발표/토론
내용전문성 개발 역량(MC2)	50%	문제 풀이와 설명은 정확한 용어와 개념에 기초하여 서술할 수 있다. 인과적 관계에 기반한 역사적 주제에 대한 설명에 핵심적 요소를 반영할 수 있다.	시험
실제적 문제해결 역량(MC5)	20%	역사적 사실에 대한 종합적 지식을 습득하고 그를 비판적으로 검토한 후 논리적으로 설명할 수 있다.	과제

과목 프로파일					
교과목명	서양중세사	영문과목명	Medieval History of the West	모듈명	모듈3
교과목 개요 및 특성	서양 중세를 이해한다. 이를 위하여 게르만 사회의 등장부터 중세도시가 등장하면서 봉건제가 해체되어 가는 과정을 살펴본다.				
교과 목표	1. 서양 중세의 중요한 사안들을 시대 순으로 정리하고 표현할 수 능력을 향상시킨다. 2. 서양 중세의 문명적 특징과 역사적 쟁점들에 대해 디지털을 활용하여 이해하고 표현할 수 있도록 한다. 3. 서양사에 대한 이해를 바탕으로 세계 역사와 문화의 다양성을 탐구하여 그 특징을 파악하고, 외국의 문화를 이해하고 존중하는 태도를 갖는다.				
교과 내용	1. 서양의 봉건제도, 기독교에 관한 역사적 쟁점, 근대사와의 관련성 등과 같은 기본적인 내용지식을 학습한다. 2. 서양 중세사회의 주요한 역사적 사실들과 그것들의 인과적 연관성을 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	30%	주제에 대한 정확한 역사 용어를 활용하여 발표할 수 있다. 발표를 정중히 경청하고 그에 대한 비평 또는 토론을 할 수 있다.	발표/토론
내용전문성 개발 역량(MC2)	50%	문제 풀이와 설명은 정확한 용어와 개념에 기초하여 서술할 수 있다. 인과적 관계에 기반한 역사적 주제에 대한 설명에 핵심적 요소를 반영할 수 있다.	시험
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	20%	주요 역사적 사건, 인물, 제도 등에 대한 교과내용 자료와 사료의 수집 및 정리를 통해 이를 학습자에게 명료하게 설명할 수 있다.	과제

과목 프로파일					
교과목명	동아시아고대사	영문과목명	Ancient History of East Asia	모듈명	모듈3
교과목 개요 및 특성	이 과목은 중국문명 성립 이래 후한 말까지 즉, 삼황오제전설, 하, 상, 주, 춘추전국, 진, 한(전한과 후한) 정치, 경제, 사회, 문화적 제 측면의 변화 및 발전 과정에 대한 역사를 살펴본다. 아울러 중국의 왕조와 동아시아 여러 나라들, 즉 한반도 국가와 일본, 베트남 등과의 상호관계성도 역사적 근거에 의해 살펴본다. 이 과목 수학 후에는 동아시아 고대의 정치, 경제, 사회, 문화, 인물, 사건 등의 갖가지 요소를 이해하게 되어 폭넓은 역사지식과 역사적 안목을 갖게 되며, 발표와 경청, 비평 등에 능숙하고 사건과 자료에 대한 창의적인 시각과 분석력도 갖게 한다.				
교과 목표	1.중국 및 동아시아 여러 나라들의 고대 정치, 경제, 사회 문화에 대한 이해도를 향상시키며, 이를 논리적으로 구성하여 표현할 수 있게 한다. 2.중국 및 동아시아 여러 나라들의 역사적 관계성을 파악하고 그것을 디지털을 활용하여 표현할 수 있도록 한다. 3.통합적이고 균형 잡힌 시각으로 동아시아 역사를 파악하여 이 지역의 특성을 이해하는 안목을 기르며, 동아시아 역사 전개 과정에서 나타난 갈등 요소를 탐구하고, 이를 해소하여 상호 발전을 모색하는 자세를 갖는다.				
교과 내용	1.중국문명 성립 이래 후한 말까지 중국의 정치, 경제, 사회, 문화적 제 측면의 변화 및 발전 과정에 대한 기본지식을 살펴본다. 2.중국과 동아시아 여러 나라들과의 상호관계성을 역사적 근거에 의해 살펴본다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	30%	주제에 대한 정확한 역사 용어를 활용하여 발표할 수 있다. 발표를 정중히 경청하고 그에 대한 비평 또는 토론을 할 수 있다.	발표/토론
내용전문성 개발 역량(MC2)	50%	문제 풀이와 설명은 정확한 용어와 개념에 기초하여 서술할 수 있다. 인과적 관계에 기반한 역사적 주제에 대한 설명에 핵심적 요소를 반영할 수 있다.	시험
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	20%	동아시아고대사의 주요 역사적 사건, 인물, 제도 등에 대한 교과내용 자료와 사료의 수집 및 정리를 통해 이를 학습자에게 명료하게 설명할 수 있다.	과제

과목 프로파일					
교과목명	서양근대사	영문과목명	Modern History of the west	모듈명	모듈3
교과목 개요 및 특성	서양 근대문화의 토대인 르네상스부터 제국주의를 거쳐 제1차 세계대전까지의 과정을 살펴본다.				
교과 목표	1. 서양근대사의 중요한 사안들을 밀도 있게 학습하고 이를 표현할 수 있도록 한다. 2. 서양근대사의 중요한 흐름과 거기서 확인되는 특징이 무엇인지를 파악하게끔 하며, 이를 디지털을 활용하여 말이나 글로도 표현할 수 있도록 한다. 3. 서양사에 대한 이해를 바탕으로 세계 역사와 문화의 다양성을 탐구하여 그 특징을 파악하고, 외국의 문화를 이해하고 존중하는 태도를 갖는다.				
교과 내용	1. Renaissance/종교개혁 2. 절대왕정체제 3. 아메리카 혁명 및 프랑스 대혁명 4. 메테르니히체제 및 1848년 혁명				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	10%	주제에 대한 정확한 역사 용어를 활용하여 발표할 수 있다. 다른 학생의 발표를 정중히 경청하고 그에 대한 비평 또는 토론을 할 수 있다.	자기성찰지
내용전문성 개발 역량(MC2)	10%	문제 풀이와 설명은 정확한 용어와 개념에 기초하여 서술할 수 있다. 인과적 관계에 기반한 역사적 주제에 대한 설명에 핵심적 요소를 반영할 수 있다.	수업지도안/학습지
교육과정 재구성 역량(MC3)	10%	학습목표에 기반하여 교과내용 지식, 교수내용 지식, 교육과정 지식등을 체계적으로 구성할 수 있다.	시험
학습성과 평가역량(MC4)	30%	모의 수업 이해도 측정 방법과 올바른 피드백 방안을 구성하고 설명할 수 있다.	시험
실제적 문제해결 역량(MC5)	10%	역사적 사실에 대한 종합적 지식을 습득하고 그를 비판적으로 검토한 후 논리적으로 설명할 수 있다.	비평문
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	10%	주요 역사적 사건, 인물, 제도 등에 대한 교과내용 자료와 사료의 수집 및 정리를 통해 이를 학습자에게 명료하게 설명할 수 있다.	수업지도안/학습지
학습자원 활용역량(MC7)	10%	다양한 교수-학습방법을 적용한 모의 수업을 할 수 있다.	발표
윤리역량(MC8)	10%	출석 및 비대면 수업에 결석 없이 참여할 수 있다.	출석

과목 프로파일					
교과목명	동아시아중세사	영문과목명	Medieval History of East Asia	모듈명	모듈3
교과목 개요 및 특성	후한 이후부터 당말까지의 중국을 중심으로 한국과 일본, 베트남의 정치, 경제, 사회, 문화적 제 측면의 역사를 이해하고 동아시아 각국의 상호관계성을 역사적 근거에 의해 살펴봄으로써 역사적 안목을 가르고 상호 발전 모색의 인식도 갖게 한다.				
교과 목표	1. 중국 및 동아시아 여러 나라들의 중세 정치, 경제, 사회 문화에 대한 역사적 기본지식 이해도를 향상시키며, 이를 논리적으로 표현할 수 있게 한다. 2. 중국 및 동아시아 여러 나라들의 중세 사실에 대한 역사적 관계성을 파악하고 이를 디지털을 활용하여 표현할 수 있도록 한다. 3. 통합적이고 균형 잡힌 시각으로 동아시아 역사를 파악하여 이 지역의 특성을 이해하는 안목을 기르며, 동아시아 역사 전개 과정에서 나타난 갈등 요소를 탐구하고, 이를 해소하여 상호 발전을 모색하는 자세를 갖는다.				
교과 내용	1. 후한 이후부터 당말 까지의 중국의 정치, 경제, 사회, 문화적 제 측면의 변화 및 발전 과정에 대한 기본지식을 살펴본다. 2. 후한 이후부터 당말 까지의 중국과 동아시아 각국의 상호관계성을 역사적 근거에 의해 살펴본다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	30%	주제에 대한 정확한 역사 용어를 활용하여 발표할 수 있다. 발표를 정중히 경청하고 그에 대한 비평 또는 토론을 할 수 있다.	발표/토론
내용전문성 개발 역량(MC2)	50%	문제 풀이와 설명은 정확한 용어와 개념에 기초하여 서술할 수 있다. 인과적 관계에 기반한 역사적 주제에 대한 설명에 핵심적 요소를 반영할 수 있다.	시험
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	20%	동아시아중세사의 주요 역사적 사건, 인물, 제도 등에 대한 교과 내용 자료와 사료의 수집 및 정리를 통해 이를 학습자에게 명료하게 설명할 수 있다.	과제

과목 프로파일					
교과목명	동아시아근대사	영문과목명	Modern History of East Asia	모듈명	모듈3
교과목 개요 및 특성	오대십국, 송, 요, 금, 원, 명, 일본근대, 베트남근대의 정치, 경제, 사회, 문화 등 제 측면의 변화 및 발전 과정에 대한 역사를 살펴본다. 아울러 중국의 왕조와 동아시아 여러 나라들, 즉 한반도 국가와 일본, 베트남 등과의 상호관계성도 역사적 근거에 의해 살펴본다. 이에 이 과목 수학 후에는 동아시아 근대의 정치, 경제, 사회, 문화, 인물, 사건 등의 갖가지 요소를 이해하게 되어 폭넓은 역사지식 습득과 역사적 안목을 갖게 되며, 발표와 경청, 비평 등에 능숙하고 사건과 자료에 대한 창의적인 시각과 분석력도 갖게 한다.				
교과 목표	1. 동아시아근대사의 흐름을 이해함으로서 동아시아 지역의 근대와 현재, 그리고 세계 초강대국인 중국과 인접 국가 간의 역사적 연관성과 역학관계를 논리적으로 파악하고 잘 표현할 수 있도록 한다. 2. 21세기에 접어들면서 그 위상이 점차 커지고 있는 중국의 실체를 바르게 이해함으로서 강대국 사이에 놓여있는 우리나라가 도모해야 할 민족자본의 활로가 무엇인지를 실리적 측면에서 파악하고 표현할 수 있도록 한다. 3. 통합적이고 균형 잡힌 시각으로 동아시아 역사를 파악하여 이 지역의 특성을 이해하는 안목을 기르며, 동아시아 역사 전개 과정에서 나타난 갈등 요소를 탐구하고, 이를 해소하여 상호 발전을 모색하는 자세를 갖는다. 4. 우리 민족이 외부 세계와 교류하고 발전하는 과정에서 다양한 문화적 성격을 가짐과 동시에 한국인으로서의 정체성을 유지해 왔음을 인식한다.				
교과 내용	1. 중국의 제2차 아편전쟁 이후 일부 개명 관료들이 서법을 모방하여 추진했던 양무운동, 전통적 지배체제를 개량하려 했던 변법운동, 개혁운동 실패 후 일어난 손문의 혁명운동의 전개 과정 등을 학습한다. 2. 중국과 인접국가들의 근대화 과정과 특성을 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	10%	주제에 대한 정확한 역사 용어를 활용하여 발표할 수 있다. 다른 학생의 발표를 정중히 경청하고 그에 대한 비평 또는 토론을 할 수 있다.	자기성찰지
내용전문성 개발 역량(MC2)	10%	문제 풀이와 설명은 정확한 용어와 개념에 기초하여 서술할 수 있다. 인과적 관계에 기반한 역사적 주제에 대한 설명에 핵심적 요소를 반영할 수 있다.	수업지도안/학습지
교육과정 재구성 역량(MC3)	10%	학습목표에 기반하여 교과내용 지식, 교수내용 지식, 교육과정 지식등을 체계적으로 구성할 수 있다.	시험
학습성과 평가역량(MC4)	30%	모의 수업 이해도 측정 방법과 올바른 피드백 방안을 구성하고 설명할 수 있다.	시험
실제적 문제해결 역량(MC5)	10%	역사적 사실에 대한 종합적 지식을 습득하고 그를 비판적으로 검토한 후 논리적으로 설명할 수 있다.	비평문
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	10%	주요 역사적 사건, 인물, 제도 등에 대한 교과내용 자료와 사료의 수집 및 정리를 통해 이를 학습자에게 명료하게 설명할 수 있다.	수업지도안/학습지
학습자원 활용역량(MC7)	10%	다양한 교수-학습방법을 적용한 모의 수업을 할 수 있다.	발표
윤리역량(MC8)	10%	출석 및 비대면 수업에 결석 없이 참여할 수 있다.	출석

과목 프로파일					
교과목명	동아시아근세사	영문과목명	Pre-Modern History of East Asia	모듈명	모듈3
교과목 개요 및 특성	오대십국과 송 시대부터 이전의 문벌귀족사회와는 다른 문신관료체제와 함께 서민사회가 열려 원명시기를 거쳐 청의 아편전쟁시기까지 진행되는 역사를 이해하고 조선, 일본, 베트남과의 관련성도 살펴봄으로써 갈등과 상호발전 관계를 인지할 수 있다.				
교과 목표	1. 중국 및 동아시아 여러 나라들의 중세 정치, 경제, 사회 문화에 대한 역사적 기본지식 이해도를 향상시키며, 이를 논리적으로 표현할 수 있게 한다. 2. 중국 및 동아시아 여러 나라들의 근세 사실에 대한 역사적 관계성을 파악하고 이를 표현할 수 있도록 한다. 3. 통합적이고 균형 잡힌 시각으로 동아시아 역사를 파악하여 이 지역의 특성을 이해하는 안목을 기르며, 동아시아 역사 전개 과정에서 나타난 갈등 요소를 탐구하고, 이를 해소하여 상호 발전을 모색하는 자세를 갖는다.				
교과 내용	1. 송, 원, 명, 청의 정치, 경제, 사회, 문화적 특징에 대해 이해한다. 2. 송~ 청까지의 중국과 동아시아 각국의 상호관계성을 역사적 근거에 의해 살펴본다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	10%	주제에 대한 정확한 역사 용어를 활용하여 발표할 수 있다. 다른 학생의 발표를 정중히 경청하고 그에 대한 비평 또는 토론을 할 수 있다.	자기성찰지
내용전문성 개발 역량(MC2)	10%	문제 풀이와 설명은 정확한 용어와 개념에 기초하여 서술할 수 있다. 인과적 관계에 기반한 역사적 주제에 대한 설명에 핵심적 요소를 반영할 수 있다.	수업지도안/학습지
교육과정 재구성 역량(MC3)	10%	학습목표에 기반하여 교과내용 지식, 교수내용 지식, 교육과정 지식등을 체계적으로 구성할 수 있다.	시험
학습성과 평가역량(MC4)	30%	모의 수업 이해도 측정 방법과 올바른 피드백 방안을 구성하고 설명할 수 있다.	시험
실제적 문제해결 역량(MC5)	10%	역사적 사실에 대한 종합적 지식을 습득하고 그를 비판적으로 검토한 후 논리적으로 설명할 수 있다.	비평문
학습생태계 조성 · 관리 역량(MC6)	10%	주요 역사적 사건, 인물, 제도 등에 대한 교과내용 자료와 사료의 수집 및 정리를 통해 이를 학습자에게 명료하게 설명할 수 있다.	수업지도안/학습지
학습자원 활용역량(MC7)	10%	다양한 교수-학습방법을 적용한 모의 수업을 할 수 있다.	발표
윤리역량(MC8)	10%	출석 및 비대면 수업에 결석 없이 참여할 수 있다.	출석

과목 프로파일					
교과목명	동아시아현대사	영문과목명	Contemporary History of East Asia	모듈명	모듈3
교과목 개요 및 특성	중국을 비롯한 한국, 일본, 베트남의 근대사, 즉 신해혁명 이후의 역사를 정치, 경제, 사회, 문화 등의 제 분야를 다양한 시각에서 살펴봄으로써 현대를 살아가는 지금의 현실과 비교하며 역사지식함양과 함께 타산지석의 교훈으로 삼는다.				
교과 목표	1. 동아시아 현대사회의 역사적 사건과 시실에 대한 개념과 흐름에 대하여 이해할 수 있도록 강의하고 논리적으로 표현하도록 한다. 2. 동아시아 현대사회의 역사적 흐름과 정세에 대한 역학적, 역사적 인과관계에 대하여 이해할 수 있도록 하며, 이것을 논리성과 구성력을 갖추어서 말과 글로 표현할 수 있도록 한다. 3. 동양시아 현대사에 대한 이해를 바탕으로 현재 사회의 문제를 역사적으로 검토하여 제시할 수 있는 문제 해결 방안들을 검토하고 자신이 추구하는 역사의식에 비추어 문제 해결 방안을 결정할 수 있다.				
교과 내용	1. 19세기 이후 중국사회의 변화와 발전 2. 19세기 이후 동아시아 여러나라의 근대화 과정 3. 19세기 이후 격변기 동아시아 여러나라의 정치, 경제, 사회, 문화 4. 2차 세계대전 이후의 세계사회의 변화와 흐름(냉전체제의 성립과 해제 및 신 냉전체제의 형성 과정)				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	20%	주제에 대한 정확한 역사 용어를 활용하여 발표할 수 있다. 다른 학생의 발표를 정중히 경청하고 그에 대한 비평 또는 토론을 할 수 있다.	과제
내용전문성 개발 역량(MC2)	40%	문제 풀이와 설명은 정확한 용어와 개념에 기초하여 서술할 수 있다. 인과적 관계에 기반한 역사적 주제에 대한 설명에 핵심적 요소를 반영할 수 있다.	시험
학습자원 활용역량(MC7)	40%	발표 수업 때 ICT 분야의 다양한 학습 매체를 활용할 수 있다. 학습 이해력 증진을 위한 유용한 콘텐츠 정보를 활용할 수 있다.	발표

과목 프로파일					
교과목명	서양현대사	영문과목명	Contemporary History of the West	모듈명	모듈3
교과목 개요 및 특성	제1차 세계대전 이후 정치 경제적 변화를 거쳐 미국과 소력을 양축으로 한 냉전기와 그 해체를 살펴보면서 서양 현대를 이해한다.				
교과 목표	1. 서양현대의 자본주의, 제국주의의 개념과 흐름에 대해 강의하고 논리적으로 표현하도록 한다. 2. 서양 현대의 세계사적 흐름과 정세에 대한 역학적, 역사적 인과관계에 대하여 이해할 수 있도록 하며, 이것을 논리성과 구성력을 갖추어서 말과 글로 표현할 수 있도록 한다. 3. 서양 현대사에 대한 이해를 바탕으로 현재 사회의 문제를 역사적으로 검토하여 제시할 수 있는 문제 해결 방안들을 검토하고 자신이 추구하는 역사의식에 비추어 문제 해결 방안을 결정할 수 있다.				
교과 내용	1. 자본주의 발달과 제국주의 출현 2. 식민지 경쟁과 1차 세계대전 3. 전체주의와 2차 세계대전 4. 2차 세계대전 이후의 세계				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	20%	주제에 대한 정확한 역사 용어를 활용하여 발표할 수 있다. 다른 학생의 발표를 정중히 경청하고 그에 대한 비평 또는 토론을 할 수 있다.	과제
내용전문성 개발 역량(MC2)	40%	문제 풀이와 설명은 정확한 용어와 개념에 기초하여 서술할 수 있다. 인과적 관계에 기반한 역사적 주제에 대한 설명에 핵심적 요소를 반영할 수 있다.	시험
학습자원 활용역량(MC7)	40%	발표 수업 때 ICT 분야의 다양한 학습 매체를 활용할 수 있다. 학습 이해력 증진을 위한 유용한 콘텐츠 정보를 활용할 수 있다.	발표

과목 프로파일					
교과목명	서양사특강	영문과목명	Topics in Western History	모듈명	모듈3
교과목 개요 및 특성	서양사 중 주요 역사적 발전의 계기가 된 사건을 보다 심층적으로 살펴 서양사에 대한 이해를 돕는다.				
교과 목표	1. 서양사의 전개에 있어 중요한 토픽을 선정하여 이에 대한 집중적인 연구를 토대로 심화된 이해를 얻을 수 있다. 2. 선정한 주제와 관련된 역사적 문제를 제기하고, 역사적 증거를 비판적으로 분석하여 추론하여, 역사 방법적 개념 등을 활용하여 설명할 수 있다. 3. 선정한 주제와 관련된 내용을 역사 보고서 형태로 작성하고 이를 다양한 매체를 활용하여 효과적으로 발표할 수 있다.				
교과 내용	1. 서양사 전개에 있어 학생이 선정한 중요한 토픽 2. 선정한 주제와 관련된 다양한 사료의 수집과 분석 및 해석				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성 개발 역량(MC2)	50%	문제 풀이와 설명은 정확한 용어와 개념에 기초하여 서술할 수 있다. 인과적 관계에 기반한 역사적 주제에 대한 설명에 핵심적 요소를 반영할 수 있다.	시험
학습자원 활용역량(MC7)	50%	발표 수업 때 ICT 분야의 다양한 학습 매체를 활용할 수 있다. 학습 이해력 증진을 위한 유용한 콘텐츠 정보를 활용할 수 있다.	과제/발표

과목 프로파일					
교과목명	동양사상의이해	영문과목명	Understanding of Oriental Thoughts	모듈명	모듈3
교과목 개요 및 특성	유교사상, 불교사상, 도교사상 등을 중심으로 사상이론과 인물들을 살펴봄으로써 인생관과 찰학관을 정립시키고 현대 사상과 비교하면서 정신문명의 귀중함을 깨닫게 한다.				
교과 목표	1. 유·불·도 사상의 참된 이해를 목표로 한다. 2. 중국사상이 동아시아 제국 특히 한국에 미친 영향과 한국 사상의 위상을 알게 한다.				
교과 내용	1. 유교와 불교 및 도교의 생성과 발전 및 그 영향에 대한 연구이다. 2. 유·불·도 사상이 당시의 사회·정치·경제·문화에 미친 영향을 살펴본다. 3. 유·불·도 사상의 한국적 변용에 대해 알아본다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
교육과정 재구성 역량(MC3)	50%	학습목표에 기반하여 교과내용 지식, 교수내용 지식, 교육과정 지식등을 체계적으로 구성할 수 있다.	시험
학습자원 활용역량(MC7)	50%	발표 수업 때 ICT 분야의 다양한 학습 매체를 활용할 수 있다. 학습 이해력 증진을 위한 유용한 콘텐츠 정보를 활용할 수 있다.	과제/발표

과목 프로파일					
교과목명	서양사상의이해	영문과목명	Understanding the Western Thoughts	모듈명	모듈3
교과목 개요 및 특성	고대 그리스에서 시작한 서양사상을 시작으로 오늘날 서양 사상에 주요한 영향은 준 기독교사상의 발전을 살펴본다. 무엇보다 르네상스 이후 고대 그리스 사상의 부활과 이에서 비롯된 계몽주의와 19세기의 다양한 사상을 중심으로 서양 사상의 발전을 다루어 본다.				
교과 목표	1. 각 시대별 상황에 대한 지성인의 지식적 대응방법을 이해한다. 2. 각 시대의 사상의 주류를 밝히고 각 사상을 개관한다.				
교과 내용	1. 자유주의와 개혁자유주의 2. 사회주의와 자본주의, 개인주의 3. 민족주의와 제국주의 4. 포스트모더니즘				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
교육과정 재구성 역량(MC3)	50%	학습목표에 기반하여 교과내용 지식, 교수내용 지식, 교육과정 지식등을 체계적으로 구성할 수 있다.	시험
학습자원 활용역량(MC7)	50%	발표 수업 때 ICT 분야의 다양한 학습 매체를 활용할 수 있다. 학습 이해력 증진을 위한 유용한 콘텐츠 정보를 활용할 수 있다.	과제/발표

과목 프로파일					
교과목명	동양사특강	영문과목명	Topics in Asian History	모듈명	모듈3
교과목 개요 및 특성	동양역사 발전에 전환이 되는 주요 내용을 문제의식으로 삼아 함께 토론하며 역사적 안목과 다양한 시각을 통한 문제 해결를 통해 현재를 점검하고 미래를 열어가는 계기로 삼는다.				
교과 목표	1. 동양사의 전개에 있어 중요한 토픽을 선정하여 이에 대한 집중적인 연구를 토대로 심화된 이해를 얻을 수 있다. 2. 선정한 주제와 관련된 역사적 문제를 제기하고, 역사적 증거를 비판적으로 분석하여 추론하여, 역사 방법적 개념 등을 활용하여 설명할 수 있다. 3. 선정한 주제와 관련된 내용을 역사 보고서 형태로 작성하고 이를 다양한 매체를 활용하여 효과적으로 발표할 수 있다.				
교과 내용	1. 동양사 전개에 있어 학생이 선정한 중요한 토픽 2. 선정한 주제와 관련된 다양한 사료의 수집과 분석 및 해석				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성 개발 역량(MC2)	50%	문제 풀이와 설명은 정확한 용어와 개념에 기초하여 서술할 수 있다. 인과적 관계에 기반한 역사적 주제에 대한 설명에 핵심적 요소를 반영할 수 있다.	시험
학습자원 활용역량(MC7)	50%	발표 수업 때 ICT 분야의 다양한 학습 매체를 활용할 수 있다. 학습 이해력 증진을 위한 유용한 콘텐츠 정보를 활용할 수 있다.	과제/발표

과목 프로파일					
교과목명	역사교육과진로탐색	영문과목명	History education and career exploration	모듈명	창의실용
교과목 개요 및 특성	역사교육과 진로탐색은 역사교육과 신입생이 역사교육 관련 다양한 진로에 대한 선택의 폭을 넓힐 수 있도록 하는 과목이다. 이 과목을 통해 역사교사와 관련된 직무뿐만 아니라, 학예사, 여행사, 역사 관련 출판업, 공무원 등 다양한 직업에 대해 살펴보면서 자신의 진로를 개척해 볼 수 있도록 한다.				
교과 목표	1. 역사 교사와 관련된 직무 동향의 변화를 꾸준히 파악하고 이에 적합한 역량을 기를 수 있다. 2. 미래 사회 변화에 적응하고 역사 지식을 활용할 수 있는 진로가 무엇이 있는지 탐색하고 이를 바탕으로 자기 개발에 힘쓴다. 3. 미래 교실 구성 요소가 무엇인지 탐색하고 이에 적합한 교육환경을 구성하고 운영할 수 있다.				
교과 내용	1. 역사교육에 대한 기본적인 개관 2. 역사와 관련된 다양한 직업의 탐색				
교육 방법	이론 ( ) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실제적 문제해결 역량(MC5)	50%	역사적 사실에 대한 종합적 지식을 습득하고 그를 비판적으로 검토한 후 논리적으로 설명할 수 있다.	시험
학습생태계 조성 · 관리 역량(MC6)	30%	주요 역사적 사건, 인물, 제도 등에 대한 교과내용 자료와 사료의 수집 및 정리를 통해 이를 학습자에게 명료하게 설명할 수 있다.	과제
윤리역량(MC8)	20%	교수가 제시한 과제를 기한 내에 제출할 수 있다. 출석 및 비대면 수업에 결석 없이 참여할 수 있다.	과제제출 및 출석

과목 프로파일					
교과목명	디지털 시대의 역사와 시민교육	영문과목명	History and Civics Education in the Digital Age	모듈명	창의실용
교과목 개요 및 특성	디지털 시대의 역사와 시민교육은 급변하는 시대에 시민교육으로서 역사과목의 성격을 이해하고 시민역량을 키울 수 있는 과목이다. 이 과목을 통해 시민역량으로서 협력과 의사소통 역량에 초점을 맞추어 역사과의 수업에서 디지털 리터러시와 시민 역량을 키울 수 있는 방안을 모색해 볼 수 있도록 한다.				
교과 목표	1. 역사 과목이 시민교육으로서 역할에 대한 방향성을 탐색한다. 2. 디지털을 활용한 협력과 의사소통 역량을 키울 수 있는 역사 수업 방안에 대해 탐색하고 실천해 본다. 3. 미래 교실 구성 요소가 무엇인지 탐색하고 이에 적합한 디지털 교육환경을 구성하고 운영할 수 있다.				
교과 내용	1. 시민역량 탐색 2. 역사의 다양한 토론 방법 활용				
교육 방법	이론 ( ) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실제적 문제해결 역량(MC5)	50%	역사적 사실에 대한 종합적 지식을 습득하고 그를 비판적으로 검토한 후 논리적으로 설명할 수 있다.	시험
학습생태계 조성 · 관리 역량(MC6)	30%	주요 역사적 사건, 인물, 제도 등에 대한 교과내용 자료와 사료의 수집 및 정리를 통해 이를 학습자에게 명료하게 설명할 수 있다.	과제
윤리역량(MC8)	20%	교수가 제시한 과제를 기한 내에 제출할 수 있다. 출석 및 비대면 수업에 결석 없이 참여할 수 있다.	과제제출 및 출석

과목 프로파일					
교과목명	역사창의성교육	영문과목명	History for creative thinking development	모듈명	창의실용
교과목 개요 및 특성	역사수업의 방법으로 창의적사고 역량을 키울 수 있는 다양한 콘텐츠 활용에 대하여 실습하면서 협력적 문제 해결 능력을 키운다.				
교과 목표	1. 문화콘텐츠 개발, 제작기법을 익혀서 역사교육 현장 또는 역사관련 분야 사회 진출에 문화콘텐츠를 유용하게 활용할 수 있는 기회를 제공하고자 한다. 2. 역사교육 현장에서의 문화콘텐츠활용 사례에 대한 조사 성과와 기획방법과 관련된 교과내용에 대한 서술적 표현이 가능하도록 한다. 3. 현재 사회의 문제를 역사적으로 검토하여 제시할 수 있는 문제 해결 방안들을 검토하고 자신이 추구하는 역사의식에 비추어 문제 해결 방안을 결정할 수 있다. 4. 팀프로젝트를 수행하는 과정에서 협력적 문제 해결을 위해 역할을 수행할 구성원을 모으고, 구성원들이 역할을 명확하게 인식하고 공동체의 가치를 공유할 수 있도록 팀을 구성할 수 있다. 구성원으로서 역할을 충실히 수행하고, 팀원을 배려하며 공동체의 목표 달성을 위해 헌신할 수 있다.				
교과 내용	1. 문화콘텐츠 개발과 인문콘텐츠 2. 지역문화의 콘텐츠 개발 3. 역사 인물 및 사건의 콘텐츠 개발 4. 디지털 영상제작 기법 5. 역사교육에서 문화콘텐츠 활용 사례				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실제적 문제해결 역량(MC5)	50%	역사적 사실에 대한 종합적 지식을 습득하고 그를 비판적으로 검토한 후 논리적으로 설명할 수 있다.	시험
학습생태계 조성 · 관리 역량(MC6)	20%	주요 역사적 사건, 인물, 제도 등에 대한 교과내용 자료와 사료의 수집 및 정리를 통해 이를 학습자에게 명료하게 설명할 수 있다.	과제
학습자원 활용역량(MC7)	30%	발표 수업 때 ICT 분야의 다양한 학습 매체를 활용할 수 있다. 학습 이해력 증진을 위한 유용한 콘텐츠 정보를 활용할 수 있다.	발표

과목 프로파일					
교과목명	지역사와지역문화 캡스톤디자인	영문과목명	Cap Stone Design for Local history and local culture	모듈명	창의실용
교과목 개요 및 특성	지역사와 지역문화의 특징을 이해하여, 중등 교육과정에서 융합할 수 있는 역량을 기를 수 있도록 한다.				
교과 목표	1. 지역사와 지역문화의 특징에 대해 이해하고 이를 중고등학교에서 가르칠 수 있는 교수학습방안을 마련할 수 있다. 2. 교수학습방안을 구성하는 과정에 있어 역사 교사와 관련된 직무 동향의 변화를 꾸준히 파악하고 이에 적합한 역량을 기를 수 있다. 3. 팀프로젝트를 수행하는 과정에서 협력적 문제 해결을 위해 역할을 수행할 구성원을 모으고, 구성원들이 역할을 명확하게 인식하고 공동체의 가치를 공유할 수 있도록 팀을 구성할 수 있다. 구성원으로서 역할을 충실히 수행하고, 팀원을 배려하며 공동체의 목표 달성을 위해 헌신할 수 있다.				
교과 내용	1. 지역사의 의미와 특징 2. 지역사 교수학습방법				
교육 방법	이론 ( ) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실제적 문제해결 역량(MC5)	40%	역사적 사실에 대한 종합적 지식을 습득하고 그를 비판적으로 검토한 후 논리적으로 설명할 수 있다.	과제/시험
학습생태계 조성 · 관리 역량(MC6)	40%	주요 역사적 사건, 인물, 제도 등에 대한 교과내용 자료와 사료의 수집 및 정리를 통해 이를 학습자에게 명료하게 설명할 수 있다.	시험
학습자원 활용역량(MC7)	20%	교수가 제시한 과제를 기한 내에 제출할 수 있다. 출석 및 비대면 수업에 결석 없이 참여할 수 있다.	과제 제출 및 출석

과목 프로파일					
교과목명	박물관학이론과실제	영문과목명	Introduction to Museology	모듈명	창의실용
교과목 개요 및 특성	박물관 운영의 기본과 전시실의 구성, 소장 및 전시유물의 특성을 파악하고 박물관을 이용한 역사수업에 대해 모색한다.				
교과 목표	1.21세기는 문화의 세기로, 최근 문화정책에 대한 정부 관심이 부쩍 커지면서 문화재 연구소, 박물관, 향토사료관, 미술관 등의 다양한 문화기관이 세워지고 있다. 유네스코 규정에 따르면 인구 5만 명당 한 개의 박물관이 필요한바 앞으로 각종의 박물관이 계속 세워질 것이며 이에 따라 큐레이터(학예연구사) 수요가 점증할 것이 확실시 된다. 이에 본과에서는 재학생들에게 다양한 사회진출의 기회를 제공하기 위해 큐레이터 진출을 적극 권장함과 더불어 이에 대한 대비로 큐레이터 자격시험의 필수과목인 박물관학 개론을 개설하여 학생들에게 도움을 주고자 한다. 2.박물관학과 관련된 제반 이론에 대하여 강의하고 이를 글로 표현할 수 있게 한다. 3.역사현장답사 교과목과 연계하여 매학기 실시되는 현장답사에서 실제 다양한 박물관을 관람한 후 박물관의 운영의 기본과 전시실 구성의 특성, 소장 및 전시유물의 특성을 파악하고 설명할 수 있게 한다. 4.박물관을 비롯한 미술관 등과 관련된 현행 법류에 대한 상세한 정보의 획득과 법규 지식에 대하여 학습하고 이를 서술할 수 있게 한다.				
교과 내용	1.박물관학의 기초이론을 토대로 박물관의 정의와 유형, 역사와 기능, 박물관 관련 법규, 박물관 경영기획, 전시 및 교육 프로그램의 개발과 실행 등을 살핀다. 2.박물관에 대한 현장답사 실시와 관람후기(보고서)작성 방법 익히기				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실제적 문제해결 역량(MC5)	30%	역사적 사실에 대한 종합적 지식을 습득하고 그를 비판적으로 검토한 후 논리적으로 설명할 수 있다.	과제/시험
학습생태계 조성 · 관리 역량(MC6)	30%	주요 역사적 사건, 인물, 제도 등에 대한 교과내용 자료와 사료의 수집 및 정리를 통해 이를 학습자에게 명료하게 설명할 수 있다.	시험
학습자원 활용역량(MC7)	40%	발표 수업 때 ICT 분야의 다양한 학습 매체를 활용할 수 있다. 학습 이해력 증진을 위한 유용한 콘텐츠 정보를 활용할 수 있다.	발표

과목 프로파일					
교과목명	역사문화유적탐구 (답사)	영문과목명	Exploration of Historic Remains	모듈명	창의실용
교과목 개요 및 특성	우리나라의 주요 역사문화유산에 대한 현장 조사 및 답사를 시행한 후 그와 관련된 보고서를 작성하고 이를 발표하게 한다. 또한 자신이 살고 있는 지역의 역사문화유산에 대한 조사 및 정리 후 발표를 하고 최종 보고서를 제출하게 한다.				
교과 목표	1.문화유적과 역사적 현장을 직접 답사하고, 현장답사 시 개별적인 유적 조사 또는 강의실 교육내용에서의 미비점을 보완하도록 한다. 2.현장 답사에 따른 인솔과 지도능력을 배양하도록 한다. 3.문화유적에 대한 정의와 체계적인 해설능력이 배양되도록 한다. 4.답사 사전에 참여자에 대한 학년별 구성비를 맞추어 팀을 편성한 후 답사 후 보고서, 역사적 사실과 문화유적 관련 콘텐츠 제작을 실시하여 보고서 작성능력과 역사교육과 관련된 콘텐츠 제작 실무 능력을 익히도록 한다.				
교과 내용	1. 매학기 전국을 지역별 또는 주제별로 구분하여 문화유적 답사 실시하며, 4학년 전 과정 중 6회 이상 참여하도록 한다. 2. 매학기 답사 시 답사설명서 및 답사 후 보고서 작성을 위한 방법론을 학습한다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실제적 문제해결 역량(MC5)	60%	현장 답사를 통해 선후배 간의 협동학습 능력을 향상시킬 수 있다. 현장답사를 위한 사전 조사 및 사후 보고서를 충실히 작성하고, 문화유산의 특징과 역사적 가치를 구체적이고 논리적으로 설명할 수 있다.	계획서/ 보고서
윤리역량(MC8)	40%	현장답사 참여 기준을 준수 할 수 있다. 출석 및 비대면 수업에 결석 없이 참여할 수 있다.	과제/출석

11. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비 고
문학사	졸업시험, 자격시험, 사적답사	

구 분	세부내용	비 고
졸업시험	• 역사교육론, 동아시아(동양사), 서양사 교과 관련 평가에 통과한 경우 • 역사교육론, 동아시아, 서양사 교과 관련 평가는 3학년 2학기부터~4학년 2학기까지 매 학기 1회, 총 3회를 실시한다.[2학기의 경우 3회 시행] • 3학년 2학기부터 실시하는 평가에서 각 과목별 70점 이상을 획득한 경우 • 복수전공 신청자도 해당됨 • 역사교육론은 역사교육과 2017년 입학생부터 적용(2017년 이후 복수/부전공/편입생도 동일)	
자격시험	• 국사편찬위원회 주관 한국사능력검정시험 심화 3급 이상(2020년 이전의 경우 중급 3급 이상) • 매학기 졸업 사정 심사 전까지 인증서 제출 • 인증서 인증 기준은 졸업사정 시점 기준 4년 이내 합격한 경우	
사적답사	• 1학년 1학기~4학년 2학기까지 총 8회의 사적답사 중 6회 이상 참여하고 사후 보고서를 제출한 경우(전공 필수[역사문화유적탐구(답사)] 1학점)	

12. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실(1실)	실험 · 실습실(0실)	비 고
진실관 509호(전용강의실)	-	-

수학교육과
Mathematics Education

1. 교육목표

가. 수학교사의 양성

수학교사로서 지녀야 할 수학교육학의 이론과 교육학을 배우고, 순수수학과 응용수학 등 전공 지식을 교육한다.

나. 수학전문인 양성

순수수학 및 응용수학의 이론을 배우고 실천할 수 있도록 깊이 교육한다.

다. 산업인력의 양성

수학적 사고력과 창의력을 활용하여 기업체 등의 산업인력을 위하여 응용수학, 통계학, 컴퓨터관련과목의 수강 및 전공과 복수전공을 개설하여 교육한다.

2. 학과연혁

1976. 10. 졸업정원 설치 인가
1976. 11. 제1회 수학교육 심포지움
1981. 2. 수학교육과 제1회 졸업
1982. 2. 졸업 정원제(65명) 실시 및 제2회 졸업
1985. 11. 제1회 수학교육과 음악제 개최
1986. 11. 제1회 시그마제 개최
1989. 3. 교육대학원 수학교육전공 설치
1991. 3. 사범대학 승격 입학정원(40명)
1991. 9. 제1회 동문체육대회 개최
2001. 11. 2002학년도 일반대학원석・박사과정(수리정보학과)
2014. 12. 강원도 교육청 지원 「2014년 사범대학생과 함께 하는 교직체험 프로젝트」실시
2017. 12. 전공맞춤 수요자중심 프로그램 (좋은 수학 선생님 되기)」 특강 실시
2018. 4. 「전공맞춤 수요자중심 프로그램 」 특강 2회 실시
2018. 5. 제33회 수학교육과 학술제(시그마제) 개최
2018. 7. 강원도 교육청 지원 「제5회 2018년 사범대학생과 함께 하는 교직체험 프로젝트」실시
2018. 7. 2018년 강릉시 소재 고등학생 中 사범대학 진학 희망 학생들에 대한 수시 입학홍보
2018. 11. 「제 1회, 8회 예비교사의 현장역량 강화 프로그램」 실시
2018. 11. 「2018 LINC+ 산업체 체험 프로그램(강원도 교육청 및 강원진로교육원 탐방)」 실시
2019. 3. 입학정원 조정(30명) 교육부 인가
2021. 2. 제41회 졸업

3. 교과운영방안

수학교사의 기본 소양인 수학적 지식과 능력을 길러주기 위하여 현대 수학의 학문적 흐름에 맞추어 해석학, 대수학, 기하학, 위상수학, 통계학 등을 필수과목으로 지도하고 있으며 수학 교사로서의 사명감과 전문지식을 이해하고 실천할 수 있게 하기 위하여 수학교육학을 강조하고 있다. 또한 응용분야로의 진출을 위한 기초지식을 함양할 수 있도록 지도한다.

2015 개정 교육과정」의 인재상인 자주적인 사람, 창의적인 사람, 교양 있는 사람, 더불어 사는 사람을 구현하기 위해 설정된 6대 핵심역량은 교과교육을 포함한 학교교육 전 과정을 통해 육성되는 것으로, 수학교과에서는 문제

해결력, 추론, 의사소통, 창의융합, 정보처리, 태도 및 실천을 교과 핵심역량으로 설정하고 이러한 핵심역량을 기르기 위한 다양한 교수학습방법을 제안하고 있다.
이에, 대학의 공통 이념인 그리스도교 정신을 바탕으로, 특수목적 대학으로서 사범대학 수학교육과가 가져야 할 「수학」을 담당하기 위한 중등교원 양성을 위하여 「2015 개정 교육과정」에서 제시한 6가지 핵심역량을 중심으로 교육과정을 편성·운영한다.

4. 전공능력 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1(공감적 의사소통역량)	학습자의 정서를 고려하여 효과적으로 의사소통하는 능력	시험, 과제, 발표, 모의수업
MC2(내용전문성개발 역량)	교사의 교과내용지식, 교수내용지식, 교육과정지식, 학생에 대한 이해 등 교사의 지식과 관련한 전문성을 꾸준히 계발하는 능력	시험, 과제, 발표
MC3(교육과정재구성 역량)	교육환경의 변화에 대응하여 교육과정을 읽고(reading), 재구성하고(mapping), 활용(using)할 수 있는 능력	수업지도안, 발표
MC4(학습성과 평가 역량)	학생의 학습결과뿐 아니라 과정을 중심으로 확인하고, 교육과정재구성 및 교수·학습방법의 개선에 환류할 수 있는 능력	동료평가, 성찰일지, 발표
MC5(실제적 문제해결 역량)	실세계(real world)의 문제를 탐색하고 실제적 학습과제(authentic task)를 창의적으로 해결할 수 있는 능력	시험, 과제, 발표, 수업지도안, 모의수업
MC6(학습생태계 조성·관리 역량)	학교현장과 지역사회와의 네트워크를 통해 학습공동체를 구축하고 건강한 학습생태계를 유지·발전시킬 수 있는 능력	모의수업, 발표
MC7(학습자원활용 역량)	기술의 발전에 따라 활용가능한 교수학습 자원을 탐색하고 효과적인 학습 자원을 선정할 수 있는 능력	시험, 과제, 발표
MC8(윤리 역량)	교직에 대한 확고한 신념과 긍지, 책무성, 정직성, 봉사의식, 법의 준수, 공동체 의식 등을 통해 지속적으로 성장하는 자기반성 능력	시험, 과제, 발표, 그룹활동, 수업참여도,

5. 전공능력 선정 배경

- 사범대학에서는 2019년부터 2021년까지 '창의교육 선도 교원양성대학' 사업과 '미래형 교수학습모델 개발 지원사업을 운영하였음
- 본 사업의 기본 취지는 4차산업혁명을 비롯한 사회의 변화 및 5차 교육과정 개정으로 인해 교육에서 창의성이 강조되고 있고, 창의적 인재 양성의 주역이 될 예비교사를 길러내고자 하는 목적을 가짐
- 이를 위해 본교에서는 미래사회의 예비교사가 갖추어야 할 역량을 8가지로 선정하고 이들 역량을 배양하기 위해 노력하고 있음
- 따라서 사범대학에서는 각 학과별로 8가지 핵심 역량을 중심으로 교육과정을 개선, 운영하고 있으며, 이러한 사범대학의 특성을 반영하여 공통 역량을 선정함
- 수학전공 교육 개발을 위해 마련한 개선방안을 반영하기 위하여 전공능력을 재구성하게 되었음

6. 모듈별 명칭

대학: 사범대학	학과: 수학교육과
진출분야: 중등학교교사, 교육관련 기관 취업, 연구원 또는 교수, 소프트웨어 개발, 전문교재 개발, 금융 또는 통계분야 취업 등	
모듈 1	모듈명: 금융 및 통계 관련 분야
	진출분야: 중등 국공립 또는 사립학교, 학원, 보험회사, 은행
	관련직업: 중등학교교사, 학원강사, 연구원, 교수, 금융 또는 통계분야 종사
	자격증 및 공인성적: 중등학교 정교사 자격증, 이학사(수학교육학)
	담당교수: 이정엽, 권상훈, 박진서
모듈 2	모듈명: 소프트웨어 개발 관련 분야
	진출분야: 중등 국공립 또는 사립학교, 학원, 소프트웨어 관련 기업
	관련직업: 중등학교교사, 학원강사, 연구원, 교수, 수학교육 소프트웨어 개발원
	자격증 및 공인성적: 중등학교 정교사 자격증, 이학사(수학교육학)
	담당교수: 이정엽, 권상훈, 박진서
모듈 3	모듈명: 수학교육 관련 분야
	진출분야: 중등 국공립 또는 사립학교, 학원, 교육관련 기관
	관련직업: 중등학교교사, 학원강사, 연구원, 교수, 수학교육 전문 교재 개발원
	자격증 및 공인성적: 중등학교 정교사 자격증, 이학사(수학교육학)
	담당교수: 허혜자, 권상훈

7. 교육과정 편성표

모듈명	이수구분	과 목 명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
				1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
				학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	
	전필	사제동행세미나1~8	4	0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		
모듈1	전선	수학과 시민교육	3	3	3																							
	전필	해석학I	3							3	3																	기본이수
	전선	해석학II	3										3	3														
	전선	복소해석학	3													3	3											기본이수
	전필	확률 및 통계학	3																			3	3					기본이수
	전선	미분방정식	3							3	3																	
	전선	실해석학	3																			3	3					
	전선	수치해석학	3																			3	3					
	전선	금융수학	3																			3	3					
	전선	응용선형대수학	3																						3	3		
	전선	수학적 모델링	3																						3	3		
모듈2	전필	선형대수학	3	3	3																							기본이수
	전선	정수론	3				3	3																				기본이수
	전필	현대대수학I	3										3	3														기본이수
	전선	현대대수학II	3													3	3											
	전필	위상수학I	3													3	3											기본이수
	전선	위상수학II	3																3	3								
	전필	미분기하학	3																3	3								기본이수
	전선	집합론	3										3	3														
	전선	암호론	3																			3	3					
	전선	산업수학개론	3																			3	3					
	전선	위상기하학	3																						3	3		
모듈3	전필	수학교육론	3	3	3																							교과교육(필수)
	전선	수학학습심리학	3										3	3														
	전선	수학교과논리및논술	3																			3	3					
	전선	조합및그래프이론	3				3	3																				기본이수
	전선	기하학과사고교육	3							3	3																	
	전필	수학교재연구및지도법	3																3	3								교과교육(필수)
	전선	수학교육공학	3																						3	3		
	전선	수학교육연구	3																			3	3					
	전선	수학교육과정론	3										3	3														
	전선	수학평가방법론	3							3	3																	
	전선	수학교수법	3							3		3																
창의실용과정	전선	수학교육캡스톤디자인I	3																			3		3				
	전선	수학교육캡스톤디자인II	3																						3		3	
	전선	기초수학과진로탐색	3	3	3																							
	전선	창의성교육을위한 미분적분학의이해	3				3	3																				
	전선	전공교육실습1	1																			1		1				
	전선	전공교육실습2	1																						1		1	
	전선	교사를위한기하와대수(캡스톤디자인)	3																						3	3		
전공과목 합계			120	12.5	13	0	9.5	10	0	15.5	13	3	15.5	16	0	9.5	10	0	9.5	10	0	28.5	25	4	19.5	16	4	
타과인정과목		해당없음																										
타과인정과목 합계																												

8. 교육과정 이수체계도

학년	학기	모듈1 (금융 및 통계 관련 분야)	모듈2 (소프트웨어 개발 관련 분야)	모듈3 (수학교육 관련 분야)	창의실용과정
1	1학기	수학과 시민교육 (3-3-0)	선형대수학 (3-3-0)	수학교육론 (3-3-0)	기초수학과 진로탐색 (3-3-0)
	2학기		정수론 (3-3-0)	조합및그래프이론 (3-3-0)	창의성 교육을 위한 미분적분학의 이해 (3-3-0)
2	1학기	해석학I (3-3-0) 미분방정식 (3-3-0)		기하학과 사고교육 (3-3-0) 수학평가방법론 (3-3-0) 수학교수법 (3-0-3)	
	2학기	해석학II (3-3-0)	집합론 (3-3-0) 현대대수학I (3-3-0)	수학학습심리학 (3-3-0) 수학교육과정론 (3-3-0)	
3	1학기	복소해석학 (3-3-0)	위상수학I (3-3-0) 현대대수학II (3-3-0)		
	2학기	확률 및 통계학 (3-3-0)	미분기하학 (3-3-0) 위상수학II (3-3-0)	수학교재연구및지도법 (3-3-0)	
4	1학기	실해석학 (3-3-0) 수치해석학 (3-3-0) 금융수학 (3-3-0)	암호론 (3-3-0) 위상기하학 (3-3-0)	수학교과논리및논술 (3-3-0) 수학교육연구 (3-3-0)	전공교육실습1 (1-0-1) 수학교육 캡스톤디자인1 (3-0-3)
	2학기	응용선형대수학 (3-3-0) 수학적 모델링 (3-3-0)	산업수학개론 (3-3-0) 교사을 위한 기하와 대수(캡스톤디자인) (3-3-0)	수학교육공학 (3-3-0)	전공교육실습2 (1-0-1) 수학교육 캡스톤디자인2 (3-0-3)

※ 비교과프로그램

가. 비교과프로그램 운영 목적

- 전공지식 활용 기회와 학과공동체 의식 마련
- 학과 경진대회를 통하여 학업 동기부여 고취
- 학과 특강을 통하여 다양한 정보 습득 기회 마련
- 전공교과 내용의 다양한 활용과 응용
- 교사로서 필요한 역량 개발
- 협력적 문제 해결 능력 향상
- 글로벌 능력 함양
- 진로와 직업탐색의 기회 마련

나. 비교과프로그램 운영 계획

- 학술제
- 경진대회
- 학과특강
- 전공 및 IT 역량 관련 프로그램
- 리더십 및 자기개발 프로그램
- 의사소통능력 및 대인관계 향상 프로그램

- 어학강좌
- 취업관련 프로그램

9. 기본 이수 과목 현황

표시과목	교육부 고시 기본이수과목(분야)	본교지정 교과목명	비고
수학	수학교육론	수학교육론	
	정수론	정수론	
	복소해석학	복소해석학	
	해석학	해석학I	
	선형대수	선형대수학	
	현대대수학	현대대수학I	
	미분기하학	미분기하학	
	기하학일반	기하학과 사고교육	
	위상수학	위상수학I	
	확률및통계	확률및통계	
	조합및그래프이론	조합및그래프이론	

10. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

모듈명	이수구분	과 목 명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
	전필	사제동행세미나1~8	20%	10%			10%	10%	30%	20%	100%
모듈1	전선	수학과 시민교육	10%	40%			20%	10%	10%	10%	100%
	전필	해석학I	10%	55%			20%		10%	5%	100%
	전선	해석학II	10%	55%			20%		10%	5%	100%
	전선	복소해석학	10%	40%		20%	10%		10%	10%	100%
	전필	확률 및 통계학	10%	55%			20%		10%	5%	100%
	전선	미분방정식	5%	50%	5%	5%	20%	5%	5%	5%	100%
	전선	실해석학	20%	20%		10%	20%		20%	10%	100%
	전선	수치해석학	10%	55%			20%		10%	5%	100%
	전선	금융수학	10%	55%			20%		10%	5%	100%
	전선	응용선형대수학	10%	45%		15%	15%		10%	5%	100%
	전선	수학적 모델링	10%	45%		15%	15%		10%	5%	100%
모듈2	전필	선형대수학	5%	50%	5%	5%	20%	5%	5%	5%	100%
	전선	정수론	5%	50%	5%	5%	20%	5%	5%	5%	100%
	전필	현대대수학I	20%	20%		10%	20%		20%	10%	100%
	전선	현대대수학II	20%	20%		10%	20%		20%	10%	100%
	전필	위상수학I	5%	50%	5%	5%	20%	5%	5%	5%	100%
	전선	위상수학II	5%	50%	5%	5%	20%	5%	5%	5%	100%
	전필	미분기하학	20%	20%		10%	20%		20%	10%	100%
	전선	집합론	5%	50%	5%	5%	20%	5%	5%	5%	100%
	전선	암호론	10%	55%			20%		10%	5%	100%
	전선	산업수학개론	20%	20%		10%	20%		20%	10%	100%
	전선	위상기하학	5%	50%	5%	5%	20%	5%	5%	5%	100%
모듈3	전필	수학교육론	5%	20%	15%	15%	30%	5%	5%	5%	100%
	전선	수학학습심리학	5%	30%	10%	10%	30%	5%	5%	5%	100%
	전선	수학교과 논리및논술	5%	30%	10%	10%	30%	5%	5%	5%	100%
	전선	조합및그래프이론	10%	40%		20%	10%		10%	10%	100%
	전선	기하학과 사고교육	20%	20%		10%	20%		20%	10%	100%
	전필	수학교재연구 및 지도법	15%	15%	15%	15%	20%	10%	5%	5%	100%
	전선	수학교육공학	5%	20%	10%	5%	10%	5%	40%	5%	100%
	전선	수학교육연구	5%	30%	10%	10%	30%	5%	5%	5%	100%
	전선	수학교육과정론	5%	30%	10%	10%	30%	5%	5%	5%	100%
	전선	수학평가방법론	5%	30%	10%	10%	30%	5%	5%	5%	100%
	전선	수학교수법	5%	30%	10%	10%	30%	5%	5%	5%	100%
창의 실용 과정	전선	수학교육 캡스톤 디자인I	20%	10%			30%	20%	10%	10%	100%
	전선	수학교육 캡스톤 디자인II	20%	10%			30%	20%	10%	10%	100%
	전선	기초수학과 진로탐색	10%	40%		20%	10%		10%	10%	100%
	전선	창의성교육을 위한 미분적분학의 이해	20%	20%		10%	20%		20%	10%	100%
	전선	전공교육실습1	20%	20%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	100%
	전선	전공교육실습2	20%	20%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	100%
	전선	교사를위한기하와대수(캡)	20%	20%		10%	20%		20%	10%	100%
계	개설과목에서의 역량총합		460%	1355%	155%	320%	810%	155%	455%	290%	4000%

11. 교과목 프로파일

과목 프로파일					
과목명	사제동행세미나 1~8	영문과목명	Seminar for career development 1~8	모듈명	-
교과목 개요 및 특성	학과 소속 재학생들을 소그룹으로 편성하고 담당 지도교수가 멘토의 역할을 제공하여 입학에서부터 졸업 후까지 지도하는 맞춤형 교육프로그램으로서 대학생활, 진로, 취업과 관련된 상담을 제공한다.				
교과 목표	학생들에게 대학생활, 진로, 역량배양, 취업과 관련한 지도 및 상담을 제공하여 학생들의 개인별 목표가 성취될 수 있도록 한다.				
교과 내용	1. 대학생활 적응, 학생 개인별 목표설정(적성, 희망사항, 사회적 전망)과 목표달성을 위한 계획 수립 2. 전문분야 결정(적성검사, 적성검사 결과 검증, 직업직무 안내), 개인별 전공 트랙 설계(학과/전공의 개념을 떠난 자유전공의 개념, 가이드라인을 위해 연계전공 안내) 3. 개인별 전공트랙 관리, 전문분야에 필요한 기초, 핵심 역량 관리 및 배양 4. 전문분야의 진출준비, 부족역량 배양, 종합적인 목표대비 달성도 평가, 취업지도 등				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	20%	• 교수와 학생, 학생과 학생 등 조직 구성원의 의견을 경청하고 공감할 수 있으며 새로운 지식과 다양한 의견을 수용할 수 있다.	발표/토론/보고서
내용 전문성 개발 역량(MC2)	10%	• 주어진 문제를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다. • 수학적 모델링 능력을 신장하기 위해 생활 주변이나 사회 및 자연 현상 등 다양한 맥락에서 파악된 문제를 해결하면서 수학적 개념, 원리, 법칙을 탐구하고 이를 일반화 할 수 있다.	토론/보고서
실제적 문제해결 역량(MC5)	10%	• 하나의 문제를 여러 가지 방법으로 해결할 수 있으며, 해결 방법을 비교하여 더 효율적인 방법을 찾거나 정교화 할 수 있다. • 창의적이고 논리적인 사고력을 배양하여 주어진 문제를 해결하고 적절한 의사결정을 할 수 있다.	토론/보고서
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	10%	• 수학 또는 수학교육 관련 지식을 바탕으로 학교현장과 지역사회와의 네트워크를 통해 학습공동체를 구축하고 건강한 학습생태계를 유지·발전시킬 수 있는 능력	토론/보고서
학습자원활용 역량(MC7)	30%	• 수학 및 수학교육관련 소프트웨어와 다양한 교육관련 자료 등 수학교육에 도움을 줄 수 있는 관련 지식과 기술을 습득하여 이를 활용할 수 있고 수학적 개념과 원리의 이해, 문제해결을 위해 적절한 교구나 공학적 도구 등을 이용하여 탐구학습을 할 수 있다.	토론/보고서
윤리 역량 (MC8)	20%	• 팀워크를 통해 팀의 공동 목적을 위해 봉사하며, 책임 있고, 성실한 태도로 주어진 업무를 수행 할 수 있다. • 수학교육 관련 봉사 활동 참여 경험을 바탕으로 봉사의 가치를 설명할 수 있고 상대를 배려하는 방법을 설명할 수 있다.	토론/보고서

과목 프로파일					
과목명	수학과 시민교육	영문과목명	Mathematics and Citizenship Education	모듈명	금융 및 통계 관련 분야
교과목 개요 및 특성	본 과목에서는 금융과 통계의 수학적 원리를 소개한다. 이를 통해 실생활에서 많이 사용되는 금융과 통계에 관련된 디지털 리터러시와 경제금융 등 금융 수학과 이의 통계적 처리 과정을 학습한다.				
교과 목표	학생들에게 시민성 함양을 위한 금융과 통계학의 기초 지식에 대해 학습하고 디지털 시대의 디지털 활용 능력 뿐 아니라 디지털 플랫폼을 통해 얻게 되는 정보에 대한 이해, 판단, 활용 등의 능력을 배양한다. 이를 위해 많은 예를 이용하여 설명하고 여러 유형을 접해 볼 수 있도록 한다.				
교과 내용	수학에서 시민교육으로서 강조되는 금융과 통계에 관련하여 기초적인 지식을 배우고 이와 관련된 디지털 리터러시 능력을 배양한다. 이를 통해 올바른 사회생활을 위한 시민성을 함양하고 금융 수학을 위한 시민성 교육 방법을 스스로 모색하고 경험한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	10%	교수와 학생, 학생과 학생 등 조직 구성원의 의견을 경청하고 공감할 수 있으며 새로운 지식과 다양한 의견을 수용할 수 있다. 수학적 아이디어 또는 수학 학습 과정과 결과를 말, 글, 그림, 기호, 표, 그래프 등을 사용하여 다른 사람과 효율적으로 의사소통할 수 있다.	조별과제 및 발표
내용 전문성 개발 역량(MC2)	40%	금융과 통계의 기초지식을 습득하고 이를 타인에게 설명할 수 있다. 주어진 문제를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다. 추론 과정이 옳은지 비판적으로 평가하고 반성할 수 있다.	시험 및 퀴즈
실제적 문제해결 역량(MC5)	20%	수학적 모델링 능력을 신장하기 위해 생활 주변이나 사회 및 자연 현상 등 다양한 맥락에서 파악된 문제를 해결하면서 수학적 개념, 원리, 법칙을 탐구하고 이를 일반화 할 수 있다.	시험 및 퀴즈
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	10%	수학 또는 수학교육(AI 디지털 교과서 등) 관련 지식을 바탕으로 학교현장과 지역사회와의 네트워크를 통해 학습공동체를 구축하고 건강한 학습생태계를 유지·발전시킬 수 있는 능력	조별과제 및 발표
학습자원활용 역량(MC7)	10%	수학적 개념과 원리의 이해, 문제해결을 위해 적절한 교구나 공학적 도구 등을 이용하여 탐구학습을 할 수 있다.	조별과제 및 발표
윤리 역량 (MC8)	10%	팀워크를 통해 팀의 공동 목적을 위해 봉사하며, 책임 있고, 성실한 태도로 주어진 업무를 수행 할 수 있다. 수학교사에게 요구되는 직업적 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다.	조별과제 및 발표

과목 프로파일					
과목명	해석학I	영문과목명	Analysis I	모듈명	금융 및 통계 관련 분야
교과목 개요 및 특성	엄밀한 미적분학 이론을 학습하는 데 필요한 여러 가지 도구들을 배우고 수학적으로 사고하는 능력을 기르는 과목으로 실수체의 기본 성질과 수열의 극한, 상극한과 하극한, 코시 수열, 컴팩트 집합과 연결 집합, 함수의 극한과 연속의 엄밀한 정의 및 성질, 고른 연속함수, 단조함수의 성질, 리만 적분 및 리만-스틸체스 적분, 유계변동함수의 성질, 미적분의 기본정리 등에 대하여 학습한다.				
교과 목표	1. 함수의 극한과 연속에 대한 정의를 근방의 개념을 이용하여 완전히 이해하도록 한다. 2. 미분과 적분을 풀이 중심이 아닌 이론적인 내용 충분히 이해하여 이들을 활용할 수 있도록 한다. 3. 함수열에서 점별수렴과 평등수렴의 차이점을 이해시키고, 평등수렴의 중요성과 Taylor급수의 활용 등 해석학의 중요한 성질들을 이해시키고 활용할 수 있는 능력을 기르도록 한다.				
교과 내용	1. 함수, 수학적 귀납법, 무한집합, 실수체의 대수적 성직, 체의 완비성 2. 극한정리, 수열과 Bolzano Weierstrass정리, Cauchy 정조건 3. 함수의 극한, 연속함수				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	10%	• 교수와 학생, 학생과 학생 등 조직 구성원의 의견을 경청하고 공감할 수 있으며 새로운 지식과 다양한 의견을 수용할 수 있다. • 수학적 아이디어 또는 수학 학습 과정과 결과를 말, 글, 그림, 기호, 표, 그래프 등을 사용하여 다른 사람과 효율적으로 의사소통할 수 있다.	시험/과제
내용 전문성 개발 역량(MC2)	55%	• 해석학의 전공지식을 습득하고 이를 타인에게 설명할 수 있다. • 주어진 문제를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다. • 추론 과정이 옳은지 비판적으로 평가하고 반성할 수 있다.	시험/과제
실제적 문제해결 역량(MC5)	20%	• 수학적 모델링 능력을 신장하기 위해 생활 주변이나 사회 및 자연 현상 등 다양한 맥락에서 파악된 문제를 해결하면서 수학적 개념, 원리, 법칙을 탐구하고 이를 일반화 할 수 있다.	시험/과제
학습자원활용 역량(MC7)	10%	• 수학적 개념과 원리의 이해, 문제해결을 위해 관련 지식과 기술을 습득하여 이를 발표 및 토론 등에 활용할 수 있다. 또한 적절한 교구나 공학적 도구 등을 이용하여 탐구학습을 할 수 있다.	시험/과제
윤리 역량 (MC8)	5%	• 팀워크를 통해 팀의 공동 목적을 위해 봉사하며, 책임 있고, 성실한 태도로 주어진 업무를 수행 할 수 있다. • 수학교사에게 요구되는 직업적 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다.	시험/과제

과목 프로파일					
과목명	해석학II	영문과목명	Analysis II	모듈명	금융 및 통계 관련 분야
교과목 개요 및 특성	엄밀한 미적분학 이론을 학습하는 데 필요한 여러 가지 도구들을 배우고 수학적으로 사고하는 능력을 기르는 과목으로 함수의 미분, 평균값 정리, 로피탈 법칙과 Taylor 정리, 리만적분 및 리만-스틸체스 적분, 유계변동함수의 성질, 미적분의 기본 정리, 함수열의 수렴 및 무한급수 판정법 등에 대하여 학습한다.				
교과 목표	1. 함수의 극한과 연속에 대한 정의를 근방의 개념을 이용하여 완전히 이해하도록 한다. 2. 미분과 적분을 풀이 중심이 아닌 이론적인 내용 충분히 이해하여 이들을 활용할 수 있도록 한다. 3. 함수열에서 점별수렴과 평등수렴의 차이점을 이해시키고, 평등수렴의 중요성과 Taylor급수의 활용 등 해석학의 중요한 성질들을 이해시키고 활용할 수 있는 능력을 기르도록 한다.				
교과 내용	1. 도함수, 평균값 정리, 로피탈 법칙, Taylor 정리 2. 리만적분, 미적분의 기본 정리 3. 함수열의 수렴, 극한의 교환, 무한급수 판정법				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	10%	• 교수와 학생, 학생과 학생 등 조직 구성원의 의견을 경청하고 공감할 수 있으며 새로운 지식과 다양한 의견을 수용할 수 있다. • 수학적 아이디어 또는 수학 학습 과정과 결과를 말, 글, 그림, 기호, 표, 그래프 등을 사용하여 다른 사람과 효율적으로 의사소통할 수 있다.	시험/과제
내용 전문성 개발 역량(MC2)	55%	• 해석학의 전공지식을 습득하고 이를 타인에게 설명할 수 있다. • 주어진 문제를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다. • 추론 과정이 옳은지 비판적으로 평가하고 반성할 수 있다.	시험/과제
실제적 문제해결 역량(MC5)	20%	• 수학적 모델링 능력을 신장하기 위해 생활 주변이나 사회 및 자연 현상 등 다양한 맥락에서 파악된 문제를 해결하면서 수학적 개념, 원리, 법칙을 탐구하고 이를 일반화 할 수 있다.	시험/과제
학습자원활용 역량(MC7)	10%	• 수학적 개념과 원리의 이해, 문제해결을 위해 관련 지식과 기술을 습득하여 이를 발표 및 토론 등에 활용할 수 있다. 또한 적절한 교구나 공학적 도구 등을 이용하여 탐구학습을 할 수 있다.	시험/과제
윤리 역량 (MC8)	5%	• 팀워크를 통해 팀의 공동 목적을 위해 봉사하며, 책임 있고, 성실한 태도로 주어진 업무를 수행 할 수 있다. • 수학교사에게 요구되는 직업적 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다.	시험/과제

과목 프로파일					
과목명	복소해석학	영문과목명	Complex Analysis	모듈명	금융 및 통계 관련 분야
교과목 개요 및 특성	복소수계와 복소수상의 수열, 함수의 연속성, 일차 변환, 복소수 함수의 미분, Cauchy-Riemann 방정식, 복소 적분에 관한 내용을 다루고, Cauchy정리, Cauchy적분공식, 편각공식, 편각원리, Laurent급수, 조화함수, 등각 사상 등을 다룬다. 복소수계에서의 중요한 성질들을 이해시키고, 여기에서 제기되는 여러가지 문제들을 해결할 수 있는 능력을 배양하고, 실생활에 활용할 수 있는 능력을 기르기 위하여 많은 예를 이용하여 설명하고, 이와 관련한 여러 유형의 문제들을 풀 수 있도록 한다.				
교과 목표	1. 복소수계에서의 중요한 성질들을 이해시키고, 여기에서 제기되는 여러 가지 문제들을 해결할 수 있는 능력을 배양한다. 2. 실생활에 활용할 수 있는 능력을 기르기 위하여 많은 예를 이용 하여 설명하고, 이와 관련한 여러 유형의 문제들을 풀 수 있도록 한다.				
교과 내용	1. 실수계와 복소수계 2. 복소수 평면 위에서의 곡선과 영역 분수, 멱근에 대한 이론 3. 해석함수, 멱급수				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	10%	• 수학 용어, 기호, 표, 그래프 등의 수학적 표현을 이해하고 정확하게 사용하며, 수학적 아이디어 또는 수학 학습 과정과 결과를 말, 글, 그림, 기호, 표, 그래프 등을 사용하여 다른 사람과 효율적으로 의사소통할 수 있다.	조별과제 및 발표
내용 전문성 개발 역량(MC2)	40%	• 수학교육전문가의 직무 수행에 필요한 순수 및 응용수학, 수학교과 교육 등 전공지식 습득한다. 주어진 문제를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	시험 및 퀴즈
학습성과 평가 역량(MC4)	20%	• 여러 수학적 지식, 기능, 경험을 연결하거나 수학과 타 교과나 실생활의 지식, 기능, 경험을 연결·융합하여 새로운 지식, 기능, 경험을 생성하고 문제를 해결한다.	시험 및 퀴즈
실제적 문제해결 역량(MC5)	10%	• 수학 및 수학교육관련 소프트웨어와 다양한 교육관련 자료 등 수학교육에 도움을 줄 수 있는 관련 지식과 기술을 습득하여 이를 발표 및 세미나, 수업지도안, 교육실습 등에 활용한다.	조별과제 및 발표
학습자원활용 역량(MC7)	10%	• 수학적 개념과 원리의 이해, 문제해결을 위해 적절한 교구나 공학적 도구 등을 이용하여 탐구학습을 할 수 있다.	조별과제 및 발표
윤리 역량 (MC8)	10%	• 팀워크를 통해 팀의 공동 목적을 위해 봉사하며, 책임 있고, 성실한 태도로 주어진 업무를 수행한다. 수학을 생활 주변과 사회 및 자연 현상과 관련지을 수 있으며, 수학의 필요성, 유용성, 그리고 수학의 역할과 가치를 인식하고 설명한다.	조별과제 및 발표

과목 프로파일					
과목명	확률 및 통계학	영문과목명	Probability and Statistics	모듈명	금융 및 통계 관련 분야
교과목 개요 및 특성	복소수계와 복소수상의 수열, 함수의 연속성, 일차 변환, 복소수 함수의 미분, Cauchy-Riemann 방정식, 복소적분에 관한 내용을 다루고, Cauchy정리, Cauchy적분공식, 편각공식, 편각원리, Laurent급수, 조화함수, 등각사상 등을 다룬다. 복소수계에서의 중요한 성질들을 이해시키고, 여기에서 제기되는 여러가지 문제들을 해결할 수 있는 능력을 배양하고, 실생활에 활용할 수 있는 능력을 기르기 위하여 많은 예를 이용하여 설명하고, 이와 관련한 여러 유형의 문제들을 풀 수 있도록 한다.				
교과 목표	1. 정보화 사회에 대비하여 흥미롭고 다양한 소재로 실험을 통해 정보가 어떻게 처리되는가에 대한 이해력을 기른다. 2. 정보화 사회에 대비하여 흥미롭고 다양한 소재로 실험을 통해 정보가 어떻게 유용한 지식으로 전이되는가에 대한 이해력을 기른다.				
교과 내용	1. 자료의 정리방법, 표본공간과 사상, 사상의 확률, 독립사상 2. 확률분포, 기댓값, 공분산과 상관관계 3. 초기하분포, 이항분포, 포아송분포, 이항분포의 정규조사				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	10%	• 교수와 학생, 학생과 학생 등 조직 구성원의 의견을 경청하고 공감할 수 있으며 새로운 지식과 다양한 의견을 수용할 수 있다. • 수학적 아이디어 또는 수학 학습 과정과 결과를 말, 글, 그림, 기호, 표, 그래프 등을 사용하여 다른 사람과 효율적으로 의사소통할 수 있다.	발표/토론
내용 전문성 개발 역량(MC2)	55%	• 확률 및 통계학의 전공지식을 습득하고 이를 타인에게 설명할 수 있다. • 주어진 문제를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다. 추론 과정이 옳은지 비판적으로 평가하고 반성할 수 있다.	시험
실제적 문제해결 역량(MC5)	20%	• 수학적 모델링 능력을 신장하기 위해 생활 주변이나 사회 및 자연 현상 등 다양한 맥락에서 파악된 문제를 해결하면서 수학적 개념, 원리, 법칙을 탐구하고 이를 일반화 할 수 있다.	시험/발표/과제
학습자원활용 역량(MC7)	10%	• 수학적 개념과 원리의 이해, 문제해결을 위해 관련 지식과 기술을 습득하여 이를 발표 및 토론 등에 활용할 수 있다. 또한 적절한 교구나 공학적 도구 등을 이용하여 탐구학습을 할 수 있다.	발표/과제
윤리 역량 (MC8)	5%	• 팀워크를 통해 팀의 공동 목적을 위해 봉사하며, 책임 있고, 성실한 태도로 주어진 업무를 수행 할 수 있다. 수학교사에게 요구되는 직업적 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다.	발표/과제

과목 프로파일					
과목명	미분방정식	영문과목명	Differential Equation	모듈명	금융 및 통계 관련 분야
교과목 개요 및 특성	미분방정식은 물리적 모델과 관계된 문제를 푸는데 중요한 역할을 하는 수학적 학문이다. 복잡한 자연계의 문제를 푸는 것은 간단한 기본 모델을 이해하고 푸는 것에서 출발한다. 이 과목에서는 미분방정식을 이해하고 기본적인 미분방정식 형태의 해를 찾아내는 방법을 이해하는 것을 목표로 한다.				
교과 목표	1. 현대 과학에 많이 응용되고 있는 미분방정식을 풀 수 있다. 2. 미분방정식의 기초를 공부하여 수학적 사고력과 응용력을 높인다. 3. 창의력과 문제해결력을 기른다.				
교과 내용	1. 미분방정식의 해법과 응용, 미분방정식의 해의 존재정리, 고계 미분방정식의 해법 2. 연립 제 1계 미분방정식, 해의 존재정리, 근사해 3. 편미분방정식과 그 응용				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	5%	• 교수와 학생, 학생과 학생 등 조직 구성원의 의견을 경청하고 공감할 수 있으며 새로운 지식과 다양한 의견을 수용할 수 있다. • 수학적 아이디어 또는 수학 학습 과정과 결과를 말, 글, 그림, 기호, 표, 그래프 등을 사용하여 다른 사람과 효율적으로 의사소통할 수 있다.	토론
내용 전문성 개발 역량(MC2)	50%	• 미분방정식의 전공지식을 습득하고 이를 타인에게 설명할 수 있다. • 주어진 문제를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다. 추론 과정이 옳은지 비판적으로 평가하고 반성할 수 있다.	과제/시험
교육과정 재구성 역량(MC3)	5%	• 수학 교육환경의 변화에 대응하여 교육과정에 적합하게 활용할 수 있다.	과제/시험
학습성과 평가 역량(MC4)	5%	• 학습의 과정을 중심으로 학습 방법의 개선에 환류할 수 있다.	과제/시험
실제적 문제해결 역량(MC5)	20%	• 실생활의 문제를 탐색하고 실제적 학습과제를 창의적으로 해결할 수 있다.	과제/시험
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	5%	• 교과목을 활용한 네트워크를 통해 학습공동체를 구축하고 건강한 학습생태계를 유지·발전시킬 수 있다.	토론
학습자원활용 역량(MC7)	5%	• 수학적 개념과 원리의 이해, 문제해결을 위해 관련 지식과 기술을 습득하여 이를 발표 및 토론 등에 활용할 수 있다. 또한 적절한 교구나 공학적 도구 등을 이용하여 탐구학습을 할 수 있다.	토론/과제
윤리 역량 (MC8)	5%	• 팀워크를 통해 팀의 공동 목적을 위해 봉사하며, 책임 있고, 성실한 태도로 주어진 업무를 수행 할 수 있다. 수학교사에게 요구되는 직업적 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다.	토론/과제

과목 프로파일					
과목명	실해석학	영문과목명	Real Analysis	모듈명	금융 및 통계 관련 분야
교과목 개요 및 특성	중등임용시험 준비에 필요한 초급해석학 이론을 복습하고 문제해결능력을 기르는 과목으로서 함수열의 고른 수렴, 함수열의 미분과 적분, 멱급수와 해석함수, 삼각급수, 바이어슈트라스점근정리, 수열공간, 무한급수 판정법, 테일러 정리, 일반리만적분, 거리공간 등에 대하여 학습한다.				
교과 목표	1. Lebesque적분의 기초적인 개념을 철저히 이해시킨다. 2. Lebesque적분은 적용가능한 함수가 많으므로 이를 활용할 수 있는 능력을 기르도록 한다.				
교과 내용	1. Lebesque 측도 2. Riemann 적분의 확장 3. Lebesque 적분 및 그 응용				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	20%	• 교수와 학생 등 조직 구성원의 의견을 경청하고 공감할 수 있으며 수학적인 생각을 말, 글, 그림, 기호, 표, 그래프 등을 사용하여 다른 사람과 효율적으로 의사소통할 수 있다.	과제/발표
내용 전문성 개발 역량(MC2)	20%	• 주어진 문제를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	프로젝트
학습성과평가 역량(MC4)	10%	• 추론 과정이 옳은지 비판적으로 평가하고 반성할 수 있다.	과제/발표
실제적 문재해결 역량(MC5)	20%	• 여러 수학적 지식, 기능, 경험을 연결하거나 수학과 타 교과나 실생활의 지식, 기능, 경험을 연결·융합하여 새로운 지식, 기능, 경험을 생성하고 문제를 해결할 수 있다.	프로젝트
학습자원활용 역량(MC7)	20%	• 수학적 개념과 원리의 이해, 문제해결을 위해 적절한 교구나 공학적 도구 등을 이용하여 탐구학습을 할 수 있다.	프로젝트
윤리 역량 (MC8)	10%	• 수학을 생활 주변과 사회 및 자연 현상과 관련지을 수 있으며, 수학의 필요성, 유용성, 그리고 수학의 역할과 가치를 인식하고 설명할 수 있다.	과제/발표

과목 프로파일					
과목명	수치해석학	영문과목명	Numerical Analysis	모듈명	금융 및 통계 관련 분야
교과목 개요 및 특성	문제의 수치 해석적 해를 구체적으로 구하는 방법론을 다루며, 수치 연산, 비선형방정식의 수치해석적해법, 다항식에 의한 보간법, 미분, 적분값의 근사치, 미분방정식의 수치해법 및 오차분석에 관하여 다룬다. 수치해석적 풀이법 및 프로그래밍 기법을 도입하여 해를 구하는 방법을 익힌다.				
교과 목표	많이 접하는 수학적인 문제들의 해결을 컴퓨터를 이용하여 해결할 수 있는 능력과 이의 결과를 정확히 해석할 수 있는 능력을 기르게 한다.				
교과 내용	1. 근사이론 및 수치적인 algorithm 2. 오차와 부동 소수점, 보간법, 방정식의 해법 3. 고유치의 계산, 수치미분, 수치적분				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	10%	• 교수와 학생, 학생과 학생 등 조직 구성원의 의견을 경청하고 공감할 수 있으며 새로운 지식과 다양한 의견을 수용할 수 있다. • 수학적 아이디어 또는 수학 학습 과정과 결과를 말, 글, 그림, 기호, 표, 그래프 등을 사용하여 다른 사람과 효율적으로 의사소통할 수 있다.	발표/토론
내용 전문성 개발 역량(MC2)	55%	• 수치해석학의 전공지식을 습득하고 이를 타인에게 설명할 수 있다. • 주어진 문제를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다. 추론 과정이 옳은지 비판적으로 평가하고 반성할 수 있다.	시험
실제적 문제해결 역량(MC5)	20%	• 수학적 모델링 능력을 신장하기 위해 생활 주변이나 사회 및 자연 현상 등 다양한 맥락에서 파악된 문제를 해결하면서 수학적 개념, 원리, 법칙을 탐구하고 이를 일반화 할 수 있다.	시험/발표/과제
학습자원활용 역량(MC7)	10%	• 수학적 개념과 원리의 이해, 문제해결을 위해 관련 지식과 기술을 습득하여 이를 발표 및 토론 등에 활용할 수 있다. 또한 적절한 교구나 공학적 도구 등을 이용하여 탐구학습을 할 수 있다.	발표/과제
윤리 역량 (MC8)	5%	• 팀워크를 통해 팀의 공동 목적을 위해 봉사하며, 책임 있고, 성실한 태도로 주어진 업무를 수행 할 수 있다. 수학교사에게 요구되는 직업적 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다.	발표/과제

과목 프로파일					
과목명	금융수학	영문과목명	Financial Mathematics	모듈명	금융 및 통계 관련 분야
교과목 개요 및 특성	본 과목에서는 경제학 및 경영학에서 많이 사용되는 수학의 기초원리를 소개한다. 정태분석 및 비교 정태분석을 위한 주요 수학적 기업을 설명하고, 어떻게 응용되는가를 살펴본다.				
교과 목표	기초 미적분과 확률통계 등의 수학을 토대로 현대 금융수학이론을 해석할 수 있다.				
교과 내용	수익과 위험, 금융포트폴리오 이론, 파생상품 이론 등을 다룬다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	10%	• 교수와 학생, 학생과 학생 등 조직 구성원의 의견을 경청하고 공감할 수 있으며 새로운 지식과 다양한 의견을 수용할 수 있다. • 수학적 아이디어 또는 수학 학습 과정과 결과를 말, 글, 그림, 기호, 표, 그래프 등을 사용하여 다른 사람과 효율적으로 의사소통할 수 있다.			발표/토론
내용 전문성 개발 역량(MC2)	55%	• 금융수학의 전공지식을 습득하고 이를 타인에게 설명할 수 있다. • 주어진 문제를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다. 추론 과정이 옳은지 비판적으로 평가하고 반성할 수 있다.			시험
실제적 문제해결 역량(MC5)	20%	• 수학적 모델링 능력을 신장하기 위해 생활 주변이나 사회 및 자연 현상 등 다양한 맥락에서 파악된 문제를 해결하면서 수학적 개념, 원리, 법칙을 탐구하고 이를 일반화 할 수 있다.			시험/발표/과제
학습자원활용 역량(MC7)	10%	• 수학적 개념과 원리의 이해, 문제해결을 위해 관련 지식과 기술을 습득하여 이를 발표 및 토론 등에 활용할 수 있다. 또한 적절한 교구나 공학적 도구 등을 이용하여 탐구학습을 할 수 있다.			발표/과제
윤리 역량 (MC8)	5%	• 팀워크를 통해 팀의 공동 목적을 위해 봉사하며, 책임 있고, 성실한 태도로 주어진 업무를 수행 할 수 있다. 수학교사에게 요구되는 직업적 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다.			발표/과제

과목 프로파일					
과목명	응용선형대수학	영문과목명	Applied Linear Algebra	모듈명	금융 및 통계 관련 분야
교과목 개요 및 특성	선형대수학은 연립일차방정식을 푸는 문제와 행렬식을 계산하는 문제에서 시작되어 폭 넓게 발전하였고 벡터공간이라는 추상적 개념으로 발전한 학문이라 할 수 있다. 이러한 선형대수학이 기계학습과 같은 응용된 분야에 활용될 수 있도록 필요한 응용이론을 학습한다.				
교과 목표	기초선형대수의 내용을 넘는 행렬에 대한 성질을 학습하여 수리과학의 분야에 응용하는 능력을 기른다.				
교과 내용	기초선형대수의 주요 내용, 유니타리 닮음, Schur 삼각형과 그 응용, 표준 행렬, 표준형과 조르단형 인수분해, 동반행렬				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	10%	• 교수와 학생, 학생과 학생 등 조직 구성원의 의견을 경청하고 공감할 수 있으며 새로운 지식과 다양한 의견을 수용할 수 있다. • 수학적 아이디어 또는 수학 학습 과정과 결과를 말, 글, 그림, 기호, 표, 그래프 등을 사용하여 다른 사람과 효율적으로 의사소통할 수 있다.			발표/토론
내용 전문성 개발 역량(MC2)	45%	• 응용선형대수학의 전공지식을 습득하고 이를 타인에게 설명할 수 있다. • 주어진 문제를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다. 추론 과정이 옳은지 비판적으로 평가하고 반성할 수 있다.			시험
학습성과 평가 역량(MC4)	15%	• 학습의 과정을 중심으로 학습 방법의 개선에 환류할 수 있다.			시험/과제
실제적 문제해결 역량(MC5)	15%	• 수학적 모델링 능력을 신장하기 위해 생활 주변이나 사회 및 자연 현상 등 다양한 맥락에서 파악된 문제를 해결하면서 수학적 개념, 원리, 법칙을 탐구하고 이를 일반화 할 수 있다.			시험/발표/과제
학습자원활용 역량(MC7)	10%	• 수학적 개념과 원리의 이해, 문제해결을 위해 관련 지식과 기술을 습득하여 이를 발표 및 토론 등에 활용할 수 있다. 또한 적절한 교구나 공학적 도구 등을 이용하여 탐구학습을 할 수 있다.			발표/과제
윤리 역량 (MC8)	5%	• 팀워크를 통해 팀의 공동 목적을 위해 봉사하며, 책임 있고, 성실한 태도로 주어진 업무를 수행 할 수 있다. 수학교사에게 요구되는 직업적 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다.			발표/과제

과목 프로파일					
과목명	수학적 모델링	영문과목명	Mathematical Modelling	모듈명	금융 및 통계 관련 분야
교과목 개요 및 특성	수학적 모델은 수학적 개념과 언어를 사용하는 구체적인 체계의 추상적인 표현이라고 할 수 있다. 이러한 수학적 모델을 발전시켜 나가는 과정을 수학적 모델링이라고 한다. 수학적 모델은 응용수학, 자연과학, 공학 그리고 사회과학에까지 널리 사용되어진다.				
교과 목표	인구동력학, 전염병 확산 등을 설명하는 수학적 모형에 대한 고급지식을 기른다.				
교과 내용	벡터해석, 벡터함수의 미분학, 선적분 및 면적분과 그 응용, 1계 및 2계 상미분 방정식의 해법과 이에 관련된 수학적 모델을 다룬다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	10%	• 교수와 학생, 학생과 학생 등 조직 구성원의 의견을 경청하고 공감할 수 있으며 새로운 지식과 다양한 의견을 수용할 수 있다. • 수학적 아이디어 또는 수학 학습 과정과 결과를 말, 글, 그림, 기호, 표, 그래프 등을 사용하여 다른 사람과 효율적으로 의사소통할 수 있다.	발표/토론
내용 전문성 개발 역량(MC2)	45%	• 수학적 모델링의 전공지식을 습득하고 이를 타인에게 설명할 수 있다. • 주어진 문제를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다. 추론 과정이 옳은지 비판적으로 평가하고 반성할 수 있다.	시험
학습성과 평가 역량(MC4)	15%	• 학습의 과정을 중심으로 학습 방법의 개선에 환류할 수 있다.	시험/과제
실제적 문제해결 역량(MC5)	15%	• 수학적 모델링 능력을 신장하기 위해 생활 주변이나 사회 및 자연 현상 등 다양한 맥락에서 파악된 문제를 해결하면서 수학적 개념, 원리, 법칙을 탐구하고 이를 일반화 할 수 있다.	시험/발표/과제
학습자원활용 역량(MC7)	10%	• 수학적 개념과 원리의 이해, 문제해결을 위해 관련 지식과 기술을 습득하여 이를 발표 및 토론 등에 활용할 수 있다. 또한 적절한 교구나 공학적 도구 등을 이용하여 탐구학습을 할 수 있다.	발표/과제
윤리 역량 (MC8)	5%	• 팀워크를 통해 팀의 공동 목적을 위해 봉사하며, 책임 있고, 성실한 태도로 주어진 업무를 수행 할 수 있다. 수학교사에게 요구되는 직업적 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다.	발표/과제

과목 프로파일					
과목명	선형대수학	영문과목명	Linear Algebra	모듈명	소프트웨어 개발 관련 분야
교과목 개요 및 특성	선형대수학은 연립일차방정식을 푸는 문제와 행렬식을 계산하는 문제에서 시작되어 폭 넓게 발전하였고 벡터공간이라는 추상적 개념으로 발전한 학문이라 할 수 있다. 이러한 선형대수학은 수학의 모든 분야뿐만 아니라 자연과학, 정보과학, 암호학, 부호이론 그리고 인문과학과 사회과학 등 여러분야에 응용되고 있다.				
교과 목표	1. 행렬과 벡터의 개념을 익히고 선형 사상의 표현 방법을 연구한다. 2. 연립 방정식의 체계와 고유값의 이론을 습득시켜 응용력을 기른다. 3. 중등학교 교과내용과 연계시켜 발전된 이론을 검증시킨다.				
교과 내용	1. 선형연립 방정식과 행렬, 행렬식 2. 평면벡터, n-벡터, 외적, 백터공간과 부분공간 3. 일차독립과 기저, Rn의 정규직교기저				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	5%	• 교수와 학생, 학생과 학생 등 조직 구성원의 의견을 경청하고 공감할 수 있으며 새로운 지식과 다양한 의견을 수용할 수 있다. • 수학적 아이디어 또는 수학 학습 과정과 결과를 말, 글, 그림, 기호, 표, 그래프 등을 사용하여 다른 사람과 효율적으로 의사소통할 수 있다.	토론
내용 전문성 개발 역량(MC2)	50%	• 선형대수의 전공지식을 습득하고 이를 타인에게 설명할 수 있다. • 주어진 문제를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다. 추론 과정이 옳은지 비판적으로 평가하고 반성할 수 있다.	과제/시험
교육과정 재구성 역량(MC3)	5%	• 수학 교육환경의 변화에 대응하여 교육과정에 적합하게 활용할 수 있다.	과제/시험
학습성과평가 역량(MC4)	5%	• 학습의 과정을 중심으로 학습 방법의 개선에 환류할 수 있다.	과제/시험
실제적 문제해결 역량(MC5)	20%	• 실생활의 문제를 탐색하고 실제적 학습과제를 창의적으로 해결할 수 있다.	과제/시험
학습생태계 조성 · 관리 역량(MC6)	5%	• 교과목을 활용한 네트워크를 통해 학습공동체를 구축하고 건강한 학습생태계를 유지 · 발전시킬 수 있다.	토론
학습자원활용 역량(MC7)	5%	• 수학적 개념과 원리의 이해, 문제해결을 위해 관련 지식과 기술을 습득하여 이를 발표 및 토론 등에 활용할 수 있다. 또한 적절한 교구나 공학적 도구 등을 이용하여 탐구학습을 할 수 있다.	토론/과제
윤리 역량 (MC8)	5%	• 팀워크를 통해 팀의 공동 목적을 위해 봉사하며, 책임 있고, 성실한 태도로 주어진 업무를 수행 할 수 있다. 수학교사에게 요구되는 직업적 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다.	토론/과제

과목 프로파일					
과목명	정수론	영문과목명	Number Theory	모듈명	소프트웨어 개발 관련 분야
교과목 개요 및 특성	정수론은 수학의 여러 분야 중에서도 가장 오래된 분야이며 수많은 수학자들이 연구하고 발전시켜 온 분야이다. 정수론은 암호학, 부호이론, 이산수학, 전산학, 정보과학 등 여러 분야 학문 발전에 중요한 공헌을 하고 있는 수학 분야이다. 이 과목에서는 정수론의 기초개념을 학습한다.				
교과 목표	1. 정수의 성질을 깊이 파악하여 부정방정식의 풀이를 익힌다. 2. 원시근을 이용한 정보과학과의 연계를 연구토록 한다. 3. 중등학교 교과내용과 연계시켜 그 발전과정을 연구토록 한다.				
교과 내용	1. 수체계, 정수론적 함수, 합동식 2. Euler의 정리, Legendre의 기호 3. Diophantus의 방정식의 해법				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	5%	• 교수와 학생, 학생과 학생 등 조직 구성원의 의견을 경청하고 공감할 수 있으며 새로운 지식과 다양한 의견을 수용할 수 있다. • 수학적 아이디어 또는 수학 학습 과정과 결과를 말, 글, 그림, 기호, 표, 그래프 등을 사용하여 다른 사람과 효율적으로 의사소통할 수 있다.	토론
내용 전문성 개발 역량(MC2)	50%	• 정수론의 전공지식을 습득하고 이를 타인에게 설명할 수 있다. • 주어진 문제를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다. 추론 과정이 옳은지 비판적으로 평가하고 반성할 수 있다.	과제/시험
교육과정 재구성 역량(MC3)	5%	• 수학 교육환경의 변화에 대응하여 교육과정에 적합하게 활용할 수 있다.	과제/시험
학습성과평가 역량(MC4)	5%	• 학습의 과정을 중심으로 학습 방법의 개선에 환류할 수 있다.	과제/시험
실제적 문제해결 역량(MC5)	20%	• 실생활의 문제를 탐색하고 실제적 학습과제를 창의적으로 해결할 수 있다.	과제/시험
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	5%	• 교과목을 활용한 네트워크를 통해 학습공동체를 구축하고 건강한 학습생태계를 유지·발전시킬 수 있다.	토론
학습자원활용 역량(MC7)	5%	• 수학적 개념과 원리의 이해, 문제해결을 위해 관련 지식과 기술을 습득하여 이를 발표 및 토론 등에 활용할 수 있다. 또한 적절한 교구나 공학적 도구 등을 이용하여 탐구학습을 할 수 있다.	토론/과제
윤리 역량 (MC8)	5%	• 팀워크를 통해 팀의 공동 목적을 위해 봉사하며, 책임 있고, 성실한 태도로 주어진 업무를 수행 할 수 있다. 수학교사에게 요구되는 직업적 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다.	토론/과제

과목 프로파일					
과목명	현대대수학I	영문과목명	Modern Algebra I	모듈명	소프트웨어 개발 관련 분야
교과목 개요 및 특성	현대대수학은 군, 환, 모듈, 체와 같은 대수적 구조에 대한 학문으로 대수기하학, 정수론, 표현론 등 순수수학의 많은 연구에 필수적일 뿐아니라 양자역학, 암호, 신호처리, 통신 등에 풍부한 응용을 갖고 있는 분야이다. 또한 중등교원임용고사에서도 많은 문제가 출제되는 과목이기도 하다. 이 강좌에서는대수적 구조 중 가장 기초적인 군의 성질과 분류에 대하여 학습하는 것을 목표로 한다.				
교과 목표	1. Group, Ring, Field, Vector space의 정의를 제시한다. 2. 추상적인 개념의 진술이나 정의의 가치를 연구한다. 3. 중등학교의 대수적 개념과 연관시키는데 노력한다.				
교과 내용	1. 군, 환, Legendre의 정리, 동형, 상군 2. 다항식환, 이데알, 상환 3. 벡터공간, 정역확대체, 유한체, 갈로와정리				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	20%	• 교수와 학생 등 조직 구성원의 의견을 경청하고 공감할 수 있으며 수학적인 생각을 말, 글, 그림, 기호, 표, 그래프 등을 사용하여 다른 사람과 효율적으로 의사소통할 수 있다.	과제/토론
내용 전문성 개발 역량(MC2)	20%	• 주어진 문제를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	과제/시험
학습성과평가 역량(MC4)	10%	• 추론 과정이 옳은지 비판적으로 평가하고 반성할 수 있다.	토론/발표
실제적 문재해결 역량(MC5)	20%	• 여러 수학적 지식, 기능, 경험을 연결하거나 수학과 타 교과나 실생활의 지식, 기능, 경험을 연결·융합하여 새로운 지식, 기능, 경험을 생성하고 문제를 해결할 수 있다.	과제/시험
학습자원활용 역량(MC7)	20%	• 수학적 개념과 원리의 이해, 문제해결을 위해 적절한 교구나 공학적 도구 등을 이용하여 탐구학습을 할 수 있다.	과제/발표
윤리 역량 (MC8)	10%	• 수학을 생활 주변과 사회 및 자연 현상과 관련지을 수 있으며, 수학의 필요성, 유용성, 그리고 수학의 역할과 가치를 인식하고 설명할 수 있다.	과제/시험

과목 프로파일					
과목명	현대대수학II	영문과목명	Modern Algebra II	모듈명	소프트웨어 개발 관련 분야
교과목 개요 및 특성	현대대수학은 최신 수학 연구 동향을 이해하기 위해 알아야할 필수불가결한 학문이며 부호이론, 암호학, 양자역학, 인공지능 이론 등을 포함한 다양한 분야에 응용될 뿐 아니라 중등교원 임용고사에서도 많은 양의 문제가 출제되는 과목이다. 이 과목에서는 환, 정역, 체의 구조에 대하여 학습한다.				
교과 목표	1. Group, Ring, field, vector space의 정의를 제시한다. 2. 추상적인 개념의 진술이나 정의의 가치를 연구한다. 3. 중등학교의 대수적 개념과 연관시키는데 노력한다.				
교과 내용	1. 군, 환, Legendre의 정리, 동형, 상군 2. 다항식환, 이데알, 상환 3. 벡터공간, 정역확대체, 유한체, 갈로와정리 4. 캡스톤 디자인 작성				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	20%	• 교수와 학생 등 조직 구성원의 의견을 경청하고 공감할 수 있으며 수학적인 생각을 말, 글, 그림, 기호, 표, 그래프 등을 사용하여 다른 사람과 효율적으로 의사소통할 수 있다.	과제/토론
내용 전문성 개발 역량(MC2)	20%	• 주어진 문제를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	과제/시험
학습성과평가 역량(MC4)	10%	• 추론 과정이 옳은지 비판적으로 평가하고 반성할 수 있다.	토론/발표
실제적 문재해결 역량(MC5)	20%	• 여러 수학적 지식, 기능, 경험을 연결하거나 수학과 타 교과나 실생활의 지식, 기능, 경험을 연결·융합하여 새로운 지식, 기능, 경험을 생성하고 문제를 해결할 수 있다.	과제/시험
학습자원활용 역량(MC7)	20%	• 수학적 개념과 원리의 이해, 문제해결을 위해 적절한 교구나 공학적 도구 등을 이용하여 탐구 학습을 할 수 있다.	과제/발표
윤리 역량 (MC8)	10%	• 수학을 생활 주변과 사회 및 자연 현상과 관련지을 수 있으며, 수학의 필요성, 유용성, 그리고 수학의 역할과 가치를 인식하고 설명할 수 있다.	과제/시험

과목 프로파일					
과목명	위상수학I	영문과목명	General topology I	모듈명	소프트웨어 개발 관련 분야
교과목 개요 및 특성	위상수학은 늘리거나, 꼬거나, 구기는 연속적인 변형 뒤에 유지되는 기하학적 대상에 대한 특징들에 대하여 연구하는 학문이라 할 수 있다. 위상수학은 또는 적어도 그것의 일부는 현대 수학의 대부분의 분야에 퍼져 있으며, 현대 물리학과도 깊은 관계를 맺고 있다. 이 과목에서는 이러한 위상수학의 기초내용을 학습한다.				
교과 목표	1. 위상공간에서 여러 가지 개념과 성질들을 안다. 2. 현대수학의 추상성과 논리성을 배운다. 3. 창의력과 문제해결력을 기른다.				
교과 내용	1. 직선과 평면의 위상 2. 위상공간, 기저와 부분기저 3. 연속성과 위상동형 4. 거리공간과 노름공간				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	5%	• 교수와 학생, 학생과 학생 등 조직 구성원의 의견을 경청하고 공감할 수 있으며 새로운 지식과 다양한 의견을 수용할 수 있다. • 수학적 아이디어 또는 수학 학습 과정과 결과를 말, 글, 그림, 기호, 표, 그래프 등을 사용하여 다른 사람과 효율적으로 의사소통할 수 있다.	토론
내용 전문성 개발 역량(MC2)	50%	• 위상수학의 전공지식을 습득하고 이를 타인에게 설명할 수 있다. • 주어진 문제를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다. 추론 과정이 옳은지 비판적으로 평가하고 반성할 수 있다.	과제/시험
교육과정 재구성 역량(MC3)	5%	• 수학 교육환경의 변화에 대응하여 교육과정에 적합하게 활용할 수 있다.	과제/시험
학습성과평가 역량(MC4)	5%	• 학습의 과정을 중심으로 학습 방법의 개선에 환류할 수 있다.	과제/시험
실제적 문제해결 역량(MC5)	20%	• 실생활의 문제를 탐색하고 실제적 학습과제를 창의적으로 해결할 수 있다.	과제/시험
학습생태계 조성 · 관리 역량(MC6)	5%	• 교과목을 활용한 네트워크를 통해 학습공동체를 구축하고 건강한 학습생태계를 유지 · 발전시킬 수 있다.	토론
학습자원활용 역량(MC7)	5%	• 수학적 개념과 원리의 이해, 문제해결을 위해 관련 지식과 기술을 습득하여 이를 발표 및 토론 등에 활용할 수 있다. 또한 적절한 교구나 공학적 도구 등을 이용하여 탐구학습을 할 수 있다.	토론/과제
윤리 역량 (MC8)	5%	• 팀워크를 통해 팀의 공동 목적을 위해 봉사하며, 책임 있고, 성실한 태도로 주어진 업무를 수행 할 수 있다. 수학교사에게 요구되는 직업적 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다.	토론/과제

과목 프로파일					
과목명	위상수학II	영문과목명	Topology II	모듈명	소프트웨어 개발 관련 분야
교과목 개요 및 특성	위상수학은 늘리거나, 꼬거나, 구기는 연속적인 변형 뒤에 유지되는 기하학적 대상에 대한 특징들에 대하여 연구하는 학문이라 할 수 있다. 위상수학은 또는 적어도 그것의 일부는 현대 수학의 대부분의 분야에 퍼져 있으며, 현대 물리학과도 깊은 관계를 맺고 있다. 이 과목에서는 이러한 위상수학의 기초내용을 학습한다.				
교과 목표	1. 위상공간에서 여러 가지 개념과 성질들을 안다. 2. 현대수학의 추상성과 논리성을 배운다. 3. 창의력과 문제해결력을 기른다.				
교과 내용	1. 위상공간의 가산성 2. 분리공리 3. 콤팩트성 4. 적공간 5. 연결성				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	5%	• 교수와 학생, 학생과 학생 등 조직 구성원의 의견을 경청하고 공감할 수 있으며 새로운 지식과 다양한 의견을 수용할 수 있다. • 수학적 아이디어 또는 수학 학습 과정과 결과를 말, 글, 그림, 기호, 표, 그래프 등을 사용하여 다른 사람과 효율적으로 의사소통할 수 있다.	토론
내용 전문성 개발 역량(MC2)	50%	• 위상수학의 전공지식을 습득하고 이를 타인에게 설명할 수 있다. • 주어진 문제를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다. 추론 과정이 옳은지 비판적으로 평가하고 반성할 수 있다.	과제/시험
교육과정 재구성 역량(MC3)	5%	• 수학 교육환경의 변화에 대응하여 교육과정에 적합하게 활용할 수 있다.	과제/시험
학습성과평가 역량(MC4)	5%	• 학습의 과정을 중심으로 학습 방법의 개선에 환류할 수 있다.	과제/시험
실제적 문제해결 역량(MC5)	20%	• 실생활의 문제를 탐색하고 실제적 학습과제를 창의적으로 해결할 수 있다.	과제/시험
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	5%	• 교과목을 활용한 네트워크를 통해 학습공동체를 구축하고 건강한 학습생태계를 유지·발전시킬 수 있다.	토론
학습자원활용 역량(MC7)	5%	• 수학적 개념과 원리의 이해, 문제해결을 위해 관련 지식과 기술을 습득하여 이를 발표 및 토론 등에 활용할 수 있다. 또한 적절한 교구나 공학적 도구 등을 이용하여 탐구학습을 할 수 있다.	토론/과제
윤리 역량 (MC8)	5%	• 팀워크를 통해 팀의 공동 목적을 위해 봉사하며, 책임 있고, 성실한 태도로 주어진 업무를 수행 할 수 있다. 수학교사에게 요구되는 직업적 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다.	토론/과제

과목 프로파일					
과목명	미분기하학	영문과목명	Differential Geometry	모듈명	소프트웨어 개발 관련 분야
교과목 개요 및 특성	3차원 좌표공간에 놓인 곡선과 곡면의 기하학을 탐구하는데 필요한 미적분학과 선형대수 이론을 습득하고 수학적으로 사고하는 능력을 기르는 과목으로서 곡선의 프레네-세레 공식, 곡면의 좌표조각, 가우스곡률, 측지선, 등장사상, 가우스-보닛 정리 등에 대하여 학습한다.				
교과 목표	1. 현대수학적 관점에서 중등학교 기하부분의 배경을 이해하게 한다. 2. 수학적 안목을 길러 지도내용에 대한 충분한 소양을 갖게 한다. 3. 지도 관점과 방법에 대한 전문가적인 능력을 구비한다.				
교과 내용	1. 정규곡선, 곡률, 열률, 곡선 이론 2. 곡면의 좌표조각, 가우스곡률 3. 좌표공간의 미분기하, 미분다양체				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	20%	• 교수와 학생 등 조직 구성원의 의견을 경청하고 공감할 수 있으며 수학적인 생각을 말, 글, 그림, 기호, 표, 그래프 등을 사용하여 다른 사람과 효율적으로 의사소통할 수 있다.	과제/토론
내용 전문성 개발 역량(MC2)	20%	• 주어진 문제를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	과제/시험
학습성과평가 역량(MC4)	10%	• 추론 과정이 옳은지 비판적으로 평가하고 반성할 수 있다.	토론/발표
실제적 문재해결 역량(MC5)	20%	• 여러 수학적 지식, 기능, 경험을 연결하거나 수학과 타 교과나 실생활의 지식, 기능, 경험을 연결·융합하여 새로운 지식, 기능, 경험을 생성하고 문제를 해결할 수 있다.	과제/시험
학습자원활용 역량(MC7)	20%	• 수학적 개념과 원리의 이해, 문제해결을 위해 적절한 교구나 공학적 도구 등을 이용하여 탐구 학습을 할 수 있다.	과제/발표
윤리 역량 (MC8)	10%	• 수학을 생활 주변과 사회 및 자연 현상과 관련지을 수 있으며, 수학의 필요성, 유용성, 그리고 수학의 역할과 가치를 인식하고 설명할 수 있다.	과제/시험

과목 프로파일					
과목명	집합론	영문과목명	Set Theory	모듈명	소프트웨어 개발 관련 분야
교과목 개요 및 특성	집합론은 집합을 연구하는 수학적 논리의 한 분야로써 그 자체의 학문으로서도 중요할 뿐만 아니라 수학의 모든 분야를 비롯하여 논리적 사고를 필요로 하는 컴퓨터, 물리, 공학 영역에 있어서도 기초가 되는 학문이다. 이 과목에서는 논리를 시작으로 집합, 관계와 함수, 기수와 서수 등을 학습한다.				
교과 목표	1. 집합의 이론을 통하여 수학의 체계와 구조를 안다. 2. 현대수학의 논리성과 추상성을 배운다.				
교과 내용	1. 공리, 명제논리, 관계 2, 집합, 단순순서 집합, 정열집합 3. 서수, 기수				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	5%	• 교수와 학생, 학생과 학생 등 조직 구성원의 의견을 경청하고 공감할 수 있으며 새로운 지식과 다양한 의견을 수용할 수 있다. • 수학적 아이디어 또는 수학 학습 과정과 결과를 말, 글, 그림, 기호, 표, 그래프 등을 사용하여 다른 사람과 효율적으로 의사소통할 수 있다.	토론
내용 전문성 개발 역량(MC2)	50%	• 집합론의 전공지식을 습득하고 이를 타인에게 설명할 수 있다. • 주어진 문제를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다. 추론 과정이 옳은지 비판적으로 평가하고 반성할 수 있다.	과제/시험
교육과정 재구성 역량(MC3)	5%	• 수학 교육환경의 변화에 대응하여 교육과정에 적합하게 활용할 수 있다.	과제/시험
학습성과평가 역량(MC4)	5%	• 학습의 과정을 중심으로 학습 방법의 개선에 환류할 수 있다.	과제/시험
실제적 문제해결 역량(MC5)	20%	• 실생활의 문제를 탐색하고 실제적 학습과제를 창의적으로 해결할 수 있다.	과제/시험
학습생태계 조성 · 관리 역량(MC6)	5%	• 교과목을 활용한 네트워크를 통해 학습공동체를 구축하고 건강한 학습생태계를 유지 · 발전시킬 수 있다.	토론
학습자원활용 역량(MC7)	5%	• 수학적 개념과 원리의 이해, 문제해결을 위해 관련 지식과 기술을 습득하여 이를 발표 및 토론 등에 활용할 수 있다. 또한 적절한 교구나 공학적 도구 등을 이용하여 탐구학습을 할 수 있다.	토론/과제
윤리 역량 (MC8)	5%	• 팀워크를 통해 팀의 공동 목적을 위해 봉사하며, 책임 있고, 성실한 태도로 주어진 업무를 수행 할 수 있다. 수학교사에게 요구되는 직업적 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다.	토론/과제

과목 프로파일					
과목명	암호론	영문과목명	cryptography	모듈명	소프트웨어 개발 관련 분야
교과목 개요 및 특성	암호의 기술과 안전성의 기본개념을 비교적 이해하기 쉽게 전달하기 위해 전통적인 암호기법과 암호분석 방법을 익힌다. 나아가 현대암호를 이해하기 위해서 필수적이며 기초적인 수학적 접근을 배우고 익힐 수 있도록 한다.				
교과 목표	대수 및 수론의 개념과 결과를 활용할 수 있게 능력을 키운다.				
교과 내용	비밀 및 공개키 암포체계, ASA 및 Elgama암호체계, 타원곡선 암호체계 등을 다룬다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	10%	• 교수와 학생, 학생과 학생 등 조직 구성원의 의견을 경청하고 공감할 수 있으며 새로운 지식과 다양한 의견을 수용할 수 있다. • 수학적 아이디어 또는 수학 학습 과정과 결과를 말, 글, 그림, 기호, 표, 그래프 등을 사용하여 다른 사람과 효율적으로 의사소통할 수 있다.	발표/토론
내용 전문성 개발 역량(MC2)	55%	• 암호론의 전공지식을 습득하고 이를 타인에게 설명할 수 있다. • 주어진 문제를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다. 추론 과정이 옳은지 비판적으로 평가하고 반성할 수 있다.	시험
실제적 문제해결 역량(MC5)	20%	• 수학적 모델링 능력을 신장하기 위해 생활 주변이나 사회 및 자연 현상 등 다양한 맥락에서 파악된 문제를 해결하면서 수학적 개념, 원리, 법칙을 탐구하고 이를 일반화 할 수 있다.	시험/발표/과제
학습자원활용 역량(MC7)	10%	• 수학적 개념과 원리의 이해, 문제해결을 위해 관련 지식과 기술을 습득하여 이를 발표 및 토론 등에 활용할 수 있다. 또한 적절한 교구나 공학적 도구 등을 이용하여 탐구학습을 할 수 있다.	발표/과제
윤리 역량 (MC8)	5%	• 팀워크를 통해 팀의 공동 목적을 위해 봉사하며, 책임 있고, 성실한 태도로 주어진 업무를 수행 할 수 있다. 수학교사에게 요구되는 직업적 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다.	발표/과제

과목 프로파일					
과목명	산업수학개론	영문과목명	Introduction to industrial mathematics	모듈명	소프트웨어 개발 관련 분야
교과목 개요 및 특성	현대사회에서 필요로 하는 빅데이터 및 딥러닝을 산업 수학적 관점에서 학습하는 법에 대해서 학습한다.				
교과 목표	수학의 이론과 분석방법을 활용하여 경제 사회의 문제를 해결하고 산업의 부가가치를 창출하는 능력을 기른다.				
교과 내용	1. 마르코프 체인 2. 네트워크 이론과 엔트로피				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	20%	• 교수와 학생 등 조직 구성원의 의견을 경청하고 공감할 수 있으며 수학적인 생각을 말, 글, 그림, 기호, 표, 그래프 등을 사용하여 다른 사람과 효율적으로 의사소통할 수 있다.	과제/발표
내용 전문성 개발 역량(MC2)	20%	• 주어진 문제를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	프로젝트
학습성과 평가 역량(MC4)	10%	• 추론 과정이 옳은지 비판적으로 평가하고 반성할 수 있다.	과제/발표
실제적 문제해결 역량(MC5)	20%	• 여러 수학적 지식, 기능, 경험을 연결하거나 수학과 타 교과나 실생활의 지식, 기능, 경험을 연결·융합하여 새로운 지식, 기능, 경험을 생성하고 문제를 해결할 수 있다.	프로젝트
학습자원활용 역량(MC7)	20%	• 수학적 개념과 원리의 이해, 문제해결을 위해 적절한 교구나 공학적 도구 등을 이용하여 탐구 학습을 할 수 있다.	프로젝트
윤리 역량 (MC8)	10%	• 수학을 생활 주변과 사회 및 자연 현상과 관련지을 수 있으며, 수학의 필요성, 유용성, 그리고 수학의 역할과 가치를 인식하고 설명할 수 있다.	과제/발표

과목 프로파일					
과목명	위상기하학	영문과목명	Topological Geometry	모듈명	소프트웨어 개발 관련 분야
교과목 개요 및 특성	위상수학은 늘리거나, 꼬거나, 구기는 연속적인 변형 뒤에 유지되는 기하학적 대상에 대한 특징들에 대하여 연구하는 학문이라 할 수 있다. 위상수학은 또는 적어도 그것의 일부는 현대 수학의 대부분의 분야에 퍼져 있으며, 현대 물리학과도 깊은 관계를 맺고 있다. 이 과목에서는 위상수학의 기초내용을 바탕으로 좀 더 심화된 내용을 학습한다.				
교과 목표	1. 위상공간에서 여러 가지 도형들의 성질과 관계를 안다. 2. 현대수학의 추상성과 논리성을 배운다. 3. 창의력과 문제해결력을 기른다.				
교과 내용	1. Homotopy, 기본군 2. Covering 공간 3. Simplical Complex, Homology				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	5%	• 교수와 학생, 학생과 학생 등 조직 구성원의 의견을 경청하고 공감할 수 있으며 새로운 지식과 다양한 의견을 수용할 수 있다. • 수학적 아이디어 또는 수학 학습 과정과 결과를 말, 글, 그림, 기호, 표, 그래프 등을 사용하여 다른 사람과 효율적으로 의사소통할 수 있다.	토론
내용 전문성 개발 역량(MC2)	50%	• 위상기하학의 전공지식을 습득하고 이를 타인에게 설명할 수 있다. • 주어진 문제를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다. 추론 과정이 옳은지 비판적으로 평가하고 반성할 수 있다.	과제/시험
교육과정 재구성 역량(MC3)	5%	• 수학 교육환경의 변화에 대응하여 교육과정에 적합하게 활용할 수 있다.	과제/시험
학습성과평가 역량(MC4)	5%	• 학습의 과정을 중심으로 학습 방법의 개선에 환류할 수 있다.	과제/시험
실제적 문제해결 역량(MC5)	20%	• 실생활의 문제를 탐색하고 실제적 학습과제를 창의적으로 해결할 수 있다.	과제/시험
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	5%	• 교과목을 활용한 네트워크를 통해 학습공동체를 구축하고 건강한 학습생태계를 유지·발전시킬 수 있다.	토론
학습자원활용 역량(MC7)	5%	• 수학적 개념과 원리의 이해, 문제해결을 위해 관련 지식과 기술을 습득하여 이를 발표 및 토론 등에 활용할 수 있다. 또한 적절한 교구나 공학적 도구 등을 이용하여 탐구학습을 할 수 있다.	토론/과제
윤리 역량 (MC8)	5%	• 팀워크를 통해 팀의 공동 목적을 위해 봉사하며, 책임 있고, 성실한 태도로 주어진 업무를 수행 할 수 있다. 수학교사에게 요구되는 직업적 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다.	토론/과제

과목 프로파일					
과목명	수학교육론	영문과목명	Introduction to Mathematical Education	모듈명	수학교육 관련분야
교과목 개요 및 특징	이 수업은 수학교육 이론 입문 성격의 교과목으로, 수학교사가 될 학생들이 갖추어야할 기초적인 지식과 기술의 습득을 목표로 한다. 또한, 교과교육학을 수학교육과 신입생부터 수강하도록 하여 수학교육과에 진학한 학생들에게 동기부여와 예비수학교사로서 진로 탐색을 도와주고자하는 목적도 갖는다. 이에 이 수업에서는 수학교육학의 이론을 탐색하고, 실제 학교현장에서 부딪치는 문제들을 조별활동과 개별활동을 통해 해결해 감으로써 협업능력과 능동적인(자기주도적) 학습습관을 배양할 수 있도록 구성된 PBL 과제를 제공한다. 학생들은 PBL 과제를 해결하는 과정에서 수업을 계획하고 운영할 수 있는 역량을 배양한다. 이 과목은 국어교육의 전반에 관한 기본적인 이론과 지식을 습득하기 위해 설정되었다. 이 과목에서는 국어교육의 목표, 내용, 교육과정, 교재(AI 디지털 교과서 포함), 교수학습, 평가, 학습자, 교육 환경 등에 대한 기초 이론과 실제를 다룬다.				
교과 목표	1. 수학교육의 목표를 인식하고, 수학교육을 뒷받침하는 주변과학에 대한 지식을 넓힌다. 2. 학생들의 수학적 인식이 어떻게 이루어지는지, 학습장애가 어떤 부분에서 왜 일어나는지 연구하여, 학생들의 수학학습을 도울 수 있는 수학교사로서의 기본 소양을 갖춘다. 3. 중. 고등학교에서의 수학수업을 위한 지도계획을 세울 줄 알고, 교재를 분석하는 능력을 기른다. 4. 학생들의 수학적 능력을 평가하는 능력을 기른다. 국어교육의 이념, 목표, 교육과정, 교재(교과서, AIDT), 수업, 평가, 내용, 교수학습, 평가, 학습자, 디지털 교육 환경 등에 대한 기본적인 지식을 익히며 국어 교사로서의 바람직한 태도에 대해 스스로 성찰한다.				
교과 내용	1. 수학교육의 이해 2. 수학과 교육과정 3. 수학교육 철학 4. 수학학습 이론 5. 수학과 평가				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	5%	협업, 리더십, 배려, 공유, 의사소통을 바탕으로 수업지도안을 작성하여 모의수업을 실연할 수 있다.	모의수업
내용 전문성 개발 역량(MC2)	20%	수학교육의 이론에 대해 설명할 수 있고, 수학과 교육과정을 설명하고 이를 이용하여 중고등학교 수학교과서를 분석할 수 있다.	시험
교육과정 재구성 역량 (MC3)	15%	역량기반 교육과정을 이해하고, 선수학습과 전시학습 등 수학적 연계성, 학습자의 수준과 흥미 등을 고려하여 수업 내용을 재구성하여 수업지도안을 작성할 수 있다.	수업지도안
학습성과 평가 역량(MC4)	15%	과정중심평가를 이해하고 동료들의 수업을 관찰하여 모의수업에 대한 비평에 적극 참여하고, 동료들의 수업비평을 토대로 성찰일지를 작성할 수 있다.	동료평가/ 성찰일지
실제적 문제해결 역량(MC5)	30%	실세계의 문제를 탐색하고 실제적 학습과제를 창의적으로 해결할 수 있으며, 이를 수업지도안에 반영하고, 학생들이 실제적 문제해결 능력(MC5)를 함양할 수 있도록 수업실연을 할 수 있다.	시험/수업 지도안/ 모의수업
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	5%	학생들이 수업실연을 준비하면서 다양한 학습관련 플랫폼을 이용함으로써 학습생태계를 조성하고 관리하는 능력을 기를 수 있다.	모의수업
학습자원활용 역량(MC7)	5%	수학적 개념이해를 돕거나 그래프, 공간표현, 시뮬레이션, 계산 등을 위해 다양한 소프트웨어 또는 교구를 효과적으로 활용하는 교수·학습 방안을 모색할 수 있다.	모의수업
윤리 역량 (MC8)	5%	모의수업을 준비하는 과정에서 교직에 대한 확고한 신념과 긍지, 책무성, 정직성, 봉사의식, 법의 준수, 공동체 의식 등을 갖고 성실히 참여할 수 있다.	그룹활동 /수업참여도

과목 프로파일					
과목명	수학학습심리학	영문과목명	The Psychology of Mathematics Education	모듈명	수학교육 관련분야
교과목 개요 및 특성	수학을 가르치는 자세에 관한 문제와 학교수학의 표층 이면에 내재된 관점에 대한 진정한 이해의 문제를 다룬다. 특히 역사 발생적 원리에 대한 상세한 고찰과 함께 이 원리에 따라 수학의 각 영역을 어떻게 지도해야 할 지에 대해서도 심도 있게 살펴본다.				
교과 목표	1. 수학사를 바탕으로 수학적 개념 형성의 과정을 이해한다. 2. 수학학습을 효과적으로 이끌 수 있는 교수-학습 방법에 대한 연구들을 바탕으로, 학생들을 지도할 수 있는 전문적 소양을 기른다. 3. 수학적인 사고과정, 수학적 문제해결과정, 수학적 개념 형성 과정 등에 대한 전문 지식을 갖추어 수학 학습자를 이해하고 수학에 대한 바람직한 지도관점을 확립하도록 한다.				
교과 내용	1. 수학의 교수, 학습의 심리학적 연구 2. 수학학습에 대한 사고과정, 심리학적 접근 3. 수학적 구조와 계산과제에 대한 수행능력분석 및 문제해결, Piaget와 인지구조의 발달				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량(MC1)	5%	• 협업, 리더십, 배려, 공유, 의사소통을 바탕으로 수업지도안을 작성하여 모의수업을 실연할 수 있다.	모의수업
내용 전문성 개발 역량(MC2)	30%	• 수학사를 바탕으로 수학적 개념 형성의 과정을 설명할 수 있고, 학습자의 개념학습 과정에서의 인식론적 장애를 설명할 수 있다.	시험
교육과정 재구성역량 (MC3)	10%	• 역량기반 교육과정을 이해하고, 선수학습과 전시학습 등 수학적 연계성, 학습자의 수준과 흥미 등을 고려하여 수업 내용을 재구성하여 수업지도안을 작성할 수 있다.	수업지도안
학습성과 평가 역량(MC4)	10%	• 동료들의 수업을 관찰하여 모의수업에 대한 비평에 적극 참여하고, 동료들의 수업비평을 토대로 성찰일지를 작성할 수 있다.	동료평가 성찰일지
실제적 문제해결 역량(MC5)	30%	• 실세계의 문제를 탐색하고 실제적 학습과제를 창의적으로 해결할 수 있으며, 이를 수업지도안에 반영하고, 학생들이 실제적 문제해결 능력(MC5)를 함양할 수 있도록 수업실연을 할 수 있다.	시험/ 수업지도안 모의수업
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	5%	• 학생들이 수업실연을 준비하면서 다양한 학습관련 플랫폼을 이용함으로써 학습생태계를 조성하고 관리하는 능력을 기를 수 있다.	모의수업
학습자원활용 역량(MC7)	5%	• 수학적 개념이해를 돕거나 그래프, 공간표현, 시뮬레이션, 계산 등을 위해 다양한 소프트웨어 또는 교구를 효과적으로 활용하는 교수·학습 방안을 모색할 수 있다.	모의수업
윤리 역량 (MC8)	5%	• 모의수업을 준비하는 과정에서 교직에 대한 확고한 신념과 긍지, 책무성, 정직성, 봉사의식, 법의 준수, 공동체 의식 등을 갖고 성실히 참여할 수 있다.	그룹활동/수업참여도

과목 프로파일					
과목명	수학교과논리및논술	영문과목명	Logic and logical writing in Mathematics Education	모듈명	수학교육 관련분야
교과목 개요 및 특성	수리논리를 기반으로 창의적이고 비판적인 논술능력을 향상시키고, 수학교육 이론에 근거하여 예비수학교사로서의 교육에 대한 입장을 논리적으로 제시할 수 있는 능력을 기르는 것을 목표로 한다. 집합론, 해석학, 위상수학, 대수학, 기하학에 기반이 되는 수리논리학과 수리철학, 수학사 등을 바탕으로 한 논리적 글쓰기, 수학교육론을 바탕으로 한 논리적 글쓰기, 논리적 증명, 분석과 종합 등을 다룬다.				
교과 목표	1. 수리논리를 기반으로 창의적이고 비판적인 논술능력을 향상시킨다. 2. 수학교육 이론에 근거하여 예비수학교사로서의 교육에 대한 입장을 논리적으로 제시할 수 있는 능력을 기른다.				
교과 내용	집합론, 해석학, 위상수학, 대수학, 기하학에 기반이 되는 수리논리학과 수리철학, 수학사 등을 바탕으로 한 논리적 글쓰기, 수학교육론을 바탕으로 한 논리적 글쓰기, 논리적 증명, 분석과 종합 등				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량(MC1)	5%	• 협업, 리더십, 배려, 공유, 의사소통을 바탕으로 수업지도안을 작성하여 모의수업을 실연할 수 있다.	모의수업
내용 전문성 개발 역량(MC2)	30%	• 수학적 논리에 근거하여 논리적으로 기술할 수 있고, 학생들의 오류를 분석하고, 학생들의 오개념과 오류를 지도할 수 있다.	시험
교육과정 재구성역량 (MC3)	10%	• 역량기반 교육과정을 이해하고, 선수학습과 전시학습 등 수학적 연계성, 학습자의 수준과 흥미 등을 고려하여 수업내용을 재구성하여 수업지도안을 작성할 수 있다.	수업지도안
학습성과 평가 역량(MC4)	10%	• 과정중심평가를 이해하고 동료들의 수업을 관찰하여 모의수업에 대한 비평에 적극 참여하고, 동료들의 수업비평을 토대로 성찰일지를 작성할 수 있다.	동료평가 성찰일지
실제적 문제해결 역량(MC5)	30%	• 실세계의 문제를 탐색하고 실제적 학습과제를 창의적으로 해결할 수 있으며, 이를 수업지도안에 반영하고, 학생들이 실제적 문제해결 능력(MC5)를 함양할 수 있도록 수업실연을 할 수 있다.	시험 수업지도안 모의수업
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	5%	• 학생들이 수업실연을 준비하면서 다양한 학습관련 플랫폼을 이용함으로써 학습생태계를 조성하고 관리하는 능력을 기를 수 있다.	모의수업
학습자원활용 역량(MC7)	5%	• 수학적 개념이해를 돕거나 그래프, 공간표현, 시뮬레이션, 계산 등을 위해 다양한 소프트웨어 또는 교구를 효과적으로 활용하는 교수·학습 방안을 모색할 수 있다.	모의수업
윤리 역량 (MC8)	5%	• 모의수업을 준비하는 과정에서 교직에 대한 확고한 신념과 긍지, 책무성, 정직성, 봉사의식, 법의 준수, 공동체 의식 등을 갖고 성실히 참여할 수 있다.	그룹활동/ 수업참여도

과목 프로파일					
과목명	조합및그래프이론	영문과목명	Discrete Mathematics	모듈명	수학교육 관련분야
교과목 개요 및 특성	컴퓨터 과학의 발달과 더불어 컴퓨터 공학의 기초가 되는 이산수학에 대한 중요성이 강조되고 있는 때에 이 과목에 대한 예비수학교사의 이해를 돕고자 한다. 미적분학과 연속수학이 물리학이나 공학에서의 모델링에 유용한 도구를 제공하는 것처럼 이산수학도 컴퓨터 과학의 모델링 문제에 유용한 도구를 제공한다.				
교과 목표	1. 컴퓨터 공학의 기초가 되는 이산수학에 대한 중요성을 강조한다. 2. 미적분학과 연속수학이 물리학이나 공학에서의 모델링에 유용한 도구를 제공한다는 것을 안다. 3. 이산수학도 컴퓨터 과학의 모델링 문제에 유용한 도구임을 안다.				
교과 내용	1. 논리학, 집합론, 정수론, 현대대수 2. 조합론, 그래프 이론 3. 교수학습이론, 학습평가론, 교수설계				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	10%	• 수학 용어, 기호, 표, 그래프 등의 수학적 표현을 이해하고 정확하게 사용하며, 수학적 아이디어 또는 수학 학습 과정과 결과를 말, 글, 그림, 기호, 표, 그래프 등을 사용하여 다른 사람과 효율적으로 의사소통할 수 있다.	조별과제 및 발표
내용 전문성 개발 역량(MC2)	40%	• 수학교육전문가의 직무 수행에 필요한 순수 및 응용수학, 수학교과 교육 등 전공지식 습득한다. 주어진 문제를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	시험 및 퀴즈
학습성과 평가 역량(MC4)	20%	• 여러 수학적 지식, 기능, 경험을 연결하거나 수학과 타 교과나 실생활의 지식, 기능, 경험을 연결·융합하여 새로운 지식, 기능, 경험을 생성하고 문제를 해결한다.	시험 및 퀴즈
실제적 문제해결 능력(MC5)	10%	• 수학 및 수학교육관련 소프트웨어와 다양한 교육관련 자료 등 수학교육에 도움을 줄 수 있는 관련 지식과 기술을 습득하여 이를 발표 및 세미나, 수업지도안, 교육실습 등에 활용한다.	조별과제 및 발표
학습자원활용 역량(MC7)	10%	• 수학적 개념과 원리의 이해, 문제해결을 위해 적절한 교구나 공학적 도구 등을 이용하여 탐구학습을 할 수 있다.	조별과제 및 발표
윤리 역량(MC8)	10%	• 팀워크를 통해 팀의 공동 목적을 위해 봉사하며, 책임 있고, 성실한 태도로 주어진 업무를 수행한다. 수학을 생활 주변과 사회 및 자연 현상과 관련지을 수 있으며, 수학의 필요성, 유용성, 그리고 수학의 역할과 가치를 인식하고 설명한다.	조별과제 및 발표

과목 프로파일					
과목명	기하학과 사고교육	영문과목명	Geometry and Thinking Education	모듈명	수학교육 관련분야
교과목 개요 및 특성	3차원 좌표공간에 놓인 곡선과 곡면의 기하학을 탐구하는데 필요한 미적분학과 선형대수 이론을 습득하고 수학적으로 사고하는 능력을 기르는 과목으로써 방향도함수, 벡터장, 움직이는 틀, 곡선의 프레네-세레 공식, 연결방정식, 구조방정식, 등장사상 등에 대하여 학습한다.				
교과 목표	1. 직관적이고 계산적 관점을 강조하고, 기본적인 기하학적 개념을 이해하는데 도움이 되도록 쉬운 문제로부터 표준적인 연습문제들을 많이 다룬다. 2. 기하학적 이론을 이해하는데 Geometry software를 사용하게 한다.				
교과 내용	1. Euclid기하, Hibert 공리군, Neutral 기하 2. 비유클리드 기하의 발경과 역사, 평행성의 공리연구 3. 철학적 의미, 기하학적 변환, Hyperbolic기하				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	20%	• 교수와 학생 등 조직 구성원의 의견을 경청하고 공감할 수 있으며 수학적인 생각을 말, 글, 그림, 기호, 표, 그래프 등을 사용하여 다른 사람과 효율적으로 의사소통할 수 있다.	과제/토론
내용 전문성 개발 역량(MC2)	20%	• 주어진 문제를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	과제/시험
학습성과 평가 역량(MC4)	10%	• 추론 과정이 옳은지 비판적으로 평가하고 반성할 수 있다.	토론/발표
실제적 문재해결 역량(MC5)	20%	• 여러 수학적 지식, 기능, 경험을 연결하거나 수학과 타 교과나 실생활의 지식, 기능, 경험을 연결·융합하여 새로운 지식, 기능, 경험을 생성하고 문제를 해결할 수 있다.	과제/시험
학습자원활용 역량(MC7)	20%	• 수학적 개념과 원리의 이해, 문제해결을 위해 적절한 교구나 공학적 도구 등을 이용하여 탐구학습을 할 수 있다.	과제/발표
윤리 역량 (MC8)	10%	• 수학을 생활 주변과 사회 및 자연 현상과 관련지을 수 있으며, 수학의 필요성, 유용성, 그리고 수학의 역할과 가치를 인식하고 설명할 수 있다.	과제/시험

과목 프로파일					
과목명	수학교재연구 및 지도법	영문과목명	Method of Teaching and Learning in mathematics education	모듈명	수학교육 관련분야
교과목 개요 및 특성	예비수학교사의 전문역량을 육성하기 위해 중고등학교 수학을 수학적으로, 수학사적으로 그리고 수학교육적으로 분석할 수 있는 이론적 지식을 습득하고, 이를 학교현장에서 효과적으로 적용할 수 있도록 수학교수학습 방법을 학습하며, 수학수업을 설계하고 이를 모의수업에 실제로 적용해봄으로써 수업실행능력을 키우도록 하는 교과목이다. (1) 중등 수학교과목의 교과내용의 이론적 근거를 분석한다. (2) 중등 수학교과목의 학습지도 내용과 학습지도 방법을 연구한다. (3) 학습지도안을 작성하고 실제수업에 임하여 그 개선책을 강구한다.다른 학과와의 협동수업으로 융합수업지도안을 작성하며, 창의적 교육 역량을 기른다.				
교과 목표	수학과 교재(AI 디지털 교과서 포함) 분석 및 연구, 교수·학습 지도안 작성, 모의수업 실연, 수업 성찰 및 평가 등 수학과 수업의 설계와 운영에 대한 전 과정을 경험함으로써 수학 교재 연구 및 교수·학습에 관한 실제적인 능력을 기른다.				
교과 내용	수학과 교육과정 및 교재(AI 디지털 교과서 포함) 연구, 수학과 수업 요인(수업 목표, 학습자, 수업 환경) 진단 및 분석, 수학과 교수·학습 방법(모형, 기법) 활용, 교수·학습 지도안 작성 연습, (디지털 교실 환경에서의) 수학과 모의수업 실연(AI 디지털 교과서 및 매체 자료 활용), 수학과 평가(과정중심평가, 형성평가, 총괄평가 등)의 운영, 교과간·교과내 통합 수업, 범교과 학습 주제 구현				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	15%	협업, 리더십, 배려, 공유, 의사소통을 바탕으로 교수.학습지도안을 작성하여 모의수업을 실연할 수 있다.	수업실연
내용 전문성 개발 역량(MC2)	15%	수학교육에서 활용할 수 있는 교재 및 교수·학습 방법의 특징, 활용 방안 등에 대한 이론적인 이해를 토대로 수학교재를 분석하고 수업지도안을 작성할 수 있다.	수업지도안
교육과정 재구성역량 (MC3)	15%	역량기반 교육과정을 이해하고, 선수학습과 전시학습 등 수학적 연계성, 학습자의 수준과 흥미 등을 고려하여 수업 내용을 재구성하여 수업지도안을 작성할 수 있다.	수업지도안
학습성과 평가 역량(MC4)	15%	동료들의 수업을 관찰하여 수업시연에 대한 비평에 적극 참여한다. 동료들의 수업비평과 수업동영상 분석을 토대로 성찰일지를 작성할 수 있다.	동료평가 성찰일지
실제적 문제해결 역량(MC5)	20%	학습자 주변의 문제나 학습자가 관심을 기울일 실세계 문제를 개발하고, 확산적 사고와 수렴적 사고가 발휘될 수 있도록 함으로써 실제적 문제해결 능력(MC5)를 함양할 수 있도록 수업실연을 할 수 있다.	수업지도안 수업실연
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	10%	중고등학교 수학교사를 초청하여 학생들의 수업실연에 대해 제공된 피드백에 대해 학생들은 수업시연의 성과에 대해 평가하고 수업동영상 분석지를 작성할 수 있다. 학생들이 수업실연을 준비하면서 다양한 학습관련 플랫폼을 이용함으로써 학습생태계를 조성하고 관리하는 능력을 기를 수 있다.	수업동영상, 분석지, 수업지도안
학습자원활용 역량(MC7)	5%	수학적 개념이해를 돕거나 그래프, 공간표현, 시뮬레이션, 계산 등을 위해 AI 디지털 교과서, 다양한 소프트웨어, 교구 등을 효과적으로 활용하는 교수·학습 방안을 모색할 수 있다.	수업지도안
윤리 역량 (MC8)	5%	모의수업을 준비하는 과정에서 교직에 대한 확고한 신념과 긍지, 책무성, 정직성, 봉사의식, 법의 준수, 공동체 의식 등을 갖고 성실히 참여할 수 있다.	성찰일지

과목 프로파일					
과목명	수학교육공학	영문과목명	Technology and Mathematics Education	모듈명	수학교육 관련분야
교과목 개요 및 특성	수학 내용의 조급한 형식화와 기호화로 인한 수학학습의 어려움을 완화시키고 도움을 주한 방안으로 수학수업에서 공학적 도구의 적극적 사용이 권장된다. 이에 AI 디지털 교과서와 수학교육소프트웨어(알지오매스, 지오지브라 통그라미, 엑셀 등)의 사용법 뿐아니라 수학수업에서의 효율적 활용 방안에 대해 다룸으로써 학생들의 자원활용 능력뿐 아니라 의사소통 능력, 문제해결 능력 등 예비교사로서 필요한 다양한 역량을 배양한다.				
교과 목표	AI 디지털 교과서, 컴퓨터, 인터넷 상의 자료, 교구 등에 대한 탐색을 통해 수학학습에 효과적으로 사용할 수 있는 방법에 대해 탐색한다. 알지오매스, Excel, Geogebra, GSP, 통그라미 등 다양한 소프트웨어에 대한 교육을 통해 필요한 교육매체를 스스로 만들 수 있는 능력을 배양한다.				
교과 내용	AI 디지털 교과서와 알지오매스, Excel, Geogebra, GSP, 통그라미 등 다양한 소프트웨어에 대한 교육				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	5%	협업, 리더십, 배려, 공유, 의사소통을 바탕으로 수업지도안을 작성하여 모의수업을 실연할 수 있다.			모의수업
내용 전문성 개발 역량(MC2)	20%	수학교육공학에 대한 필요성, 효과 등 관련된 이론에 대해 설명할 수 있고, 이를 토대로 중고등학교 수학교과서의 공학도구 활동과 관련된 분석을 할 수 있다.			시험
교육과정 재구성역량 (MC3)	10%	역량기반 교육과정을 이해하고, 선수학습과 전시학습 등 수학적 연계성, 학습자의 수준과 흥미 등을 고려하여 수학교육공학 도구의 활용을 통해 수업효과를 높일 수 있도록 수업내용을 재구성하여 수업지도안을 작성할 수 있다.			수업지도안
학습성과 평가 역량(MC4)	5%	동료들의 수업을 관찰하여 모의수업에 대한 비평에 적극 참여하고, 동료들의 수업비평을 토대로 성찰일지를 작성할 수 있다.			동료평가 성찰일지
실제적 문제해결 역량(MC5)	10%	학습자 주변의 문제나 학습자가 관심을 기울일 실세계 문제를 개발하여 수업지도안에 반영하고, 수학교육공학을 활용하여 효과적으로 문제해결을 하는 수업실연을 할 수 있다.			수업지도안 모의수업
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	5%	학생들이 수업실연을 준비하면서 다양한 학습관련 플랫폼을 이용함으로써 학습생태계를 조성하고 관리하는 능력을 기를 수 있다.			모의수업
학습자원활용 역량(MC7)	40%	수학적 개념이해를 돕거나 그래프, 공간표현, 시뮬레이션, 계산 등을 위해 AI 디지털 교과서, 다양한 소프트웨어(GSP, Geogebra, 통그라미, 알지오매쓰, 엑셀, 매쓰매티카 등), 교구 등을 효과적으로 활용하는 교수·학습 방안을 모색할 수 있다.			과제/시험
윤리 역량 (MC8)	5%	모의수업을 준비하는 과정에서 교직에 대한 확고한 신념과 긍지, 책무성, 정직성, 봉사의식, 법의 준수, 공동체 의식 등을 갖고 성실히 참여할 수 있다.			그룹활동/ 수업참여도

과목 프로파일					
과목명	수학교육연구	영문과목명	Mathematics Education Research	모듈명	수학교육 관련분야
교과목 개요 및 특성	수학교육 연구에 대한 포괄적 시사를 얻을 수 있도록 현재 수학교육계에서 행해지고 있는 여러 분야의 연구 가운데 특정 분야에 관련된 주제를 수학교육이 지향하는 바와 최근의 동향과 관련지어 살펴본다. 이들 주제는 해마다 수학교육계의 강조점에 따라 바뀔 수 있는데 본 강좌에서는 수학교육의 여러 연구 분야를 두루 살펴보고자 한다. 이 강좌를 통하여 학생들은 수학교육의 연구분야와 수학교실상황을 결부지어 수학수업에 대한 시사점을 얻을 수 있다.				
교과 목표	1. 수학교육이 지향하는 바와 최근의 동향에 대해 이해한다. 2. 수학교육의 이론 탐색을 통해 학교수학 교실의 문제점을 해결할 능력을 기른다.				
교과 내용	수학교육 이론의 탐색, 학교현장의 문제점 분석				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	5%	• 협업, 리더십, 배려, 공유, 의사소통을 바탕으로 수업지도안을 작성하여 모의수업을 실연할 수 있다.	모의수업
내용 전문성 개발 역량(MC2)	30%	• 수학교육의 이론에 대해 설명할 수 있고, 20%15%개정 수학과 교육과정을 설명하고 이를 이용하여 중고등학교 수학교과서를 분석할 수 있다.	시험
교육과정 재구성역량 (MC3)	10%	• 역량기반 교육과정을 이해하고, 선수학습과 전시학습 등 수학적 연계성, 학습자의 수준과 흥미 등을 고려하여 수업 내용을 재구성하여 수업지도안을 작성할 수 있다.	수업지도안
학습성과 평가 역량(MC4)	10%	• 동료들의 수업을 관찰하여 모의수업에 대한 비평에 적극 참여하고, 동료들의 수업비평을 토대로 성찰일지를 작성할 수 있다.	동료평가 참여도 성찰일지
실제적 문제해결 역량(MC5)	30%	• 실세계의 문제를 탐색하고 실제적 학습과제를 창의적으로 해결할 수 있으며, 이를 수업지도안에 반영하고, 학생들이 실제적 문제해결 능력(MC5)를 함양할 수 있도록 수업실연을 할 수 있다.	시험 수업지도안 모의수업
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	5%	• 학생들이 수업실연을 준비하면서 다양한 학습관련 플랫폼을 이용함으로써 학습생태계를 조성하고 관리하는 능력을 기를 수 있다.	모의수업
학습자원활용 역량(MC7)	5%	• 수학적 개념이해를 돕거나 그래프, 공간표현, 시뮬레이션, 계산 등을 위해 다양한 소프트웨어 또는 교구를 효과적으로 활용하는 교수·학습 방안을 모색할 수 있다.	모의수업
윤리 역량 (MC8)	5%	• 모의수업을 준비하는 과정에서 교직에 대한 확고한 신념과 긍지, 책무성, 정직성, 봉사의식, 법의 준수, 공동체 의식 등을 갖고 성실히 참여할 수 있다.	그룹활동/ 수업참여도

과목 프로파일					
과목명	수학교육과정론	영문과목명	Theory of Mathematics Curriculum	모듈명	수학교육 관련분야
교과목 개요 및 특성	이 과목은 수학과 교육과정의 이해 및 효과적인 교수·학습 설계 능력 신장을 목표한다. 현행 수학과 교육과정에 대하여 전반적으로 이해하고, 수학과 교육과정의 성취기준이 교과서와 수업으로 구현되는 양상과 원리를 탐구하며, 수학과 교육과정의 성취기준을 다양한 형태의 교재(온라인콘텐츠, AIDT 등) 및 교수학습 자료로 구체화해 보면서 이를 바탕으로 효과적인 수학과 수업을 설계한다.				
교과 목표	수학과 교육과정 변천사, 현행 교육과정(총론 및 수학과 교육과정)의 성격, 목표, 내용 체계 등을 개괄하고, 수학과 교육과정이 다양한 형태의 교재(서책형 교과서, AI 디지털 교과서 등)와 수업으로 구체화되는 양상을 이해하여, 수학과 수업을 설계한다.				
교과 내용	수학과 교육과정의 변천사, 현행 교육과정(총론 및 수학과 교육과정)의 이해 및 분석, 중등 수학과 교과서(서책형 및 AI 디지털교과서) 분석 및 관련 이론 탐구, 수학과 교육과정의 재구성, 수학과 교재로의 구체화(교수·학습 자료 개발, AI 디지털 교과서와 학습자 맞춤형 수학교육)				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	5%	협업, 리더십, 배려, 공유, 의사소통을 바탕으로 수업지도안을 작성하여 모의수업을 실연할 수 있다.	모의수업
내용 전문성 개발 역량(MC2)	30%	수학교육의 이론에 대해 설명할 수 있고, 수학과 교육과정을 설명하고 이를 이용하여 중고등학교 수학교과서(서책형 교과서, AI 디지털 교과서)를 분석할 수 있다.	시험
교육과정 재구성역량 (MC3)	10%	역량기반 교육과정을 이해하고, 선수학습과 전시학습 등 수학적 연계성, 학습자의 수준과 흥미 등을 고려하여 수업 내용을 재구성하여 수업지도안을 작성할 수 있다.	수업지도안
학습성과 평가 역량(MC4)	10%	과정중심평가를 이해하고 동료들의 수업을 관찰하여 모의수업에 대한 비평에 적극 참여하고, 동료들의 수업비평을 토대로 성찰일지를 작성할 수 있다.	동료평가, 참여도, 성찰일지
실제적 문제해결 역량(MC5)	30%	실세계의 문제를 탐색하고 실제적 학습과제를 창의적으로 해결할 수 있으며, 이를 수업지도안에 반영하고, 학생들이 실제적 문제해결 능력(MC5)를 함양할 수 있도록 수업실연을 할 수 있다.	시험, 수업지도안, 모의수업
학습생태계 조성 · 관리 역량(MC6)	5%	학생들이 수업실연을 준비하면서 다양한 학습관련 플랫폼을 이용함으로써 학습생태계를 조성하고 관리하는 능력을 기를 수 있다.	모의수업
학습자원활용 역량(MC7)	5%	수학적 개념이해를 돕거나 그래프, 공간표현, 시뮬레이션, 계산 등을 위해 다양한 소프트웨어 또는 교구를 효과적으로 활용하는 교수 · 학습 방안을 모색할 수 있다.	모의수업
윤리 역량 (MC8)	5%	모의수업을 준비하는 과정에서 교직에 대한 확고한 신념과 긍지, 책무성, 정직성, 봉사의식, 법의 준수, 공동체 의식 등을 갖고 성실히 참여할 수 있다.	그룹활동, 수업참여도

과목 프로파일					
과목명	수학평가방법론	영문과목명	Mathematics and Evaluation	모듈명	수학교육 관련분야
교과목 개요 및 특성	수학과의 특성에 부합되는 평가 방법 등에 관한 이론과 실제를 학습하고, 교육과정 및 교육정책의 변화에 따른 학생활동 및 참여 중심의 최신 교수·학습 모형과 평가 방법이 포함되는 내용을 개발하여 운영한다. 수학과 교육에서 정교하고 타당하게 설계된 평가의 가치를 이해하고, 학교 현장에서 필요한 학생 평가 능력을 함양하기 위해 수학과 평가의 목적, 원리, 방법, 환경 및 맥락 등을 개괄하고, 평가의 목적과 교수·학습 상황에 적합한 수학과 평가 도구를 설계한다.				
교과 목표	교육과정-수업-평가의 일체화를 통한 바람직한 수학교육을 위한 평가의 목적, 원리, 방법, 평가 도구 개발 및 평가 운영의 실제 등을 학습하여 수학과 평가 전문성을 함양한다.				
교과 내용	수학과 평가 원리와 절차, 수학과 평가방법(과정중심평가, 서술형평가(분석적채점법과 총체적 채점법), 프로젝트, 포트폴리오, 관찰 면담, 디지털 평가(컴퓨터 기반 수학과 평가, AI 디지털 교과서를 활용한 수학과 평가) 등), 학생 맞춤형 평가 및 피드백, 수학과 평가도구 개발				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	5%	협업, 리더십, 배려, 공유, 의사소통을 바탕으로 수업지도안을 작성하여 모의수업을 실연할 수 있다.			모의수업
내용 전문성 개발 역량(MC2)	30%	수학과의 평가방법 이론에 대해 설명할 수 있다. 또한, 상황에 맞는 적절한 평가 방법을 선정하고, 평가문항을 만들고, 공정하고 객관적인 평가기준을 세우며 평가할 수 있다.			시험
교육과정 재구성역량 (MC3)	10%	역량기반 교육과정을 이해하고, 선수학습과 전시학습 등 수학적 연계성, 학습자의 수준과 흥미 등을 고려하여 수업 내용을 재구성하여 수업지도안을 작성할 수 있다.			수업지도안
학습성과 평가 역량(MC4)	10%	다양한 수학과 평가방법을 이해하고 동료들의 수업을 관찰하여 모의수업에 대한 비평에 적극 참여하고, 동료들의 수업비평을 토대로 성찰일지를 작성할 수 있다.			동료평가 성찰일지
실제적 문제해결 역량(MC5)	30%	실세계의 문제를 탐색하고 실제적 학습과제를 창의적으로 해결할 수 있으며, 이를 수업지도안에 반영하고, 학생들이 실제적 문제해결 능력(MC5)를 함양할 수 있도록 수업실연을 할 수 있다.			시험 수업지도안 모의수업
학습생태계 조성 · 관리 역량(MC6)	5%	학생들이 수업실연을 준비하면서 다양한 학습관련 플랫폼을 이용함으로써 학습생태계를 조성하고 관리하는 능력을 기를 수 있다.			모의수업
학습자원활용 역량(MC7)	5%	수학적 개념이해를 돕거나 그래프, 공간표현, 시뮬레이션, 계산 등을 위해 AI 디지털 교과서, 다양한 소프트웨어, 또는 교구를 효과적으로 활용하는 교수 · 학습 방안을 모색할 수 있다.			모의수업
윤리 역량 (MC8)	5%	모의수업을 준비하는 과정에서 교직에 대한 확고한 신념과 긍지, 책무성, 정직성, 봉사의식, 법의 준수, 공동체 의식 등을 갖고 성실히 참여할 수 있다.			그룹활동/ 수업참여도

과목 프로파일					
과목명	수학교수법	영문과목명	Mathematics teaching method	모듈명	수학교육 관련분야
교과목 개요 및 특성	수학적 사고력 육성과 핵심역량 배양을 위한 바람직한 수학교수법에 대해 이해하고 적용하는 능력을 기르기 위해 중등 수학수업에서 효과적인 다양한 교수방법과 관련된 이론과 실습을 수행한다. 오늘날의 수학과 교수·학습 환경과 교재(AI 디지털 교과서 및 다매체 환경)의 특성을 고려하면서, 다양한 교수·학습 방법, 모형, 기법 등을 적절히 활용하여 창의적인 수학과 수업을 설계하고 실행하는 능력을 기른다.				
교과 목표	수학과 수업의 설계 및 실행을 위해 필요한 교수·학습 이론, 전략, 방법, 모형, 기법 등을 내용 영역별로 탐구하고, 이를 활용하여 창의적이고 효과적인 수학 수업을 설계할 수 있다.				
교과 내용	수학과 교수·학습의 특성과 원리, 수학과의 내용 영역별 교수·학습의 이론과 실제, 수학적 문제해결. 프로이덴탈 RME기반을 둔 교수방법, 수학교과에 적합한 PBL 문제 개발 및 PBL 수업방법, 디지털 교실 환경에서의 수학과 교수·학습(AI 디지털 교과서, 메타버스, ICT 활용 등), 학습자 맞춤형 수학 수업, 학습자 중심 수학 수업, 수학학습부진아 지도				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	5%	협업, 리더십, 배려, 공유, 의사소통을 바탕으로 수업지도안을 작성하여 모의수업을 실연할 수 있다.	모의수업
내용 전문성 개발 역량(MC2)	30%	수학적 문제해결 이론, RME, 교수학적 상황론 등 수학교육과 관련된 이론을 설명할 수 있고, 이를 적용한 효과적인 수업방법을 설명할 수 있다.	시험
교육과정 재구성역량 (MC3)	10%	역량기반 교육과정을 이해하고, 선수학습과 전시학습 등 수학적 연계성, 학습자의 수준과 흥미 등을 고려하여 수업 내용을 재구성하여 수업지도안을 작성할 수 있다.	수업지도안
학습성과 평가 역량(MC4)	10%	과정중심평가를 이해하고 동료들의 수업을 관찰하여 모의수업에 대한 비평에 적극 참여하고, 동료들의 수업비평을 토대로 성찰일지를 작성할 수 있다.	동료평가 참여도 성찰일지
실제적 문제해결 역량(MC5)	30%	실세계의 문제를 탐색하고 실제적 학습과제를 창의적으로 해결할 수 있으며, 이를 수업지도안에 반영하고, 학생들이 실제적 문제해결 능력(MC5)를 함양할 수 있도록 수업실연을 할 수 있다.	시험 수업지도안 모의수업
학습생태계 조성 · 관리 역량(MC6)	5%	학생들이 수업실연을 준비하면서 다양한 학습관련 플랫폼을 이용함으로써 학습생태계를 조성하고 관리하는 능력을 기를 수 있다.	모의수업
학습자원활용 역량(MC7)	5%	수학적 개념이해를 돕거나 그래프, 공간표현, 시뮬레이션, 계산 등을 위해 다양한 소프트웨어, 교구, AI 디지털 교과서를 효과적으로 활용하는 교수 · 학습 방안을 모색할 수 있다.	모의수업
윤리 역량 (MC8)	5%	모의수업을 준비하는 과정에서 교직에 대한 확고한 신념과 긍지, 책무성, 정직성, 봉사의식, 법의 준수, 공동체 의식 등을 갖고 성실히 참여할 수 있다.	그룹활동 /수업참여도

과목 프로파일					
과목명	수학교육 캡스톤디자인 I	영문과목명	Mantmatics Education and Capstone design I	모듈명	창의실용과정
교과목 개요 및 특성	수학교육 캡스톤디자인은 학생 스스로 전공지식을 바탕으로 학교와 사회가 요구하는 문제를 찾고, 종합적인 문제해결 방안과 과정을 기획·수행하여 결과물을 도출하는 팀 과제를 수행하는 교과목으로, 과제 수행 과정을 통하여 창의성, 실무능력, 팀워크, 리더십 등을 배양하여 사회요구에 부응하는 맞춤형 인재를 양성한다. 과제수행을 팀 단위로 수행한다는 특징이 있다.				
교과 목표	1~3학년 동안 배운 전공 교과목의 이론을 적용하여 학교수학의 문제 또는 사회가 필요로 하는 과제들을 학생의 자발적인 기획과 종합적인 문제 해결을 통해 수행하고 이를 통해 창의성과 실무능력, 팀워크, 리더십을 배양한다.				
교과 내용	팀 구성, 아이템 발굴 및 기본설계 계획, 주제 선정, 과제수행, 결과발표, 캡스톤 디자인 경진대회 출품				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습 방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	20%	협업, 리더십, 배려, 공유, 의사소통을 바탕으로 문제해결 과정에서 다양한 상호작용 전략을 활용한다.	활동보고서/성찰일지
내용 전문성 개발 역량(MC2)	10%	문제해결에 필요한 전공지식을 활용하여, 수학교육 관련 문제를 해결할 수 있다.	보고서
실제적 문제해결 역량(MC5)	30%	학습자 주변의 문제나 학습자가 관심을 기울일 실세계 문제를 개발하고, 다양한 방법으로 문제를 해결하고 산출물을 만들어 낼 수 있다.	보고서/결과발표
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	20%	지역의 수학관련 전문가(수학교사, 통계 전문가, 소프트웨어 전문가 등)와 협업(온라인 피드백 및 팀 티칭)하여 문제를 해결할 수 있다.	보고서/발표
학습자원활용 역량(MC7)	10%	패들렛, 트렐로와 같은 프로젝트 관리 툴을 이용하여 팀 활동을 수행할 수 있다. 수학교육에 활용할 수 있는 다양한 교구를 목적에 맞게 활용할 수 있다.	산출물/팀 활동 기록
윤리 역량 (MC8)	10%	책임감과 공동체 의식을 갖고 그룹 활동에 적극적으로 참여하고, 그룹의 성과에 기여할 수 있다.	그룹활동/수업참여도

과목 프로파일					
과목명	수학교육 캡스톤디자인Ⅱ	영문과목명	Mantmatics Education and Capstone design Ⅱ	모듈명	창의실용과정
교과목 개요 및 특성	수학교육 캡스톤디자인은 학생 스스로 전공지식을 바탕으로 학교와 사회가 요구하는 문제를 찾고, 종합적인 문제해결 방안과 과정을 기획·수행하여 결과물을 도출하는 팀 과제를 수행하는 교과목으로, 과제 수행 과정을 통하여 창의성, 실무능력, 팀워크, 리더십 등을 배양하여 사회요구에 부응하는 맞춤형 인재를 양성한다. 과제수행을 팀 단위로 수행한다는 특징이 있다.				
교과 목표	1~3학년 동안 배운 전공 교과목의 이론을 적용하여 지역사회가 안고 있는 수학교육 관련 문제를 학생의 자발적인 기획과 종합적인 문제 해결을 통해 수행하고 이를 통해 창의성과 실무능력, 팀워크, 리더십을 배양한다.				
교과 내용	팀 구성, 아이템 발굴 및 기본설계 계획, 주제 선정, 과제수행, 결과발표, 캡스톤 디자인 경진대회 출품				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습 방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	협업, 리더십, 배려, 공유, 의사소통을 바탕으로 문제해결 과정에서 다양한 상호작용 전략을 활용한다.			활동보고서 /성찰일지
내용 전문성 개발 역량(MC2)	10%	문제해결에 필요한 전공지식을 활용하여, 수학교육 관련 문제를 해결할 수 있다.			보고서
실제적 문제해결 역량(MC5)	30%	학습자 주변의 문제나 학습자가 관심을 기울일 실세계 문제를 개발하고, 다양한 방법으로 문제를 해결하고 산출물을 만들어 낼 수 있다.			보고서/결과발표
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	20%	지역의 수학관련 전문가(수학교사, 통계 전문가, 소프트웨어 전문가 등)와 협업(온라인 피드백 및 팀 티칭)하여 문제를 해결할 수 있다.			보고서 /발표
학습자원활용 역량(MC7)	10%	패들렛, 트렐로와 같은 프로젝트 관리 툴을 이용하여 팀 활동을 수행할 수 있다. 수학교육에 활용할 수 있는 다양한 교구를 목적에 맞게 활용할 수 있다.			산출물/팀 활동 기록
윤리 역량 (MC8)	10%	책임감과 공동체 의식을 갖고 그룹 활동에 적극적으로 참여하고, 그룹의 성과에 기여할 수 있다.			그룹활동 /수업참여도

과목 프로파일					
과목명	기초수학과 진로탐색	영문과목명	Elementary mathematics and job search	모듈명	창의실용과정
교과목 개요 및 특성	미적분학은 운동과 변화에 대한 연구를 목적으로 한 수학의 한 분야로서, 물리, 화학, 생물학, 공학 그리고 다른 사회과학등 순수와 응용 과학의 거의 모든 분야에서 필수적인 사고도구 이다. 또한 기하학 같은 수학의 다른 분야에서도 상당히 중요하게 사용된다. 따라서 미분적분학을 중심으로한 기초수학을 다루어 전공뿐아니라 타 영역의 진로로 나아갈 기초적 소양을 육성하고, 더불어 수학교육과의 졸업 후 전망 있는 직업에 대하여 탐색하도록 한다.				
교과 목표	1. 미적분학의 기본지식을 배운다. 2. 학생들의 중・고등학교 수학에 대한 안목을 높인다. 3. 여러 학문 간의 연결성과 미적분학의 유용성 등에 대해 인식하게 한다. 4. 졸업 후 직업에 대해 탐색함으로써 진로설계를 하도록 돕는다.				
교과 내용	1. 함수, 그래프, 도함수, 도함수의 계산 2. 부정적분, 정적분, 여러 가지 함수 3. 수열, 급수, 발산, 수렴 4. 편미분, 중적분, 미적분응용 5%. 진로탐색				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	10%	• 수학 용어, 기호, 표, 그래프 등의 수학적 표현을 이해하고 정확하게 사용하며, 수학적 아이디어 또는 수학 학습 과정과 결과를 말, 글, 그림, 기호, 표, 그래프 등을 사용하여 다른 사람과 효율적으로 의사소통할 수 있다.	조별과제 및 발표
내용 전문성 개발 역량(MC2)	40%	• 수학교육전문가의 직무 수행에 필요한 순수 및 응용수학, 수학교과 교육 등 전공지식 습득한다. 주어진 문제를 정확히 이해하고 적합한 이로능ㄹ 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	시험 및 퀴즈
학습성과 평가 역량(MC4)	20%	• 여러 수학적 지식, 기능, 경험을 연결하거나 수학과 타 교과나 실생활의 지식, 기능, 경험을 연결·융합하여 새로운 지식, 기능, 경험을 생성하고 문제를 해결한다.	시험 및 퀴즈
실제적 문제해결 능력(MC5)	10%	• 수학 및 수학교육관련 소프트웨어와 다양한 교육관련 자료 등 수학교육에 도움을 줄 수 있는 관련 지식과 기술을 습득하여 이를 발표 및 세미나, 수업지도안, 교육실습 등에 활용한다.	조별과제 및 발표
학습자원활용 역량(MC7)	10%	• 수학적 개념과 원리의 이해, 문제해결을 위해 적절한 교구나 공학적 도구 등을 이용하여 탐구학습을 할 수 있다.	조별과제 및 발표
윤리 역량 (MC8)	10%	• 팀워크를 통해 팀의 공동 목적을 위해 봉사하며, 책임 있고, 성실한 태도로 주어진 업무를 수행한다. 수학을 생활 주변과 사회 및 자연 현상과 관련지을 수 있으며, 수학의 필요성, 유용성, 그리고 수학의 역할과 가치를 인식하고 설명한다.	조별과제 및 발표

과목 프로파일					
과목명	창의성 교육을 위한 미분적분학의 이해	영문과목명	Calculus for creative thinking development	모듈명	창의실용과정
교과목 개요 및 특성	미적분학은 물리, 화학, 생물학, 공학 그리고 다른 사회과학등 순수와 응용 과학의 거의 모든 분야에서 필수적인 사고도구이다. 따라서 미분적분학을 중심으로한 기초수학을 다루어 전공에 대한 소양을 높일 뿐아니라 다른 학문과의 융합과 연결성, 수학적 유용성 등을 인식하게 하고 창의성 교육을 하는 교과목이다.				
교과 목표	1. 미적분학의 기본지식을 배운다. 2. 학생들의 중·고등학교 수학에 대한 안목을 높인다. 3. 여러 학문 간의 연결성과 미적분학의 유용성 등에 대해 인식하게 하고 창의성 교육을 한다.				
교과 내용	1. 함수, 그래프, 도함수, 도함수의 계산 2. 부정적분, 정적분, 여러 가지 함수 3. 수열, 급수, 발산, 수렴 4. 편미분, 중적분, 미적분응용				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	20%	• 교수와 학생 등 조직 구성원의 의견을 경청하고 공감할 수 있으며 수학적인 생각을 말, 글, 그림, 기호, 표, 그래프 등을 사용하여 다른 사람과 효율적으로 의사소통할 수 있다.	과제/토론
내용 전문성 개발 역량(MC2)	20%	• 주어진 문제를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	과제/시험
학습성과 평가 역량(MC4)	10%	• 추론 과정이 옳은지 비판적으로 평가하고 반성할 수 있다.	토론/발표
실제적 문재해결 역량(MC5)	20%	• 여러 수학적 지식, 기능, 경험을 연결하거나 수학과 타 교과나 실생활의 지식, 기능, 경험을 연결·융합하여 새로운 지식, 기능, 경험을 생성하고 문제를 해결할 수 있다.	과제/시험
학습자원활용 역량(MC7)	20%	• 수학적 개념과 원리의 이해, 문제해결을 위해 적절한 교구나 공학적 도구 등을 이용하여 탐구학습을 할 수 있다.	과제/발표
윤리 역량 (MC8)	10%	• 수학을 생활 주변과 사회 및 자연 현상과 관련지을 수 있으며, 수학의 필요성, 유용성, 그리고 수학의 역할과 가치를 인식하고 설명할 수 있다.	과제/시험

과목 프로파일					
과목명	전공교육실습1	영문과목명	Mathematics related school education practice 1	모듈명	창의실용과정
교과목 개요 및 특성	전공 교육을 받은 학생들이 이를 적용하고 활용할 수 있는 기회를 마련하고 앞으로 전공 관련 진로에 경험을 쌓도록 돕는 위해 마련한 교과목으로, 중고등학교에서 수학교사의 지도하에 교과목 지도, 보조교사, 특기적성 지도, 체험학습지원 등의 활동을 한다.				
교과 목표	교육실습 이전에 중고등학교 수학수업 현장에서 참관 및 보조교사 활동을 통해 수학교사의 역할과 업무, 중고등학교 수학 수업 현장과 학습자에 대한 이해를 돕는다.				
교과 내용	중고등학교 수학 수업의 교과목 지도, 보조교사, 특기적성 지도, 체험학습지원 등				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	20%	• 교수와 학생, 학생과 학생 등 조직 구성원의 의견을 경청하고 공감할 수 있으며 새로운 지식과 다양한 의견을 수용할 수 있다. • 수학적 아이디어 또는 수학 학습 과정과 결과를 말, 글, 그림, 기호, 표, 그래프 등을 사용하여 다른 사람과 효율적으로 의사소통할 수 있다.	실습교사 실습인증 시간
내용 전문성 개발 역량(MC2)	20%	• 수학교육의 전공지식을 습득하고 이를 타인에게 설명할 수 있다. • 주어진 문제를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다. • 추론 과정이 옳은지 비판적으로 평가하고 반성할 수 있다.	실습교사 실습인증 시간
교육과정 재구성 역량(MC3)	10%	• 수학 교육환경의 변화에 대응하여 교육과정에 적합하게 활용할 수 있다.	실습교사 실습인증 시간
학습성과 평가 역량(MC4)	10%	• 학습의 과정을 중심으로 학습 방법의 개선에 환류할 수 있다.	실습교사 실습인증 시간
실제적 문제해결 역량(MC5)	10%	• 실생활의 문제를 탐색하고 실제적 학습과제를 창의적으로 해결할 수 있다.	실습교사 실습인증 시간
학습생태계 조성 · 관리 역량(MC6)	10%	• 교과목을 활용한 네트워크를 통해 학습공동체를 구축하고 건강한 학습생태계를 유지 · 발전시킬 수 있다.	실습교사 실습인증 시간
학습자원활용 역량(MC7)	10%	• 수학적 개념과 원리의 이해, 문제해결을 위해 관련 지식과 기술을 습득하여 이를 발표 및 토론 등에 활용할 수 있다. 또한 적절한 교구나 공학적 도구 등을 이용하여 탐구학습을 할 수 있다.	실습교사 실습인증 시간
윤리 역량 (MC8)	10%	• 팀워크를 통해 팀의 공동 목적을 위해 봉사하며, 책임 있고, 성실한 태도로 주어진 업무를 수행 할 수 있다. 수학교사에게 요구되는 직업적 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다.	실습교사 실습인증 시간

과목 프로파일					
과목명	전공교육실습2	영문과목명	Mathematics related school education practice 2	모듈명	창의실용과정
교과목 개요 및 특성	전공 교육을 받은 학생들이 이를 적용하고 활용할 수 있는 기회를 마련하고 앞으로 전공 관련 진로에 경험을 쌓도록 돕는 위해 마련한 교과목으로, 중고등학교에서 수학교사의 지도하에 교과목 지도, 보조교사, 특기적성 지도, 체험학습지원 등의 활동을 한다.				
교과 목표	교육실습 이전에 중고등학교 수학수업 현장에서 참관 및 보조교사 활동을 통해 수학교사의 역할과 업무 , 중고등학교 수학 수업 현장과 학습자에 대한 이해를 돕는다.				
교과 내용	중고등학교 수학 수업의 교과목 지도, 보조교사, 특기적성 지도, 체험학습지원 등				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	20%	• 교수와 학생, 학생과 학생 등 조직 구성원의 의견을 경청하고 공감할 수 있으며 새로운 지식과 다양한 의견을 수용할 수 있다. • 수학적 아이디어 또는 수학 학습 과정과 결과를 말, 글, 그림, 기호, 표, 그래프 등을 사용하여 다른 사람과 효율적으로 의사소통할 수 있다.	실습교사 실습인증 시간
내용 전문성 개발 역량(MC2)	20%	• 수학교육의 전공지식을 습득하고 이를 타인에게 설명할 수 있다. • 주어진 문제를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다. 추론 과정이 옳은지 비판적으로 평가하고 반성할 수 있다.	실습교사 실습인증 시간
교육과정 재구성 역량(MC3)	10%	• 수학 교육환경의 변화에 대응하여 교육과정에 적합하게 활용할 수 있다.	실습교사 실습인증 시간
학습성과 평가 역량(MC4)	10%	• 학습의 과정을 중심으로 학습 방법의 개선에 환류할 수 있다.	실습교사 실습인증 시간
실제적 문제해결 역량(MC5)	10%	• 실생활의 문제를 탐색하고 실제적 학습과제를 창의적으로 해결할 수 있다.	실습교사 실습인증 시간
학습생태계 조성 · 관리 역량(MC6)	10%	• 교과목을 활용한 네트워크를 통해 학습공동체를 구축하고 건강한 학습생태계를 유지 · 발전시킬 수 있다.	실습교사 실습인증 시간
학습자원활용 역량(MC7)	10%	• 수학적 개념과 원리의 이해, 문제해결을 위해 관련 지식과 기술을 습득하여 이를 발표 및 토론 등에 활용할 수 있다. 또한 적절한 교구나 공학적 도구 등을 이용하여 탐구학습을 할 수 있다.	실습교사 실습인증 시간
윤리 역량 (MC8)	10%	• 팀워크를 통해 팀의 공동 목적을 위해 봉사하며, 책임 있고, 성실한 태도로 주어진 업무를 수행 할 수 있다. 수학교사에게 요구되는 직업적 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다.	실습교사 실습인증 시간

과목 프로파일					
과목명	교사를 위한 기하와 대수 (캡스톤 디자인)	영문과목명	Geometry and algebra for mathematics teachers	모듈명	창의실용과정
교과목 개요 및 특성	중등임용시험 준비에 필요한 기초적인 기하학 및 대수학 이론을 복습하고 문제해결능력을 기르는 과목으로서 평면곡선의 회전수, 곡면의 등장사상, 가우스-보닛 정리, 유한체의 확대체 구조, 유한군의 분류, 실로우 정리, 갈루아이론의 기본정리, 원분확대체 등에 대하여 학습한다.				
교과 목표	중고등학교에서 배우는 수학을 더욱 깊이 있고 폭넓게 가르치기 위해서는 각 전공 분야에 대한 심도 있는 이해가 필요하다. 본 과목에서는 대학 수학이 중고등학교 수업 현장에서 활용된 여러 가지 사례들을 살펴보고 기하학과 대수학을 중심으로 관련된 고급이론을 이해하는 것을 목표로 한다.				
교과 내용	1. 중고등학교 수학 수업 현장에서 활용되는 기하학과 대수학의 내용을 알아본다. 2. 대학교에서 다루는 기하학과 대수학을 중고등학교 수학 수업 현장에서 활용할 수 있는 방법을 알아본다. 3. 유한군의 분류, 실로우정리, 자유가환군과 자유군, 갈루아이론 등을 다룬다. 4. 평면곡선의 회전수, 가우스-보네 정리, 곡면의 등장사상과 여러 가지 대역정리 등을 다룬다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통 역량(MC1)	20%	• 교수와 학생 등 조직 구성원의 의견을 경청하고 공감할 수 있으며 수학적인 생각을 말, 글, 그림, 기호, 표, 그래프 등을 사용하여 다른 사람과 효율적으로 의사소통할 수 있다.	과제/토론
내용 전문성 개발 역량(MC2)	20%	• 주어진 문제를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	과제/시험
학습성과 평가 역량(MC4)	10%	• 추론 과정이 옳은지 비판적으로 평가하고 반성할 수 있다.	토론/발표
실제적 문재해결 역량(MC5)	20%	• 여러 수학적 지식, 기능, 경험을 연결하거나 수학과 타 교과나 실생활의 지식, 기능, 경험을 연결·융합하여 새로운 지식, 기능, 경험을 생성하고 문제를 해결할 수 있다.	과제/시험
학습자원활용 역량(MC7)	20%	• 수학적 개념과 원리의 이해, 문제해결을 위해 적절한 교구나 공학적 도구 등을 이용하여 탐구학습을 할 수 있다.	과제/발표
윤리 역량 (MC8)	10%	• 수학을 생활 주변과 사회 및 자연 현상과 관련지을 수 있으며, 수학의 필요성, 유용성, 그리고 수학의 역할과 가치를 인식하고 설명할 수 있다.	과제/시험

12. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
이학사	졸업시험 통과 필수 - 시험과목: 이산수학, 해석학, 복소해석학, 기하학, 통계학, 현대대수학, 집합론, 위상수학, 선형대수학, 정수론, 미분방정식, 미적분학, 수학교육학 * 각 과목별 70점 이상인 경우 통과	

13. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실(1실)	실험 · 실습실(1실)	비고
진실관 205호(전용강의실)	진실관 310호(매체제작실)	

컴퓨터교육과
Computer Education

1. 교육목표

가. 교육목적

컴퓨터교육은 지식정보화시대의 기본 소양인 정보 지식과 활용능력을 개발시키기 위한 국민교육의 기본이다. 이에 우리 학과는 컴퓨터교육을 담당할 수 있는 유능한 교사 및 컴퓨터교육 관련 전문가를 양성하는 것을 목적으로 한다.

나. 교육목표

- 중등교원 양성 (표시과목 정보·컴퓨터)
- 산업체 정보교육 전문가 양성
- 교육콘텐츠 개발 전문가 양성
- 컴퓨터 프로그래밍 전문가 양성

2. 학과연혁

1995. 9. 대한민국 최초 컴퓨터교육과(정원 20명) 설립 교육부 인가
1996. 3. 제1회 컴퓨터교육과 신입생 입학
2000. 2. 관동대학교 컴퓨터교육과 제1회 졸업
2005. 10. 컴퓨터교육과 10주년 행사
2006. 3. 일반대학원 석사학위과정(경영정보학) 설치
2009. 6. 정보통신부 지원 「공개 소프트웨어 기반 교육과정 설계 및 실습실 구축」 사업 선정
2015. 4. 「대학생 멘토와 함께하는 소프트웨어 교실」 운영
2016. 3. 컴퓨터교육과 20주년 행사
2018. 2. 2018년 정보·컴퓨터 임용고시 4명 합격
2018. 3. 제23회 컴퓨터교육과 연합MT
2018. 4. 컴퓨터교육과 신입생 대상 「스마트한 대학생활」프로그램 특강 실시
2018. 5. 「전공맞춤 수요자중심 프로그램 (수업코칭스킬 향상 프로그램)」 실시
2018. 5. 「전공맞춤 수요자중심 프로그램 (현직 교사와의 만남)」 특강 실시
2018. 5. 컴퓨터교육과 신입생 대상 「원데이 셀프비전캠프」 실시
2018. 7. 강원도 교육청 지원 「2018년 사범대학생과 함께 하는 교직체험 프로젝트」 실시
2018. 7. 2018년 강릉시 소재 고등학생 中 사범대학 진학 희망 학생들에 대한 수시 입학홍보
2018. 11. 「제 2회, 9회, 11회 예비교사의 현장역량 강화 프로그램」 실시
2018. 11. 「2018 LINC+ 산업체 체험 프로그램(강원도 교육청 및 강원진로교육원 탐방)」 실시
2018. 11. 제23회 컴퓨터교육과 학술제 개최
2019. 2. 2019년 정보·컴퓨터 임용고시 4명 최종 합격
2019. 3. 입학정원 증원(30명)
2020. 2. 가톨릭관동대학교 컴퓨터교육과 제20회 졸업

3. 교과운영 방안

교육인적자원부는 교원 선발 제도의 획기적 개선 정책을 확정·발표하고, 「교육공무원임용후보자선정경쟁시험규칙」의 일부를 개정·고시한 바 있다(교육인적자원부령 제941호, 2007. 10. 1). 이에 따라 2008년 한국컴퓨터교육학회와 한국교육과정평가원에서는 중등교원의 자격기준을 설정하고 공포한 바 있다. 정보·컴퓨터 교사가 갖추어야 할 자질과 능력은 6개의 대범주(영역), 16개의 중범주(표시과목별자격기준)와 57개의 소범주(세부자격기준)로 나누어 기술하였는데, 6개 대범주는 인성, 교과교육, 교과내용, 수업능력, 학급운영, 자아실현 및 상호공존으로 구분된다. 또한 「2015 개정 교육과정」을 통해 학생들이 미래사회를 살아가면서 직면하게 될 다양한 문제를 해결할 수 있는 역량, 즉 학생의 삶 속에서 무언가를 할 줄 아는 실질적인 능력을 기를 수 있도록 하기 위해 핵심역량을 제시하였다. 핵심역량은 교과와 창의적 체험활동, 그리고 학교생활 전반에 걸쳐 길러야 할 능력이며, 특히 각 교과에서는 총론의 역량과 연계하여 교과에 맞는 역량을 제시하고, 교과의 특성에 맞는 교육과정을 운영하도록 하였다.

따라서 가톨릭관동대학교 컴퓨터교육과에서는 대학의 공통 이념인 가톨릭교회의 정신을 바탕으로, 특수목적 대학으로서 사범대학 컴퓨터교육과가 가져야 할 「정보·컴퓨터」를 담당하기 위한 중등교원 양성이라는 기본적인 교육 목적과, 「2015 개정 교육과정」에서 제시한 6가지 핵심역량을 중심으로 교육과정을 편성·운영한다.

4. 전공능력 정의

핵심역량	전공능력		전공능력 정의
소통능력	MC1	공감적 의사소통역량	학습자의 정서를 고려하여 효과적으로 의사소통하는 능력
전문성	MC2	내용전문성개발 역량	교사의 교과내용지식, 교수내용지식, 교육과정지식, 학생에 대한 이해 등 교사의 지식과 관련한 전문성을 꾸준히 계발하는 능력
	MC3	교육과정재구성역량	교육환경의 변화에 대응하여 교육과정을 읽고(reading), 재구성하고(mapping), 활용(using)할 수 있는 능력
	MC4	학습성과 평가 역량	학생의 학습결과뿐 아니라 과정을 중심으로 확인하고, 교육과정재구성 및 교수·학습방법의 개선에 환류할 수 있는 능력
창의성	MC5	실제적 문제해결 역량	실세계(real world)의 문제를 탐색하고 실제적 학습과제(authentic task)를 창의적으로 해결할 수 있는 능력
도전정신	MC6	학습생태계 조성·관리 역량	학교현장과 지역사회와의 네트워크를 통해 학습공동체를 구축하고 건강한 학습생태계를 유지·발전시킬 수 있는 능력
	MC7	학습자원활용 역량	기술의 발전에 따라 활용가능한 교수학습 자원을 탐색하고 효과적인 학습 자원을 선정할 수 있는 능력
공감능력	MC8	윤리 역량	교직에 대한 확고한 신념과 긍지, 책무성, 정직성, 봉사의식, 법의 준수, 공동체 의식 등을 통해 지속적으로 성장하는 자기반성 능력

5. 전공능력 선정 배경

4차 산업혁명의 발달로 컴퓨팅 사고력, 소프트웨어 역량과 같이 미래사회를 살아가는데 필요한 역량을 갖춘 인재를 키우기 위해 각 나라에서는 SW교육을 강조하고 있다. 지능정보화사회로 전환된 대한민국에서 새로운 교육혁명이 필요하다는 것을 시사하고 있다. 기술과 디지털 환경은 눈부시게 발전하고 있으며 빅데이터, 드론, 3D 프린터, 무인자동차, 사물인터넷(IoT) 등과 같은 4차 산업혁명을 대표하는 신기술은 앞으로 우리의 생활에 꼭 필요한 핵심 기술이 될 것이라는 사실은 누구나 예측할 수 있다. 그리고 이런 지능정보화 시대를 살아갈 학생들이 미래를 위해 어떤 교육을 받고 준비를 하고 있느냐는 매우 중요한 이슈이다. 특수목적 대학으로서의 사범대 컴퓨터교육과의 근본적인 목적인 정보교육을 담당할 우수한 교원 양성을 위해 교원의 역량을 정의하고 이 역량을 실현할 수 있는 교과목으로 교육과정을 구성하였다.

6. 모듈별 명칭

대학: 사범대학	학과: 컴퓨터교육과
진출분야: 중등학교, IT 재교육전문 기관, 소프트웨어 교육연구소, NCS 기반 직무 교육기관, 교육전문 기관, 로봇 창의교육센터, 교수설계기관, 교육콘텐츠 제작 업체, 웹개발, 데이터베이스관리, 컴퓨터프로그래밍	
모듈 1	모듈명: 기본이수모듈
	진출분야: 학교, IT 재교육 전문 기관, 소프트웨어 교육연구소, NCS 기반 직무 교육기관
	관련직업: 중등교원, 초·중등 코딩 교육 강사, 엔지니어 양성과정 강사, 평생교육 분야 강사, IT 교육과정 개발 연구인력
	자격증 및 공인성적: 정보·컴퓨터 정교사 2급, SW 교육강사
	담당교수: 김정아, 김희진, 이애리
모듈 2	모듈명: 교과교육학모듈
	진출분야: 초중등학교, 교육기관, 정보교육 전문기관
	관련직업: 초·중등학교 교원, 정보교육관련 강사, 방과후 교사
	자격증 및 공인성적: 정교사 2급 중등교원자격증 (표시과목 정보·컴퓨터)
	담당교수: 송태옥
모듈 3	모듈명: 교과내용학모듈
	진출분야: 중등학교, 정보교육, 웹 개발 및 관리, 데이터베이스관리, 컴퓨터프로그래밍
	관련직업: 정보·컴퓨터 교사, 정보교육 전문가, 웹프로그래머 및 관리직, 컴퓨터 프로그래머, 초·중등 코딩 교육 강사, 창의교육연구원
	자격증 및 공인성적: 정보·컴퓨터 정교사 2급, 정보처리기사, 정보처리산업기사, 아두이노 교육강사 자격증
	담당교수: 김희진, 김동기

7. 교육과정 편성표

모듈명	이수구분	과목명	학점	1학년 1학기 학점	1학년 1학기 주당시간 이론	1학년 1학기 주당시간 실습	1학년 2학기 학점	1학년 2학기 주당시간 이론	1학년 2학기 주당시간 실습	2학년 1학기 학점	2학년 1학기 주당시간 이론	2학년 1학기 주당시간 실습	2학년 2학기 학점	2학년 2학기 주당시간 이론	2학년 2학기 주당시간 실습	3학년 1학기 학점	3학년 1학기 주당시간 이론	3학년 1학기 주당시간 실습	3학년 2학기 학점	3학년 2학기 주당시간 이론	3학년 2학기 주당시간 실습	4학년 1학기 학점	4학년 1학기 주 이론	4학년 1학기 주 실습	4학년 2학기 학점	4학년 2학기 주당시간 이론	4학년 2학기 주당시간 실습	비고
	전필	사제동행세미나1~8	4	0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		
모듈1	전기	프로그래밍 기초	3	3	1	2																						기본이수
	전기	이산구조	3				3	3																				기본이수
	전기	C프로그래밍	3				3	1	2																			기본이수
	전기	논리회로	3							3	2	1																기본이수
	전기	컴퓨터프로그래밍	3							3	1	2																기본이수
	전기	자료구조	3							3	2	1																기본이수
	전기	알고리즘	3										3	2	1													기본이수
	전심	컴퓨터구조	3										3	2	1													기본이수
	전심	데이터베이스	3													3	2	1										기본이수
	전심	운영체제	3													3	2	1										기본이수
	전심	정보통신	3													3	3											기본이수
	전심	컴퓨터네트워크	3																3	2	1							기본이수
	전심	소프트웨어공학	3																3	3								기본이수
모듈2	전기	정보교육철학탐구	3	3	3																							
	전기	정보윤리교육론	3				3	3																				기본이수
	전기	휴먼컴퓨팅교육론	3							3	3																	기본이수
	전필	정보교과교육론	3							3	3																	기본이수 교과교육
	전필	정보교육방법론	3										3	3														교과교육
	전기	창의적문제해결론	3										3	3														
	전심	인공지능과 정보교육	3													3	3											기본이수
	전필	정보교과교재연구및지도법	3													3	3											교과교육
	전필	정보교과논리및논술	3																3	3								교과교육
	전기	정보교사론기초	3																3	3								
	전심	정보교육실습론	3																			3	3					
	전심	정보교사론	3																						3	3		
모듈3	전기	컴퓨팅 사고력과 AI 리터러시	3				3	3																				
	전필	SDGs 이해와 실제	2										2	2														
	전심	콘텐츠개발	2							2		2																
	전심	UI/UX 디자인 이론과 실습	2							2		2																
	전심	콘텐츠설계	2										2		2													
	전심	멀티미디어	2										2		2													
	전심	에듀테크개론	2													2		2										
	전심	콘텐츠제작	2													2		2										
	전심	에듀테크융합교육-메타버스	2													2		2										
	전기	데이터 분석 기초	2													2		2										
	전심	피지컬컴퓨팅교육	2													2		2										
	전심	데이터과학교육	2																2		2							
	전심	정보보안	2																2	2								
	전기	원격교육론	2																2		2							
	전심	에듀테크활용교육	2																			2		2				
	전심	학습플랫폼모델 설계	2																			2		2				
	전심	이러닝운영전략	2																						2		2	
	전심	미디어리터러시 교육	2																						2		2	
	전심	창의컴퓨팅프로젝트	2																						2		2	
창의실용	기초	창의성 교육	3	3	1	2																						
	전기	전공교육실습1	1													1		2										
	전기	전공교육실습2	1																			1		2				
	전심	캡스톤설계	2																			2		2				
	전심	지역융합캡스톤설계	2																						2		2	
전공과목 합계			121																									
타과인정과목		해당사항없음																										
타과인정과목 합계																												

8. 교육과정 이수체계도

*: 실습과목

학년	학기	교양	모듈1 (기본이수모듈)	모듈2 (교과교육학모듈)	모듈3 (교과내용학모듈)	창의실용 과정
1	1 학기		*프로그래밍기초(3)	정보교육철학탐구(3)		창의성교육(3)
	2 학기		*이산구조(3)	정보윤리교육론(3)	컴퓨팅사고력과 AI리터러시(3)	
			*C프로그래밍(3)			
2	1 학기		*논리회로(3)	정보교과교육론(3)	*콘텐츠개발(3)	
			*컴퓨터프로그래밍(3)			
			*자료구조(3)	휴먼컴퓨팅교육론(3)	*UI/UX 디자인이론과 실습(2)	
	2 학기		*알고리즘(3)	정보교육방법론(3)	SDGs 이해와 실제(2)	
					*콘텐츠설계(2)	
			*컴퓨터구조(3)	창의적문제해결론(3)	*멀티미디어(2)	
3	1 학기		*데이터베이스(3)	정보교과교재연구 및 지도법(3)	*에듀테크개론(2)	*전공교육실습1(1) 학점인정
					*콘텐츠제작(2)	
					*에듀테크융합교육-메타버스 (2)	
			*운영체제(3)	인공지능과 정보교육(3)	*데이터분석기초(2)	
			정보통신(3)		*피지컬컴퓨팅교육(2)	
	2 학기		*컴퓨터네트워크(3)	정보교과논리및논술(3)	*데이터과학교육(2)	
					정보보안(2)	
			소프트웨어공학(3)	정보교사론기초(3)	*원격교육론(2)	
4	1 학기			정보교육실습론(3)	*에듀테크활용교육(2)	*전공교육실습2(1) 학점인정
					*학습플랫폼모델 설계(2)	*캡스톤설계(2)
	2 학기			정보교사론(3)	*이러닝운영전략(2)	*지역융합캡스톤설계 (2)
					*미디어리터러시 교육(2)	
					*창의컴퓨팅프로젝트(2)	

9. 기본 이수 과목 현황

표시과목	교육부 고시 기본이수과목(분야)	본교지정 교과목명	비고
정보· 컴퓨터	컴퓨터(정보)교육론 (1)	정보교과교육론	필수 이수
	프로그래밍 (1)	C 프로그래밍 컴퓨터프로그래밍	
	알고리즘 (2)	알고리즘	
	이산수학 (2)	이산구조	
	인공지능 (2)	인공지능과 정보교육 휴먼컴퓨팅교육론	
	자료구조 (3)	데이터구조	
	데이터베이스 (3)	데이터베이스	
	운영체제 (4)	운영체제	
	네트워크 (4)	컴퓨터네트워크	
	컴퓨터구조 (5)	컴퓨터구조	
	논리회로 (5)	논리회로	
	소프트웨어공학 (6)	소프트웨어공학	
	정보통신윤리 (6)	정보윤리교육론	

10. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

모듈명	이수구분	과 목 명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	합계
모듈 1	전필	사제동행세미나1~8	20%	10%			30%		20%	20%	100%
	전기	프로그래밍기초		40%			40%		20%		100%
	전기	이산구조	20%	60%						20%	100%
	전기	C프로그래밍	20%	60%					10%	10%	100%
	전기	논리회로	20%	40%			10%		20%	10%	100%
	전기	컴퓨터프로그래밍	10%	50%			20%			20%	100%
	전기	자료구조					60%	10%	20%	10%	100%
	전기	알고리즘		30%	20%	10%	20%	10%	10%		100%
	전심	컴퓨터구조	10%	40%	10%				30%	10%	100%
	전심	데이터베이스	20%	60%						20%	100%
	전심	운영체제	20%	60%						20%	100%
	전심	정보통신		50%					30%	20%	100%
	전심	컴퓨터 네트워크	10%	40%	30%				10%	10%	100%
	전심	소프트웨어공학		40%			40%		20%		100%
모듈 2	전기	정보교육철학탐구	20%	80%							100%
	전기	정보윤리교육론	20%		60%				10%	10%	100%
	전기	휴먼컴퓨팅교육론	20%	80%							100%
	전필	정보교과교육론	20%	80%							100%
	전필	정보교육방법론	20%	80%							100%
	전기	창의적문제해결론	20%	80%							100%
	전심	인공지능과 정보교육	20%	80%							100%
	전필	정보교과교재연구및지도법	20%	80%							100%
	전필	정보교과논리및논술	20%	80%							100%
	전기	정보교사론기초	20%	80%							100%
	전심	정보교육실습론	30%	80%							110%
	전심	정보교사론	20%	80%							100%

모듈3	전기	컴퓨팅사고력과AI리터리시	20%	30%			30%			20%	100%
	전필	SDGs 이해와실제	30%				50%			20%	100%
	전심	콘텐츠개발		30%	20%	20%		15%	15%		100%
	전심	UI/UX디자인이론과실습		40%		20%	20%		10%	10%	100%
	전심	콘텐츠설계		30%			20%	15%	20%	15%	100%
	전심	멀티미디어	20%	40%		10%			20%	10%	100%
	전심	에듀테크개론	20%	30%					50%		100%
	전심	콘텐츠제작	20%	40%		10%			20%	10%	100%
	전심	에듀테크융합교육-메타버스		30%			20%	15%	20%	15%	100%
	전기	데이터분석기초	20%	40%			40%				100%
	전심	피지컬컴퓨팅교육	20%	30%	20%				10%	20%	100%
	전심	데이터과학교육	20%				30%		50%		100%
	전심	정보보안	20%	60%						20%	100%
	전기	원격교육론	20%	40%				10%	20%	10%	100%
	전심	에듀테크활용교육	20%	30%			50%				100%
	전심	학습플랫폼모델설계		30%		20%	20%		15%	15%	100%
	전심	이러닝운영전략	20%	30%	20%			15%	15%		100%
	전심	미디어리터리시교육	20%	40%			40%				100%
	전심	창의컴퓨팅프로젝트	10%	30%			50%		10%		100%
창의 실용 모듈	기초	창의성 교육		40%					50%	10%	100%
	전기	취창업과 진로					50%	50%			100%
	전기	전공교육실습1	20%	40%		20%		5%	15%		100%
	전기	전공교육실습2	20%	40%		20%		5%	15%		100%
	전심	캡스톤 설계	20%	20%		20%	20%			20%	100%
	전심	지역융합 캡스톤 설계	20%			20%	20%	20%		20%	100%
	전심	현장실습1	20%			20%		20%	20%	20%	100%
	전심	현장실습2	20%			20%		20%	20%	20%	100%
	전심	현장실습3	20%			20%		20%	20%	20%	100%
비교과		튜터링	25%				25%	25%	25%		100%
		글로벌 버디	25%	50%			25%				100%
		어학강좌	20%	80%							100%
		학술제				25%	25%	25%		25%	100%
		경진대회(개인)				40%	30%	30%			100%
		경진대회(팀)					25%	25%	25%	25%	100%
		캠프					30%		30%	40%	100%
		학과 행사 참여							50%	50%	100%
		학회 활동	30%						40%	30%	100%
		학교 본부특강(리더십, 자기개발)	10%			20%	50%		20%		100%
		학과 특강			50%		50%				100%
		학교 본부 특강(외국어)		50%			50%				100%
계		개설과목에서의 역량총합	800%	1330%	710%	455%	995%	341%	812%	633%	6,610%

11. 교과목 프로파일

과목 프로파일					
과목명	사제동행세미나 1~8	영문과목명	Seminar for career development 1~8	모듈명	-
교과목 개요 및 특성	• 입학부터 졸업까지 지도교수로부터 지속적 진로, 대학생활 지도를 받게 함 • 상담, 특강, 비교과 등의 프로그램을 자율적으로 운영				
교과 목표	• 예비교사들이 자신의 학업성취, 대학생활, 진로 설정에 관한 역량을 제고하기 위하여 다양한 프로그램을 수행할 수 있도록 운영한다.				
교과 내용	• 권장 필독 도서 읽기 • 권장 교육영화 감상 • 전공 관련 지식 습득 • 전공 관련 프로그램 참여				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	• 자신의 의견을 표현하고, 타인의 의견을 경청하는 태도를 기를 수 있다.			보고서
내용전문성개발역량(MC2)	10%	• 정보과학의 원리에 대해 탐구할 수 있는 태도를 기를 수 있다.			보고서
실제적 문제해결역량 (MC5)	20%	• 하나의 문제를 여러 가지 방법으로 해결할 수 있으며, 다양한 해결 방법을 비교하여 토론할 수 있다.			보고서
학습자원활용역량(MC7)	20%	• 정보통신기술(ICT)에 관한 소양과 활용 능력을 기를 수 있다.			보고서
윤리 역량 (MC8)	30%	• 민주사회를 구성하고 운영할 수 있는 역량을 함양할 수 있다.			보고서

과목 프로파일					
과목명	프로그래밍기초	영문과목명	Programming Fundamentals	모듈명	모듈 1
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 프로그래밍의 기본 개념 및 원리를 이해하고,이를 바탕으로 프로그램 작성과 실행을 통해 실질적인 프로그래밍 방법을 학습한다. 교육용프로그래밍언어를 사용하여 문제를 정의하고 프로그램을 설계하는 기초 능력을 배양하여 상위 학년에서 배우게 될 자료구조, 알고리즘 및 다른 프로그래밍 언어 학습에 기초가 되도록 한다.				
교과 목표	• EPL의 기본 문법을 이해하여 설명할수 있고,EPL로 작성된 코드를 해석할 수 있다. • 주어진 문제를 분석하여 간단한 프로그램으로 작성할 수 있다. • 실생활 문제를 정의하고 해결 방법을 체계적으로 설계하고 이를 프로그램으로 구현할 수 있다.				
교과 내용	• 흐름도, 수식의 표현, 입출력, 제어문, 반복문, 변수의 개념과 활용, 배열, 함수				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓)프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
내용전문성개발역량(MC2)	40%	• EPL의 기본 문법을 이해하여 설명할수 있고,EPL로 작성된 코드를 해석할 수 있다. • 주어진 문제를 분석하여 간단한 프로그램으로 작성할 수 있다.			퀴즈, 시험
실제적 문제해결역량(MC5)	40%	• 실생활 문제를 정의하고 해결 방법을 체계적으로 설계하고 이를 프로그램으로 구현할 수 있다.			시험, 프로젝트
학습자원활용역량(MC7)	20%	• 다양한 EPL을 탐색해보고 이를 활용하여 과제를 수행할 수 있다.			과제

과목 프로파일					
과목명	이산구조	영문과목명	Discrete Mathematics	모듈명	모듈 1
교과목 개요 및 특성	• 데이터구조, 알고리즘, 논리구조 등 컴퓨터교육과의 여러 교과목 이수을 위한 기초 교과목 • 고등학교에서 배운 수학, 논리 복습. 문이과 통합과정으로 배우지 못한 기초 수학 및 논리 개념 파악				
교과 목표	• 이산적인 수학 구조를 이해하여 컴퓨터 과학 분야 응용의 기초를 갖춘다. • 이산구조를 이용하여 실생활 문제 해결 능력을 갖춘다. • 발표경험을 통해 핵심능력을 파악하고 정리할 수 있다.				
교과 내용	• 논리, 부울대수 , 집합론 , 그래프 등의 이론을 습득하고, 배운 내용을 정리하여 팀 단위로 발표한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
내용전문성개발역량(MC2)	60%	• 이산수학의 개념과 알고리즘을 정확하게 설명하고 풀이할 수 있다.			시험
교육과정재구성 역량(MC3)	10%	• 2015 개정 교육과정을 바탕으로 수학과 연결하여 이산구조 2차시 수업을 설계할 수 있다.			수업지도안
학습생태계 조성·관리역량 (MC6)	10%	• 다양한 오픈 컨텐츠를 검색/분석하여 개인 학습 라이브러리를 구축한다.			Archive
학습자원활용역량(MC7)	10%	• Trello를 활용하여 팀 활동을 수행할 수 있다.			Log
윤리 역량 (MC8)	10%	• 저작권을 이해하고 출처를 밝혀 자료를 구성할 수 있다. • 팀 활동에 책임감을 갖고 적극적으로 참여한다.			개별과제 팀활동

과목 프로파일					
과목명	C프로그래밍	영문과목명	C Programming	모듈명	모듈 1
교과목 개요 및 특성	C프로그래밍은 C언어로 컴퓨터 명령어를 생성하는 교과목입니다. C언어의 개념과 문법을 학습함으로써 컴퓨터명령어를 작성할 수 있으며 이를 통해 계산기등 간단한 소프트웨어를 개발할 수 있습니다.				
교과 목표	• C 언어의 기본적인 문법과 개념에 대해 학습하고, 실습을 통해 프로그래밍 능력을 배양한다. • 습득된 지식을 바탕으로 창의적인 소프트웨어 개발 능력을 함양한다. • 예비교원으로서의 책임과 의무감을 가지고 교과지식을 효과적으로 전달할 수 있다.				
교과 내용	• 변수 개념 및 활용방법, 연산자, 우선순위, 결합법칙, 함수, 매개변수 전달방법, 배열, 포인터, 구조체, 수업지도안 작성				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	• C언어 관련 지식과 기본적인 프로그래밍 로직에 대해 설명할 수 있다.	퀴즈/과제/발표
내용전문성개발역량(MC2)	60%	• 정보컴퓨터 임용고시/정보처리기사 등 C언어 관련 문제들을 풀 수 있다.	중간/기말시험
윤리 역량 (MC8)	20%	• 학습내용에 대해 타인과 협력하고 함께 공유할 수 있다. 학생으로서 본분을 지키고 예비교사로서의 책임감을 가질 수 있다.	참여율/발표/수업태도

과목 프로파일					
과목명	정보윤리교육론	영문과목명	Ethics of Information and Technology	모듈명	모듈 1
교과목 개요 및 특성	본 교과목의 목표는 정보사회의 개념과 특성을 이해하고, 정보사회에서 지켜야 할 정보인성과 정보윤리를 실천할 수 있는 ‘네티켓’ 역량과 자신의 정보시스템을 보호할 수 있는 역량을 기르는 데 있으며, 방법 측면에서는 학생들의 요청을 반영하여 ‘토론법’ 적용을 강화하였습니다. 교과내용으로는 정보윤리에 관한 전반적인 내용과 인공지능 윤리를 다루며, 정보윤리교육(네티켓 함양)을 위한 교수학습과정안 작성과 수업시연을 함께 다룹니다. 또한 디지털 역량 강화 - AI 교과서, 인공지능의 명암 - 인공지능의 위험성과 유용성, 정보소양교육 - 가짜뉴스 구별, 디지털 소양교육의 병행, 인간성 회복과 디지털시민성 함양 을 포함하는 휴먼컴퓨팅 과목의 선수과목입니다.				
교과 목표	• 정보윤리교육에 대한 기본적인 이해 및 적용				
교과 내용	• 정보윤리에 대한 탐구 (정보윤리의 이해 및 실천, 정보보호, 인터넷 중독)				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	정보윤리를 실천하는 태도를 기를 수 있다.	발표및보고서 평가
내용전문성개발역량(MC2)	80%	정보윤리에 대한 지식을 이해할 수 있다.	중간/기말시험

과목 프로파일					
과목명	논리회로	영문과목명	Digital Logic Circuit	모듈명	모듈 1
교과목 개요 및 특성	본교과목은 컴퓨터하드웨어의 기본인 디지털논리회로를 학습한다. 컴퓨터 하드웨어의 원리를 이해하고, 디지털시스템의 분석 및 설계를 위한 다양한 개념을 학습한다.				
교과 목표	• 논리게이트 및 논리식을 알고, 간단한 조합회로를 분석하고 설계할 수 있다.				
교과 내용	• 코드, 논리게이트, 부울 대수, 논리식의 간소화, 조합회로 분석 및 설계한다. • 조합 논리회로 설계 및 발표함으로써 다양한 회로의 구성을 이해한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	• 팀원들의 의견을 수용하고 팀이 함께 목표를 달성할 수 있도록 다양한 상호작용전략을 활용한다.			팀활동
내용전문성개발역량(MC2)	50%	• 논리게이트를 이해하고, 조합회로를 설명할 수 있다.			시험
실제적 문제해결역량 (MC5)	20%	• 사용되는 전자기기의 부품과 조합회로를 연결해보고, 과제를 수행한다.			개별과제
윤리 역량 (MC8)	10%	• 저작권을 이해하고 출처를 밝혀 자료를 구성할 수 있다. • 학습내용에 대해 타인과 협력하고 함께 공유할 수 있다. 학생으로서 본분을 지키고 예비교사로서의 책임감을 가질 수 있다.			참여율/발표/수업태도

과목 프로파일					
과목명	컴퓨터 프로그래밍	영문과목명	Computer Programming	모듈명	모듈 1
교과목 개요 및 특성	본교과목은 프로그래밍언어를 이해하고, 이를 활용하여 게임 프로그램 개발을 목표로한다. 프로그래밍의 기초문법부터 라이브러리 활용등을 학습하여 개인 게임프로젝트를 설계및 제작할 수 있다.				
교과 목표	• 프로그래밍언어를 이해하고, 이를 활용하여 프로그램을 해석 및 생성할 수 있다. • 모바일 웹 & 앱을 개발할 수 있다.				
교과 내용	• 기본 프로그래밍 학습을 통해 프로그램을 개발할 수 있다. • 모바일 운영체제, 개발 환경을 학습하고, 안드로이드 앱 개발 프로세스를 학습한다. • 안드로이드 앱 개발 도구를 이용하여 교육용 웹 & 앱을 개발한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	10%	• 팀원들의 의견을 수용하고 팀이 함께 목표를 달성할 수 있도록 다양한 상호작용전략을 활용한다.	팀 활동
내용전문성개발역량(MC2)	50%	• 프로그래밍언어를 이해하고 이를 활용하여 코딩할 수 있다. • 문제를 정의하고 코딩할 수 있다.	시험/ 프로젝트
실제적 문제해결역량 (MC5)	20%	• 프로그래밍언어로 문제를 창의적으로 구현할 수 있다.	과제
윤리 역량 (MC8)	20%	• 저작권을 이해하고 출처를 밝혀 자료를 구성할 수 있다. • 팀 활동에 책임감을 갖고 적극적으로 참여한다.	팀 프로젝트

과목 프로파일					
과목명	휴먼컴퓨팅교육론	영문과목명	Human computing & coding education	모듈명	모듈 1
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 필수과목인 '정보교과교재연구와 교수법' 과목의 선수과목이며, 정보인성의 계발과 전인교육, 홀리스틱 교육을 지향하는 정보교육과정(5차시)을 설계 · 개발 · 운영할 수 있는 기초적인 역량(필요한 지식과 태도와 기능)을 갖추는 데 목적이 있습니다. 또한 인공지능의 명암 - 인공지능의 위험성과 유용성, 정보소양교육 - 가짜뉴스 구별, 디지털 소양교육의 병행, 인간성 회복과 디지털 시민성 함양을 다루고 있습니다.				
교과 목표	• 교육적으로 인간과 기계와 자연의 의미를 이해하고, 문제해결과 코딩 과정에 적용할 수 있다.				
교과 내용	• 교육의 목적, 인간과 기계와 자연의 공존 이유, 문제해결과 코딩				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	공존의 개념과 의미를 소통하며 발전시킬 수 있다.	발표및보고서 평가
내용전문성개발역량(MC2)	80%	공존의 개념과 의미를 이해하고 문제해결 과정과 코딩 과정에 적용할 수 있다.	중간/기말 시험

과목 프로파일					
과목명	자료구조	영문과목명	Data Structure	모듈명	모듈 1
교과목 개요 및 특성	컴퓨터 메모리 특성과 메모리에 저장 관리 하는 방법을 익히고 이를 구현한 C 프로그램을 해석하고 실행할 수 있다. 데이타 구조 주제를 2015 교육과정에 맞춰서 수업 설계할 수 있다				
교과 목표	• 컴퓨터 메모리를 관리하는데 필요한 저장 방법을 설명할 수 있다 • 구현된 자료구조를 해석할 수 있다.				
교과 내용	• 배열, 리스트, 스택, 큐, 트리, 그래프 • C와 자바스크립트로 구현한 코드를 해석하고 실행 과정을 설명할 수 있도록 훈련 시키고, 코드를 확장할 수 있도록 연습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실제적 문제해결역량 (MC5)	60%	• 프로그램 오류, 실습환경의 문제점을 해결할 수 있다 • 다양한 해결 방법을 적용할 수 있다.	PBL 학습포트폴리오
학습생태계조성 · 관리역량 (MC6)	10%	• 다양한 오픈 컨텐츠를 검색/분석하여 개인 학습 라이브러리를 구축한다.	Archive
학습자원활용역량(MC7)	20%	• 클라우드 IDE 실습환경을 활용할 수 있다. • GitHub를 사용할 수 있다.	Log
윤리 역량 (MC8)	10%	• 저작권을 이해하고 출처를 밝혀 자료를 구성할 수 있다.	개별과제

과목 프로파일					
과목명	알고리즘	영문과목명	Algorithm	모듈명	모듈 1
교과목 개요 및 특성	• 문제해결을 위한 논리적 절차, 기준을 습득할 수 있는 교과목 • 인공지능 구현의 기초가 되는 이론, 미래 예측에 활용 가능한 이론				
교과 목표	• 실세계 문제 해결 전략인 알고리즘을 컴퓨터에 반영할 수 있고, 각 전략을 분석하여 효율적인 알고리즘을 선택 또는 개선할 수 있다.				
교과 내용	• 검색, 정렬, 최단 경로, 족보탐험, 회의실 배정, 하노이 탑				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발역량(MC2)	30%	• 알고리즘 문제를 풀 수 있다. • C로 구현한 알고리즘을 해석할 수 있다.	과제
교육과정재구성 역량(MC3)	20%	• 알고리즘을 현실세계 주제와 연결하여 수업 자료를 설계한다.	PBL
학습성과평가역량(MC4)	10%	• 자기성찰을 할 수 있다. • 학습포트폴리오를 작성할 수 있다.	학습포트폴리오
실제적 문제해결역량(MC5)	20%	• 알고리즘을 실제 문제에 적용할 수 있다. • 알고리즘을 C 언어로 구현할 수 있다.	학습포트폴리오
학습생태계 조성·관리역량(MC6)	10%	• 다양한 오픈 컨텐츠를 검색/분석하여 개인 학습 라이브러리를 구축한다.	Archive
학습자원활용역량(MC7)	10%	• 클라우드 IDE 실습환경을 활용할 수 있다. • GitHub를 사용할 수 있다.	Log

과목 프로파일					
과목명	컴퓨터 구조	영문과목명	Computer Architecture	모듈명	모듈 1
교과목 개요 및 특성	컴퓨터구조 교과목은 CPU와 메모리등 컴퓨터 부품의 원리와 동작과정에 대해 학습합니다. 논리회로 교과목을 선수과목으로 하며, 논리회로를 기반으로 부품의 원리와 동작과정을 설명할 수 있습니다.				
교과 목표	• 컴퓨터 구조에 대한 기본적인 원리와 동작 과정을 설명할 수 있다.				
교과 내용	• 컴퓨터 구조에 대한 이해 및 동작 과정을 이해한다. • 컴퓨터 내부 구조에 대한 체계적인 이해를 통해 컴퓨터 시스템의 활용능력을 배양한다. • 고등교과서를 통해 교수방법론을 탐구하고 컴퓨터구조 지식의 교수법을 익힌다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	10%	• 팀원들의 의견을 수용하고 팀이 함께 목표를 달성할 수 있도록 다양한 상호작용전략을 활용한다.	팀 활동
내용전문성개발역량(MC2)	40%	• 컴퓨터 구조의 원리와 동작과정을 설명할 수 있다.	시험
교육과정재구성 역량(MC3)	10%	• 고등교과서를 기반으로 수업지도안을 이해할 수 있다.	
학습자원활용역량(MC7)	30%	• 컴퓨터 시스템의 동작과정을 설명하기 위한 교수학습 자원을 탐색하여 과제를 수행할 수 있다.	과제
윤리 역량 (MC8)	10%	• 저작권을 이해하고 출처를 밝혀 자료를 구성할 수 있다. • 팀 활동에 책임감을 갖고 적극적으로 참여한다.	팀 활동

과목 프로파일					
과목명	데이터베이스	영문과목명	Database	모듈명	모듈 1
교과목 개요 및 특성	• 대용량의 데이터를 효율적이고 편리하게 관리하는 데이터베이스 시스템의 정의와 개념 파악 • DBMS 구조와 SQL 언어를 활용하여 데이터베이스를 관리하고, 응용 프로그램을 개발하는 방법 연습				
교과 목표	• 관계데이터 모델의 이해, 관계대수와 SQL 이해 및 사용, 관계데이터베이스 설계 이론 등을 이해하고, 임용고시/정보처리기사시험의 문제를 풀 수 있는 능력을 함양한다. • 예비교원으로서의 책임과 의무감을 가지고 교과지식을 효과적으로 전달할 수 있다. • 공동체 정신을 바탕으로 학습한 교과지식을 동료 학생들과 공유하고 협력하여 응용문제를 풀어본다.				
교과 내용	• 관계데이터 모델의 기본 개념, 개념적/논리적/물리적 설계 방법, 정규화, 관계대수, SQL, 수업 지도안 작성				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	• 관계 데이터베이스의 설계과정과 표준 SQL을 통한 데이터베이스 생성 및 정보검색에 대해서 설명할 수 있다.	퀴즈/과제/발표
내용전문성개발역량(MC2)	60%	• 정보컴퓨터 임용고시/정보처리기사 등 DB 관련 문제들을 풀 수 있다.	중간/기말시험
윤리 역량 (MC8)	20%	• 학습내용에 대해 타인과 협력하고 함께 공유할 수 있다. 학생으로서 본분을 지키고 예비교사로서의 책임감을 가질 수 있다.	참여율/발표/수업태도

과목 프로파일					
과목명	인공지능과 정보교육	영문과목명	AI and Informatics education	모듈명	모듈 1
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 인공지능 이론에 대해 학습한 후, 정보교육과 정보인성의 관점에서 인공지능 이론을 새롭게 해석하고 정보교육과정을 재구성할 수 있는 역량을 기르는 데 목적이 있습니다. 또한 디지털 역량 강화 - AI 교과서, 디지털 교과서 제작과 활용, 인공지능의 명암 - 인공지능의 위험성과 유용성, 정보소양교육 - 가짜뉴스 구별, 디지털 소양교육의 병행, 인간성 회복과 디지털시민성 함양을 목적으로 합니다.				
교과 목표	• 인공지능과 정보교육의 내용과 연관성에 대한 기본적 이해				
교과 내용	• 인공지능에 대한 기초적 지식, 정보교육의 역할과 방향에 대한 이해				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	인공지능이 미치는 사회적 영향에 따라 정보교육의 방향과 목적을 올바르게 설정할 수 있다.	발표및보고서 평가
내용전문성개발역량(MC2)	80%	인공지능과 정교육의 연관성에 대해 이해하고 관련 주제를 탐구할 수 있다.	중간/기말시험

과목 프로파일					
과목명	운영체제	영문과목명	Operating Systems	모듈명	모듈 1
교과목 개요 및 특성	본교과목은 컴퓨터 자원을 관리하는 운영체제를 함습함으로써 하드웨어와 소프트웨어를 심층적으로 이해하는것을 목표로한다. 많은 프로그램을 동시에 실행시키는 메모리관리기법, 프로세스의 효율적 스케줄링, 파일을 저장하고 관리하는 기법등 운영체제의 기능을 학습함으로써 컴퓨터 시스템의 이해를 돕는다.				
교과 목표	• 컴퓨터 자원관리의 기본 개념을 이해한다. • 프로세서/메모리/보조기억장치 관리를 위한 각 기법 및 알고리즘을 이해하고, 임용고시/정보처리기사시험의 문제를 풀 수 있는 능력을 함양한다. • 예비교원으로서의 책임과 의무감을 가지고 교과지식을 효과적으로 전달할 수 있다. • 공동체 정신을 바탕으로 학습한 교과지식을 동료 학생들과 공유하고 협력하여 응용문제를 풀어본다.				
교과 내용	• 운영체제의 종류, 프로세스 상태, 프로세스 동기화, 프로세스 스케줄링 전략, 교착상태, 페이지 교체 전략, 파일 관리, 디스크 스케줄링 전략, 수업지도안 작성				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	• 컴퓨터의 기본적인 운영 전략에 대해 소프트웨어적 관점에서 설명할 수 있다.	과제/발표
내용전문성개발역량(MC2)	60%	• 정보컴퓨터 임용고시/정보처리기사 등 운영체제 관련 문제들을 풀 수 있다.	중간/기말시험
윤리 역량 (MC8)	20%	• 학습내용에 대해 타인과 협력하고 함께 공유할 수 있다. 학생으로서 본분을 지키고 예비교사로서의 책임감을 가질 수 있다.	참여율/발표/수업태도

과목 프로파일					
과목명	정보통신	영문과목명	Data Communication	모듈명	모듈 1
교과목 개요 및 특성	정보통신 교과는 OSI참조모델의 계층을 이해함으로써 통신기기의 작동을 학습합합니다.				
교과 목표	• 정보통신의 기본개념을 이해하고, OSI참조모델의 계층을 설명할 수 있다.				
교과 내용	• 정보 통신 용어를 이해한다. • OSI7(물리, 데이터링크, 네트워크, 전송, 세션, 표현, 응용)계층을 학습한다. • 실생활의 통신기기의 작동을 탐구 및 발표한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발역량(MC2)	50%	• 정보통신의 용어를 이해하고, OSI참조모델의 계층을 설명할 수 있다.	시험
학습자원활용역량(MC7)	30%	• 실생활 통신기기의 작동을 설명하기 위한 교수학습 자원을 탐색하여 과제를 수행할 수 있다.	소논문
윤리 역량 (MC8)	20%	• 저작권을 이해하고 출처를 밝혀 자료를 구성할 수 있다. • 동료평가에 책임감을 갖고 적극적으로 참여한다.	동료평가

과목 프로파일					
과목명	컴퓨터 네트워크	영문과목명	Computer Network	모듈명	모듈 1
교과목 개요 및 특성	컴퓨터네트워크는 네트워크의 구조와 인터넷프로토콜을 학습함으로써 네트워크 구축 및 관리에 대해 학습합니다. 또한 컴퓨터 네트워크 관련 고등교과서로 교수방법론을 탐구하여 수업시연을 진행합니다.				
교과 목표	• 컴퓨터 네트워크 기본 개념과 네트워크 구축 및 응용 서비스를 위한 유용한 기술을 실무에 적용할 수 있다.				
교과 내용	• 컴퓨터 네트워크 구조, 인터넷 프로토콜(TCP/IP)과 응용, 네트워크 구축 및 관리, 정보보호와 보안, 관련 소프트웨어 및 하드웨어 이슈, 네트워크 운영관리에 관한 내용과 현재 연구 동향을 학습한다. • 고등교과서를 통해 교수방법론을 탐구하고 네트워크 지식의 교수법을 익힌다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	10%	• 팀원들의 의견을 수용하고 팀이 함께 목표를 달성할 수 있도록 다양한 상호작용전략을 활용한다.			팀 활동
내용전문성개발역량(MC2)	40%	• 네트워크 기술을 알고, 동작과정을 설명할 수 있다.			시험
교육과정재구성 역량(MC3)	30%	• 고등교과서를 기반으로 수업지도안을 작성할 수 있다.			수업지도안
학습자원활용역량(MC7)	10%	• 시스템의 동작과정을 설명하기 위한 교수학습 자원을 탐색하여 과제를 수행할 수 있다.			과제
윤리 역량 (MC8)	10%	• 저작권을 이해하고 출처를 밝혀 자료를 구성할 수 있다. • 팀 활동에 책임감을 갖고 적극적으로 참여한다.			팀 활동

과목 프로파일					
과목명	소프트웨어공학	영문과목명	Software Engineering	모듈명	모듈 1
교과목 개요 및 특성	• 소프트웨어의 경영학 특성의 과목 • 효율적으로 소프트웨어를 개발하는 기법과 소프트웨어의 효과성을 높힐 수 있는 기법을 습득 • 소프트웨어의 복잡도와 규모가 방대해지면서 중요성이 더 높아지고 있는 분야				
교과 목표	• 소프트웨어 공학에 대한 기본적인 개념의 이해와 소프트웨어 개발 과정에서 품질을 향상하기 위해 요구되는 공학적 활동에 대하여 이해한다.				
교과 내용	• 소프트웨어 개발 생명 주기를 파악한다. • 개발 단계별 방법론과 기법을 파악한다. • 개발을 지원하는 프로세스와 관련 도구 활용법을 익힌다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발역량(MC2)	40%	• 소프트웨어공학 방법론, 기법을 설명할 수 있다.	지필시험
실제적 문제해결역량(MC5)	40%	• 소프트웨어 개발 과정에 적용하여 효율적 개발 절차를 진행할 수 있다.	보고서
학습자원활용역량(MC7)	20%	• 설득력있는 발표 및 문서 표준에 맞춰 작성할 수 있다.	발표 보고서

과목 프로파일					
과목명	정보교육철학탐구	영문과목명	Information Education Philosophy	모듈명	모듈 2
교과목 개요 및 특성	본 강의의 목표는 다양한 교육 동영상과 교육도서를 읽고 토론하는 과정을 통해 정보컴퓨터 교과를 담당할 예비교사에게 필요한 올바른 윤리관과 교육관을 정립할 수 있는 교육의 기회를 제공하여, 올바른 정보교육을 실천할 수 있는 학문적 인성적 소양을 기르는데 있습니다. 이 목표를 달성하기 위해 수강생에게 읽고 쓰며 사고하는 논리적 사고 활동이 필수적으로 요구됩니다. 또한 정보소양교육 - 가짜뉴스 구별, 디지털 소양교육의 병행, 인간성 회복과 디지털시민성 함양을 목적으로 하고 있습니다.				
교과 목표	• 정보교육에 대한 기본적인 마인드의 이해 및 정착				
교과 내용	• 정보교육 철학에 대한 탐구 (정보교사자격기준, 교사론, 인권교육, 정보교육관)				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	타인의 의견에 경청하고 타인을 존중하는 태도를 기를 수 있다.	발표및보고서 평가
내용전문성개발역량(MC2)	80%	올바른 관점에서 정보현상을 이해하고 분석할 수 있다.	중간/기말 시험

과목 프로파일					
과목명	정보교과교육론	영문과목명	Computer Education Pedagogy	모듈명	모듈 2
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 정보교육에 대한 전반적이고 기본적인 이해를 돕는 교과목으로서, 정보교육의 개념과 구성요소, 정보교육의 필요성과 중요성, 정보와 인간의 관련성에 대한 내용을 다루고 있습니다. 또한, 이 교과목은 정보교육에 대한 기본적인 이해를 바탕으로 정보교과서 분석, 정보교과 교수학습 과정안의 작성 등 정보교육을 실제로 설계하고 운영하는 연습까지 수업의 범위로 포함하고 있습니다. 또한 정보교육의 지향점으로 디지털 역량 강화, 인공지능의 위험성과 유용성, 인간성 회복과 디지털시민성 함양을 추구하는 교과교육으로서의 목적도 지니고 있습니다.				
교과 목표	• 정보교과교육의 개념과 구성요소, 필요성에 대한 이해				
교과 내용	• 정보교과교육의 기초 (개념, 의미, 구성요소)				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	타인에게 정보교과교육의 중요성을 설명하고 설득할 수 있다.	발표및보고서 평가
내용전문성개발역량(MC2)	80%	정보교과교육에 관한 전반적인 지식을 이해할 수 있다.	중간/기말 시험

과목 프로파일					
과목명	정보교육방법론	영문과목명	Methodology of Information education	모듈명	모듈 2
교과목 개요 및 특성	본 강의는 정보교과교육을 구성하는 핵심 과목 가운데 하나로서, 정보교육방법에 대한 기초적인 지식과 인문학적 소양을 습득하고, 이를 바탕으로 학습자 중심의 효과적인 정보교과 수업을 할 수 있는 교과교육학지식(PCK) 역량을 함양하는 데 있습니다. 다양한 정보교육방법을 적용하여 실제로 정보수업을 설계하고 실천하며, 수업 역량의 향상을 도모하는 과목입니다. 또한 디지털 역량을 강화하는 측면에서 디지털 교과서 제작과 활용까지 다루고 있습니다.				
교과 목표	• 정보교육방법에 대한 기본적 이해				
교과 내용	• 정보교육방법에 대한 탐구 (협동학습방법, 토론법, 강의법)				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	협력하는 태도를 기를 수 있다.	발표및보고서 평가
내용전문성개발역량(MC2)	80%	정보교육의 다양한 방법을 이해하고 적용할 수 있다.	중간/기말 시험

과목 프로파일					
과목명	창의적 문제해결론	영문과목명	Theory of creative problem solving	모듈명	모듈 2
교과목 개요 및 특성	교과내용학인 본 교과목의 목표는 정보과학과 수학에 관련된 문제들을 해결하는 과정을 통해 정보사회에 필수적인 정보사고력과 창의성 등 다양한 능력을 계발하는 데 있습니다. 이를 위해, 비버 챌린지의 교육내용, 교육용 미디어 등을 활용하며, 언플러그드 활동과 피지컬 컴퓨팅, 파이썬 등 다양한 해결과제(문제)도 함께 다루고 있습니다. 비버 챌린지(Beaver Challenge)는 학생들에게 정보과학 학습에 대한 동기를 유발하고 컴퓨팅 사고력을 촉진하기 위한 목적으로 실생활 중심의 과제를 이용하여 개발된 과제해결 중심의 혁신적인 평가 모델이며, 제4차 산업혁명 시대의 정보과학 교육과 SW 교육 및 정보사고력(Computational Thinking) 촉진을 위한 유럽식 교육과정입니다.				
교과 목표	• 창의적 문제해결 능력 향상				
교과 내용	• 정보사고력 향상을 위한 정보과학 및 정보 문제				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	정보과학적 문제를 해결하는 일련의 과정을 적절하게 표현할 수 있다.	발표및보고서 평가
내용전문성개발역량(MC2)	80%	비버 챌린지와 같은 정보과학적 문제를 창의적으로 해결할 수 있다.	중간/기말 시험

과목 프로파일					
과목명	정보교과교재연구 및 지도법	영문과목명	Research of Informatics education	모듈명	모듈 2
교과목 개요 및 특성	본 교과목의 목표는 인간에 대한 이해와 정보 교육과정의 내용 체계에 대한 이해를 바탕으로, 정보교육과정을 새롭게 개발하고, 개발한 교육과정에 적합한 교과서, 교사용 지도서, 시나리오도 함께 개발하는 것을 목표로 하고 있습니다. 교과교재연구에 대한 기본적인 내용은 발표로 이루어집니다. 정보교육철학탐구와 정보윤리교육론, 정보교육방법론, 휴먼컴퓨팅교육론에서 배운 내용을 바탕으로 디지털 역량을 강화하기 위해 디지털 교과서 제작과 활용까지 다루고 있습니다.				
교과 목표	• 정보교과 교재연구에 대한 기본적 이해				
교과 내용	• 정보교과 교재연구 (정보교육과정의 내용체계, 교재개발 과정 및 방법, 교과서 분석)				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	정보교과서의 목표를 분석한 내용을 표현할 수 있다.	발표및보고서 평가
내용전문성개발역량(MC2)	80%	정보교과서를 개발할 수 있다.	중간/기말 시험

과목 프로파일					
과목명	정보교과논리및논술	영문과목명	Logical approach of Informatics	모듈명	모듈 2
교과목 개요 및 특성	본 교과목의 목표는 인간에 대한 이해와 정보 교육과정의 내용 체계에 대한 이해를 바탕으로, 정보와 인간의 가치를 바람직한 방향으로 제고할 수 있는 전문가적 소양을 계발하는 데 있습니다. 이를 위해 교육목적, 교육목표, 교육내용, 교육방법, 교육과정, 교육평가, 교육내용에 대한 기본적인 이해와 통찰을 바탕으로, 정보 교과와 관련한 여러 현상과 주제에 대해 체계적으로 논리를 전개할 수 있는 역량을 기릅니다. 그리고 인문학적 소양을 함양하여 중등교원 선발을 위한 시험과 면접에서 논술형 문제에 대비할 수 있는 역량도 증진할 수 있습니다. 디지털 역량과 관련하여 인공지능의 위험성과 유용성, 가짜뉴스의 위험성, 인간성 회복과 디지털시민성 함양교육의 필요성 등의 주제를 논리적이고 윤리적이며 교육적으로 다루고 있습니다.				
교과 목표	• 정보교과논리및논술에 대한 전반적 이해				
교과 내용	• 정보교과논리및논술 (논리 및 논술 탐구, 정보와 인간의 가치 탐구)				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	정보 도구를 활용하여 정보 사고를 적절하게 표현할 수 있다.	발표및보고서 평가
내용전문성개발역량(MC2)	80%	정보와 인간의 가치에 대해 평가할 수 있다.	중간/기말 시험

과목 프로파일					
과목명	정보교사론기초	영문과목명	Basic of Information teacher education	모듈명	모듈 2
교과목 개요 및 특성	본 교과는 정보교사론과 정보교육실습론 과목의 선행 이수 과목으로서, 정보교사가 가져야 할 기본적이고 바람직한 태도로서 올바른 가치관과 윤리의식을 대변하는 정보인성에 대해 학습하는 교과입니다. 인공지능과 관련된 문제 외에도 여러 교육상황과 문제 등에 관해 토론 활동을 중심으로 수업이 진행됩니다.				
교과 목표	• 정보교사의 자격기준과 역할에 대한 기본적 이해				
교과 내용	• 정보교사의 자격기준과 정의적 역할에 대한 이해				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	정보교사의 역할(정의적 영역의 역할)에 대해 이해할 수 있다.	발표및보고서 평가
내용전문성개발역량(MC2)	80%	정보교사자격기준의 개념과 의미를 이해할 수 있다.	중간/기말 시험

과목 프로파일					
과목명	정보교육실습론	영문과목명	Information education in practice	모듈명	모듈 2
교과목 개요 및 특성	본 교과목의 목표는 15개의 정보교육 주제에 따라 정보교육을 실제로 담당하는 교사로서 수업의 계획과 진행 그리고 추수까지 일련의 과정을 체계적으로 다루는 실습과목입니다. 또한 여러 교육 상황에 관해 올바른 교육관을 가질 수 있도록 토론 활동을 병행하고 있습니다. (인공지능이나 디지털 역량과 관련된 교육적 상황을 함께 고려함)				
교과 목표	• 정보교육실습에 대한 전반적 이해				
교과 내용	• 정보교과실습에 대한 탐구 (정보교육의 절차, 정보교육현상, 정보교육방법의 적용)				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	각각의 상황에 적합한 해결 방법을 적용할 수 있다.	발표및보고서 평가
내용전문성개발역량(MC2)	80%	정보교육현상을 이해하고, 각각의 상황에 적합한 해결 방법을 발견할 수 있다.	중간/기말 시험

과목 프로파일					
과목명	정보교사론	영문과목명	Information teacher education	모듈명	모듈 2
교과목 개요 및 특성	본 교과는 정보교사가 가져야 할 기본적이고 바람직한 태도로서 올바른 가치관과 윤리의식을 대변하는 정보인성에 대해 심화 학습하는 교과입니다. 정보교사론 기초 과목보다 다양한 교육상황과 문제 등에 관해 토론 활동을 중심으로 수업이 진행됩니다. (인공지능이나 디지털 역량과 관련된 교육적 상황을 함께 고려함)				
교과 목표	• 정보교사론에 대한 기본적 이해				
교과 내용	• 정보교사의 역할 및 자질에 대한 이해 (정보교사자격기준의 이해와 실천)				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	정보교사자격기준에 제시된 기준을 실천할 수 있다.	발표및보고서 평가
내용전문성개발역량(MC2)	80%	정보교사자격기준의 개념과 의미를 이해할 수 있다.	중간/기말 시험

과목 프로파일					
과목명	컴퓨팅 사고력과 AI리터러시	영문과목명	Comtutational Thinking and AI Literacy	모듈명	모듈3
교과목 개요 및 특성	이 수업은 컴퓨팅 사고력과AI리터러시에 대해 학습한다. 다양한 언플러그드활동을 통해 컴퓨팅사고력으로 문제를 정의하고 해결하는 과정과 인공지능이 산업, 교육, 의료등에 어떤 영향을 주는지를 학습한다.				
교과 목표	• 컴퓨터를 도구로 사용하여 문제를 해결할 수 있는 사고력을 갖춘다. • 문제를 정확하게 이해하고 분석할 수 있다. (문제의 이해 및 분석) • 문제에 핵심요수를 추출하고, 이를 통해 문제를 정의할 수 있다. (추상화 및 모델링) • 문제를 해결하고 위한 방법과 절차를 고안한다.(알고리즘)				
교과 내용	• 언플러그드활동, AI리터러시				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓)프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	• 타인의 의견에 경청하고 타인을 존중하는 태도를 기를 수 있다. • 언플러그드 활동을 시연하면서 구성원과 원활한 의사소통을 할 수 있다.	발표
내용전문성개발역량(MC2)	30%	• 문제를 정확하게 이해하고 분석할 수 있다. (문제의 이해 및 분석) • 문제에 핵심요수를 추출하고, 이를 통해 문제를 정의할 수 있다. (추상화 및 모델링) • 문제를 해결하고 위한 방법과 절차를 고안한다.(알고리즘)	시험, 과제
실제적문제해결역량(MC5)	30%	• 실생활의 문제를 정의하고, 해결하는 방법을 고안한다.	시험 과제
윤리 역량 (MC8)	20%	• 저작권을 이해하고 출처를 밝혀 자료를 구성할 수 있다. • 팀 활동에 책임감을 갖고 적극적으로 참여한다.	개별과제, 팀활동

과목 프로파일					
과목명	SDGs이해와실제	영문과목명		모듈명	모듈 3
교과목 개요 및 특성	• 4차 산업혁명 시대의 청년들에게 지속할 수 있는 전 지구적 발전이라는 새로운 비전에 이바지할 수 있는 비판적 사고 및 수용적 태도, 창의적 문제해결력과 공동체 문제 해결에 참여하는 역량이 요구됨. • SDGs(Sustainable Development Goals-지속가능발전목표)는 2000년부터 2015년까지 세계 빈곤 국가의 기본 요구사항을 해결하기 위한 세계 지도자들이 만장일치로 합의한 주요 의제임. • SDGs는 정부, 기업, 시민사회, 자금 조달자, 다른 대학들과 지역 사회에서 승인과 채택을 받고 있는 글로벌프레임워크임 • 대학생들이 세계적 공동의 의제를 이해하는 것은, 자아를 확립하고 주변에 관심을 두게 됨으로써 해결에 적극적으로 참여하는 자기 주도적 시민으로 성장할 수 있음				
교과 목표	• 지속가능발전목표(SDGs)의 이해 • ESD가 정의하고 있는 지속가능성의 핵심 역량 배양 • UN 정의한 17가지 SDGs 각각을 이해하고 실천할 기반 구축				
교과 내용	• 지속개발 발전 목표의 배경과 개념 • SDGs 17개 목표를 인지적, 사회 정서적, 행동적 관점에서 파악 • SDGs를 위한 나의 역할 • SDGs를 위한 공동체 역할 • SDGs 달성을 위한 나의 노력				
교육 방법	이론 ( ) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☑ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	30%	• 타인의 의견에 경청하고 타인을 존중하는 태도를 기를 수 있다. • 팀 학습을 통해 구성원과 원활한 의사소통을 할 수 있다.	발표
실제적문제해결역량(MC5)	50%	• 실생활의 문제를 정의하고, 해결하는 방법을 고안한다.	시험, 과제
윤리 역량 (MC8)	20%	• 저작권을 이해하고 출처를 밝혀 자료를 구성할 수 있다. • 팀 활동에 책임감을 갖고 적극적으로 참여한다.	

과목 프로파일					
과목명	콘텐츠 개발	영문과목명	contents development	모듈명	모듈 3
교과목 개요 및 특성	본 교과목에서는 이러닝콘텐츠를 제작하기 위한 개발 단계를 학습합니다. 콘텐츠 기획안에 따라 프로토 타입 콘텐츠를 거시적으로 디자인합니다. 컨텐츠에 포함될 미디어를 제작하고, UI, UX 구현합니다. 이 과정에서 콘텐츠 제작 PM의 역할을 수행하며, PM이 해야 할 업무와 콘텐츠 제작 프로세스를 쉽게 이해할 수 있을 것입니다. 또한, 제작에 참여하는 인적자원, 단계별 프로젝트 일정, 품질 및 원가 등의 관리방법을 학습합니다.				
교과 목표	• 교육 콘텐츠 기획에 따른 교육 매체(Media, UI)를 제작할 수 있다.				
교과 내용	• 콘텐츠 제작 PM의 역할을 알고, 프로젝트 통합관리(시간, 품질, 원가, 인적자원 등) 학습 • 요구분석을 통한 교육 콘텐츠 기획서 제작방법				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발역량(MC2)	30%	• 콘텐츠 제작 PM의 역할을 알고, 프로젝트 통합관리(시간, 품질, 원가, 인적자원 등)를 설명할 수 있다.	중간/기말시험
교육과정재구성 역량(MC3)	20%	• 국내외 콘텐츠를 비교하고, 장단점을 분석하여 국내 이러닝 콘텐츠의 발전방향을 찾아보고 그 기준에 부합하는 콘텐츠를 설계할 수 있다.	실습
학습성과 평가역량(MC4)	20%	• 학습한 콘텐츠 프로세스를 바탕으로 선정된 주제에 맞는 최적의 교수설계기법을 적용한 콘텐츠스토리보드를 개발할 수 있다.	과제
학습생태계 조성 · 관리역량(MC6)	15%	• 동료학습자가 선정하여 설명하는 콘텐츠를 대상으로 콘텐츠 제작 프로세스 단계별로 어떻게 개발이 된 것인지 설명할 수 있다.	프로젝트
학습자원활용 역량(MC7)	15%	• 웹페이지와 앱 개발 등에서 활용되는 최신 기술을 활용한 교수설계 기법을 적용한 콘텐츠 스토리보드를 제작할 수 있다.	실습

과목 프로파일					
과목명	UI/UX 디자인 이론과 실습	영문과목명	Theory and practice of UI/UX design	모듈명	모듈 3
교과목 개요 및 특성	본 교과목에서는 디자인 저작도구인 포토샵과 일러스트레이터를 활용합니다. 각 저작도구의 기능을 탐색하고, UI/UX 개발에 어떻게 적용할 수 있는지 학습합니다. 각 저작도구의 기능적인 부분보다는 교육적 주제를 선정, 해당 범위 내에서 자유롭게 UI/UX 디자인을 제작해봅니다. 웹앱 개발뿐만 아니라 일상생활에서도 활용도가 높은 UI/UX 디자인을 제작할 수 있는 시간이 될 것입니다.				
교과 목표	• 포토샵과 일러스트레이터을 활용하여, 교육용 콘텐츠 UI/UX를 제작할 수 있다.				
교과 내용	• 그래픽 편집 툴의 기초 개념을 알고, 교육용 콘텐츠 User Interface/User experience를 학습 • UI/UX를 기획하고 그래픽 편집 툴의 다양한 기능/효과를 활용한 실습				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발역량(MC2)	40%	• 교육용 콘텐츠 제작을 위한 그래픽 편집 툴의 기초 개념을 알고, 저작도구를 활용한 나만의 콘텐츠를 제작할 수 있다.	중간/기말시험
학습성과 평가역량(MC4)	20%	• 교육적 효과를 위해 어떤 User Interface/User experience를 기획/개발 하였는지 제작 과정을 중심으로 그 타당성을 재구성할 수 있다.	과제
실제적 문제해결역량(MC5)	20%	• 교육용 콘텐츠에 부합하는 UI/UX를 기획하고 그래픽 편집 툴의 다양한 기능/효과를 활용하여, 구현 실습할 수 있다.	실습
학습자원활용역량(MC7)	10%	• 다양한 웹콘텐츠 자료를 활용하고, 새로운 제작기법을 찾아 미디어 기반의 교육용 콘텐츠를 제작할 수 있다.	과제
윤리 역량(MC8)	10%	• 동료학습자의 콘텐츠를 대상으로 콘텐츠 제작 기법을 분석하고, 교육용 콘텐츠로서 어떤 장단점이 있는지 설명할 수 있다.	실습

과목 프로파일					
과목명	콘텐츠설계	영문과목명	Instructional design	모듈명	모듈 3
교과목 개요 및 특성	본 교과목에서는 다양한 이러닝 컨텐츠를 벤치마킹하여, 각각에 어떤 교수학습방법이 적용되었는지 분석합니다. 온라인 학습환경에서의 제약사항을 이해하고, 이를 해결할 교수학습방법을 연구합니다. 또한, 이러닝 개발 설계서(스토리보드)를 작성하는 실습을 합니다. 처음에는 샘플 컨텐츠를 역으로 스토리보드로 바꿔보는 학습을 하고, 이후, 원고를 기반으로 한 스토리보드를 작성합니다.				
교과 목표	• 교육콘텐츠 유형별 설계서(스토리보드)를 작성할 수 있다.				
교과 내용	• 콘텐츠 제작 PM의 역할을 알고, 교육용 콘텐츠 프로젝트 제작 프로세스를 학습 • 교육콘텐츠 유형을 알고, 설계서(스토리보드)의 구성요소를 학습				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발역량(MC2)	30%	• 교육용 콘텐츠의 유형을 알고, 각각의 특장점을 분석/융합하여 새로운 교수설계기법을 구성할 수 있다. • 이를 활용한 교육용 콘텐츠 설계서(스토리보드)를 작성할 수 있다.	중간/기말시험
실제적 문제해결역량(MC5)	20%	• 선정된 주제에 따른 원고를 기반으로 한 교육용 콘텐츠를 설계할 수 있다. 효과적인 화면 구성을 위한 교수설계 기법을 적용할 수 있다.	실습
학습생태계 조성 · 관리역량(MC6)	15%	• 동료학습자의 콘텐츠를 대상으로 유용한 설계전략을 유추하고, 특장점을 설명할 수 있으며, 동료학습자의 활동 및 성과를 비평하고 성찰할 수 있다.	프로젝트
학습자원활용역량(MC7)	20%	• 웹페이지와 앱 개발 등에서 활용되는 최신 기술을 활용한 교수설계 기법을 적용한 콘텐츠 스토리보드를 제작할 수 있다.	과제
윤리 역량(MC8)	15%	• 온라인 교육용 콘텐츠를 제작하는 과정에서 교사로서 확고한 신념과 긍지, 책무성, 정직성 등을 지속적으로 함양할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일					
과목명	멀티미디어	영문과목명	multimedia	모듈명	모듈 3
교과목 개요 및 특성	본 교과목에서는 영상 저작도구인 어도비 프리미어의 사용방법을 학습합니다. 중간고사까지는 프리미어의 기능을 학습하고, 중간고사 이후부터 기말고사 까지는 몇 가지 주제를 선정 그 안에서 자유롭게 영상을 제작하는 학습합니다. 기능적인 부분보다는 주제 선정 및 해당 범위 내에서 자유롭게 컨텐츠를 제작할 수 있어 일상생활에서도 활용도가 높은 학습시간이 될 것입니다.				
교과 목표	• 영상 편집과 모션 그래픽을 활용하여, 교육콘텐츠 영상을 제작할 수 있다.				
교과 내용	• 영상 편집의 기초 개념을 알고, 영상 편집 툴의 기본 기능과 편집 기능을 사용하여, 다양한 영상 제작 • 모션 그래픽의 기초인 베이직 애니메이션부터 트랜지션, 3D, 특수효과 애니메이션까지 기능 사용				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	• 다양한 웹콘텐츠를 활용하여 자신만의 콘텐츠를 제작한 후, 동료학습자들에게 소개를 할 수 있다.			실습
내용전문성개발역량(MC2)	40%	• 영상 편집의 기초 개념을 알고, 영상 편집 툴의 기본 기능과 편집 기능을 사용하여, 다양한 영상 제작할 수 있다.			중간/기말시험
학습성과 평가역량(MC4)	10%	• 모션 그래픽의 기초인 베이직 애니메이션부터 트랜지션, 3D, 특수효과 애니메이션까지 기능 사용할 수 있다.			과제
학습자원활용역량(MC7)	20%	• 활용하고자 하는 웹콘텐츠를 다운로드 받아 영상과 음성을 분리하여 편집 활용할 수 있다.			과제
윤리 역량 (MC8)	10%	• 동료학습자의 콘텐츠를 대상으로 콘텐츠 제작 기법을 분석하고, 교육용 콘텐츠로서 어떤 장단점이 있는지 설명할 수 있다.			실습

과목 프로파일					
과목명	에듀테크개론	영문과목명	Introduction of Edu-Tech	모듈명	모듈 3
교과목 개요 및 특성	• 에듀테크는 교육(Education)과 기술(Technology)의 합성된 단어로서, 4차 산업혁명 시대의 교육 패러다임 • 에듀테크의 필요성을 이해하고 목적 달성을 위한 학습체제 구축 방법을 학생들 스스로 찾아보고 교육현장에 적용할 수 있는 역량을 배양				
교과 목표	• 4차 산업혁명의 기술발달이 가져온 교육과 기술의 결합을 통한 에듀테크 기술을 파악하고 이를 활용 능력을 배양한다.				
교과 내용	• 에듀테크 기술 파악하기 • 에듀테크 기술 활용역량 키우기				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량(MC1)	20%	• 팀 활동을 하면서 자신의 의견을 표현하고, 타인의 의견을 경청하는 태도를 기를 수 있다.	동료평가
내용전문성개발역량(MC2)	30%	• 에듀테크를 활용 가이드를 작성할 수 있다	보고서
학습자원활용역량(MC7)	50%	• 에듀테크 기술에 관한 활용 능력을 기를 수 있다.	수행평가

과목 프로파일					
과목명	콘텐츠 제작	영문과목명	Contents production	모듈명	모듈 3
교과목 개요 및 특성	본 교과목에서는 콘텐츠 기획안와 스토리보드를 기반으로 학습자가 학습할 수 있는(동작하는) 교육콘텐츠를 제작합니다. 콘텐츠 개발, 설계, 멀티미디어 실습 등 콘텐츠 제작에 필요한 학습을 융합하여 완성된 콘텐츠를 제작하는 것이 목표입니다. 이 과정에서 학습자 자신은 프로젝트 PM이면서, 교수설계자이고, 디자이너이며, 매체제작자, 개발자가 됩니다.				
교과 목표	• 스토리보드를 기반으로 한 교육콘텐츠을 제작할 수 있다.				
교과 내용	• 콘텐츠 제작에 필요한 요소를 스토리보드로 기술하고, 각각의 멀티미디어 소스를 개발 • 멀티미디어 소스를 활용하여 콘텐츠를 제작/구동하고, 검수 과정을 통한 유지보수				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량(MC1)	20%	• 선정한 주제에 따른 스토리보드로 자신만의 콘텐츠를 제작한 후, 동료학습자들에게 소개를 할 수 있다.	실습
내용전문성개발역량(MC2)	40%	• 콘텐츠 제작 프로세스를 알고, 각 개발 페이지들의 연계 방법 및 개발 원리를 이해하여, 교육용 콘텐츠를 제작할 수 있다.	중간/기말시험
학습성과 평가역량(MC4)	10%	• 학습 동기유발 및 학습평가에 사용되는 학습자 상호작용을 적절히 사용할 수 있다.	과제
학습자원활용역량(MC7)	20%	• 각 개발 페이지에 필요한 음성 및 영상 소스를 편집하여 활용할 수 있다.	과제
윤리 역량(MC8)	10%	• 동료학습자의 콘텐츠를 대상으로 학습효과를 분석하고, 교육용 콘텐츠로서 어떤 장단점이 있는지 설명할 수 있다.	실습

과목 프로파일					
과목명	에듀테크융합교육 (메타버스)	영문과목명	EduTech-fusion learning (metaverse)	모듈명	모듈 3
교과목 개요 및 특성	본 교과목에서는 다양한 메타버스 관련 기술을 찾아보고, 가상세계 플랫폼을 활용하여 메타버스를 구현해 봅니다. 많이 사용되고 있는 게더타운과 코스페이시스를 활용, 메타버스가 실제 온/오프라인 교육에서 어떻게 활용할 수 있을지 함께 고민하고, 새로운 세계를 구축하여, 그 가능성을 체험합니다. 또한, 그 외 다양한 메타버스 플랫폼을 알아보고, 메타버스에서의 부작용과 쟁점을 인식하고 이에 어떻게 대처해야 할지 생각해봅니다.				
교과 목표	• 게더타운&코스페이시스를 활용한 학습메타버스 제작 및 활용할 수 있다.				
교과 내용	• 메타버스의 개요 및 메타버스 관련 기술 학습 • 게더타운&코스페이시스를 활용한 학습메타버스 제작				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발역량(MC2)	30%	• 메타버스의 개념 및 메타버스 플랫폼과 쟁점을 설명할 수 있다. • 저작도구의 기능을 활용한 온라인 콘텐츠를 제작할 수 있다.	중간/기말시험
실제적 문제해결역량(MC5)	20%	• 게더타운에접속해 공간을 만들 수 있다. • 게더타운캐릭터를 조작하고 다른 캐릭터와 상호작용할 수 있다.	실습
학습생태계 조성·관리역량(MC6)	15%	• 동료학습자(팀)의 메타버스에 접근하여 콘텐츠를 함께 활용하고, 상호 피드백 할 수 있다.	프로젝트
학습자원활용역량(MC7)	20%	• 웹페이지와 앱 개발 등에서 활용되는 기능들이 메타버스에서는 어떻게 구현되는지 설명할 수 있다.	과제
윤리 역량(MC8)	15%	• 메타버스를 활용하여 교육을 하는 과정에서 생길 수 있는 부작용과 쟁점을 인식하고 경계하는 태도를 가질 수 있다.	실습

과목 프로파일					
과목명	데이터분석기초	영문과목명	Data analysis basics	모듈명	모듈 3
교과목 개요 및 특성	이 교과목은 데이터 분석의 기초 원리와 방법을 다룬다. 학생들은 주어진 데이터를 이해하고 분석하기 위해 필요한 도구와 기술을 학습하게 된다. 이를 통해 현대 사회에서 많은 분야에서 중요한 역할을 하는 데이터에 대한 이해를 증진시키며, 실무에서 활용할 수 있는 실질적인 데이터 분석 능력을 강화할 수 있다.				
교과 목표	• 데이터 분석의 기본 개념을 설명하고, 분석에 필요한 데이터를 수집할 수 있다. • 데이터 수집, 정제, 시각화, 그리고 기초적인 통계적 분석을 통해 문제 해결과 의사 결정에 활용할 수 있는 핵심적인 데이터 분석을 할 수 있다. • 실제 수집한 데이터를 분석하여 문제를 탐색하고 의미있는 결과를 도출할 수 있다.				
교과 내용	• 데이터 이해 및 수집, 데이터 정제와 전처리, 데이터 시각화 • 기초 통계 분석, 기초적인 머신러닝 학습에 의한 예측 • 실제 데이터를 활용한 프로젝트 수행				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	타인의 의견에 경청하고 타인을 존중하는 태도를 기를 수 있다. 팀 활동을 통해 구성원과 원활한 의사소통을 할 수 있다.	발표
내용전문성개발역량(MC2)	40%	데이터 분석의 기본 개념을 설명하고, 분석에 필요한 데이터를 수집할 수 있다. 데이터 수집, 정제, 시각화, 그리고 기초적인 통계적 분석을 통해 문제 해결과 의사 결정에 활용할 수 있는 핵심적인 데이터 분석을 할 수 있다.	시험,과제
실제적문제해결역량(MC5)	40%	실제 수집한 데이터를 분석하여 문제를 탐색하고 의미있는 결과를 도출할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일					
과목명	피지컬 컴퓨팅 교육	영문과목명	Education of Physical Computing	모듈명	모듈 3
교과목 개요 및 특성	피지컬컴퓨팅교육교과목은 아두이노를 이해하고, 프로그래밍함으로써 피지컴컴퓨팅을 학습합니다. 또한 피지컬컴퓨팅환경에서 디지털신호와 센서, 컨트롤러를 이용한 교수학습지도안을 학습합니다.				
교과 목표	• 디지털 신호와 센서의 정보전송을 학습하고 아두이노 프로그래밍을 통해 피지컬 컴퓨팅을 설명할 수 있다. • 피지컬 컴퓨팅 환경을 컴퓨터교과교육론을 토대로 설명할 수 있다. • 중등교사로서 학생의 다양한 이슈를 생각해보고, 해결책을 모색한다.				
교과 내용	• 디지털 신호, 센서의 데이터전송을 학습한다. • 아두이노, 레고마인드 스톰 프로그래밍을 통해 피지컬컴퓨팅을 이해한다. • 교과교육론을 토대로 피지컬 컴퓨팅의 교수법을 탐구한다. • 학교생활에서 발생할 수 있는 다양한 이슈를 토론한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	• 팀원들의 의견을 수용하고 팀이 함께 목표를 달성할 수 있도록 다양한 상호작용전략을 활용한다.	팀 활동
내용전문성개발역량(MC2)	30%	• 피지컬컴퓨팅의 원리를 설명할 수 있다. • 컴퓨터교과교육론을 토대로 피지컬 컴퓨팅 환경을 설명할 수 있다.	시험
교육과정재구성 역량(MC3)	20%	• 중등교과과정에서 학생에게 발생할 수 있는 사례를 공유하고 해결책을 모색한다.	토론
학습자원활용역량(MC7)	10%	• 교수학습 자원을 탐색하여 과제를 수행할 수 있다.	과제
윤리 역량 (MC8)	20%	• 저작권을 이해하고 출처를 밝혀 자료를 구성할 수 있다. • 팀 활동에 책임감을 갖고 적극적으로 참여한다.	팀프로젝트

과목 프로파일					
과목명	데이터과학교육	영문과목명	Data Science	모듈명	모듈 3
교과목 개요 및 특성	• 4차산업혁명시대에 데이터로부터 의미 있는 관점(Insight)를 추출하는 역량의 중요성이 높아지고 있음 • 수학, 통계, 인공지능, 컴퓨터 공학의 원리와 기법을 결합하여 데이터를 분석				
교과 목표	• 중고 교육과정에서 생성되는 여러 종류의 데이터들을 파악하고, 어떻게 수집, 저장, 분석할 수 있는지 데이터 과학 관점에서 학습한다.				
교과 내용	• 교육부에서 제공하는 공공데이터 종류 파악 • OECD에서 제공하는 학습성취도 데이터를 활용 • 교육데이타를 활용하는 사례 연구				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	• 팀 활동을 하면서 자신의 의견을 표현하고, 타인의 의견을 경청하는 태도를 기를 수 있다.	동료평가
실제적 문제해결역량 (MC5)	30%	• 교육데이타로 의미 있는 결과를 도출할 수 있다.	보고서
학습자원활용 역량(MC7)	50%	• 데이터 분석 기법, 분석 도구, 시각화 도구를 사용할 수 있다.	수행평가

과목 프로파일					
과목명	정보보안	영문과목명	Information Security	모듈명	모듈 3
교과목 개요 및 특성	정보보안교과는 보안의 기본개념을 이해하고 암호 및 보안솔루션에 대해 학습합니다.				
교과 목표	• 정보보안의 기본개념을 이해하고, 암호와 보안솔루션에 대해 설명할 수 있다.				
교과 내용	• 정보 보안 용어를 이해한다. • 프로그램 실행구조, 암호의 이해, 보안솔루션의 구성, 보안조직과 정책을 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	• 암호 및 보안 솔루션에 대해 설명할 수 있다.			과제/발표
내용전문성개발역량(MC2)	60%	• 정보보안 용어, 암호의 이해, 보안과 해킹기술에 대해 탐색하고, 과제를 수행할 수 있다.			시험
윤리 역량 (MC8)	20%	• 저작권을 이해하고 출처를 밝혀 자료를 구성할 수 있다. • 학습내용에 대해 타인과 협력하고 함께 공유할 수 있다. 학생으로서 본분을 지키고 예비교사로서의 책임감을 가질 수 있다.			참여율/발표/수업태도

과목 프로파일					
과목명	원격교육론	**영문과목명**	Distance education	모듈명	모듈 3
교과목 개요 및 특성	본 교과목에서는 이러닝이란 무엇인가라는 개념부터 e러닝의 제 영역 및 구성요소를 학습하게 됩니다. 온라인 학습심리 및 학습동기를 분석하고, 온라인 학습에서 이뤄지는 다양한 교수학습방법을 알아봅니다. 개별적으로 특정 교과(주제), 학습자 및 환경을 선정하고, 이에 가장 적정한 교수학습방법을 새롭게 도출하는 실습을 합니다. 새롭게 개발된 교수학습방법은 동료학습자 및 교수자와 상호작용하며 특장점을 수정, 보완하고 보고서로 정리 할 수 있습니다.				
교과 목표	• e러닝이란 무엇인가'라는 개념 정의부터 e러닝의 제 영역 및 구성요소, 온라인 학습심리와 동기부여, 학습지도 요령을 비롯하여 콘텐츠 개발, e러닝 운영시스템에 대해 설명할 수 있다.				
교과 내용	• 이러닝 산업에 필요한 기초소양 • 온라인 학습심리 및 학습동기 분석, 온라인 학습(교수학습방법) 구현				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	• 이러닝서비스 모델을 정리하여 동료학습자들에게 소개하고, 앞으로의 온라인 교육이 어떻게 발전해 갈 것인지 현행 서비스모델을 근거로 설명할 수 있다.	실습
내용전문성개발역량(MC2)	40%	• 개념 정의부터 e러닝의 영역 및 구성요소, 온라인 학습심리와 동기부여, 학습지도 요령을 비롯하여 콘텐츠 개발, e러닝 운영시스템에 대해 설명할 수 있다.	중간/기말시험
학습생태계 조성 · 관리역량(MC6)	10%	• 다양한 이러닝 서비스의 문제 상황을 제시하고, 팀별로 문제해결 방안을 모색할 수 있다.	실습
학습자원활용역량(MC7)	20%	• 다양한 이러닝서비스 모델을 벤치마킹하고, 특장점이 되는 기술을 접목한 서비스모델을 설계할 수 있다.	과제
윤리 역량 (MC8)	10%	• 프로젝트 목표 달성을 위해 팀 구성원의 역할을 구분하고 수행하며, 교사로서 확고한 신념과 긍지, 책무성, 정직성 등을 지속적으로 함양할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일					
과목명	에듀테크활용교육	영문과목명	Practice of Edu-Tech Classes	모듈명	모듈 3
교과목 개요 및 특성	• 정보기술을 결합한 학습을 통해 경험학습을 가능하게 하는 다양한 기술과 기법을 습득 • 상상력과 경험을 공유할 수 있게 하는 교육 전략 습득				
교과 목표	• 4차 산업혁명의 기술발달이 가져온 교육과 기술의 결합을 통한 에듀테크 기술을 파악하고 이를 활용한 수업 사례를 분석하고 교육현장에서 적용할 수 있는 방법을 훈련한다.				
교과 내용	• 에듀테크 활용 교육 이해하기 및 에듀테크 활용 교육 사례 분석하기 • 에듀테크 활용 교육 준비하기 및 에듀테크 활용 교육 사례 분석하기				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	• 팀 활동을 하면서 자신의 의견을 표현하고, 타인의 의견을 경청하는 태도를 기를 수 있다.	동료평가
내용전문성개발역량(MC2)	30%	• 에듀테크를 활용하여 수업을 운영할 수 있다.	수업시연
실제적 문제해결역량 (MC5)	50%	• 에듀테크를 활용하여 수업을 설계할 수 있다	수업지도안 보고서

과목 프로파일					
과목명	학습플랫폼모델 설계	영문과목명	Learning platform model design	모듈명	모듈 3
교과목 개요 및 특성	본 교과목에서는 다양한 학습 플랫폼 사례를 살펴보며, 학습 플랫폼이 갖추어야 할 구성요소에는 어떤 것들이 있는지 확인하고, 그 중 혁신적인 플랫폼 사례를 찾아 해당 사례가 가지고 있는 특장점 및 운영방법에 대해 학습합니다. 교육환경, 대상, 주체에 따라 필요한 학습 플랫폼은 어떤 특성을 가지고 어떻게 운영되어야 하는지 이해할 수 있을 것입니다. 또한, 필요에 따른 UI/UX를 구상하여 실제 설계도로 제작하고, 자신만의 학습플랫폼의 동작 방법을 설명할 수 있을 것입니다.				
교과 목표	• 학습플랫폼 모델의 구성요소를 알아보고, 기획안을 작성하여 동작 및 운영방법을 설명할 수 있다.				
교과 내용	• 국내외 상용 학습플랫폼 모델을 벤치마킹하고 기능/디자인/운영 비교분석 함 • 학습플랫폼 모델의 구성요소가 무엇인지를 알아보고, 기획안을 작성함				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발역량(MC2)	30%	• 학습플랫폼 모델의 구성요소를 알아보고, 기획안을 작성하여 동작 및 운영방법을 설명할 수 있다.	중간/기말시험
학습성과 평가역량(MC4)	20%	• 자신이 원하는 학습플랫폼모델을 구축하고, 동료학습자에게 설명할 수 있으며, 동료들의 활동 및 성과를 비평하고 성찰할 수 있다.	프로젝트
실제적 문제해결역량(MC5)	20%	• 다양한 학습플랫폼모델의 개선방향을 분석하고, 효과적인 서비스 모델을 제안, 직접 설계에 참여하여 전체적인 흐름을 구성할 수 있다.	실습
학습자원활용역량(MC7)	15%	• 동료학습자가 소개하는 기획안을 대상으로 유용한 운영전략을 찾아내고, 이를 자신이 제작하는 기획 모델로 연계할 수 있다.	과제
윤리 역량(MC8)	15%	• 학습플랫폼모델을 구축하는 과정에서 교사로서 확고한 신념과 긍지, 책무성, 정직성 등을 지속적으로 함양할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일					
과목명	이러닝 운영전략	영문과목명	Operation strategy of e-Learning	모듈명	모듈 3
교과목 개요 및 특성	본 교과목에서는 국내에서 서비스되고 있는 다양한 이러닝 콘텐츠를 탐색합니다. 이러닝이 서비스 되면서 이루어지는 다양한 운영전략들을 확인하고, 비교분석하여, 교육내용, 교육대상, 환경에 따라 어떤 전략들이 적용되고 있는지, 또 그 결과 어떤 효과를 얻을 수 있는지 설명할 수 있을 것입니다. 그리고 각 서비스 모델에 따른 서비스운영자의 역할, 콘텐츠 유지보수 관리, VOC관리, 재인증을 통한 서비스 등을 학습합니다.				
교과 목표	• 이러닝 서비스의 운영에 대해 설명할 수 있고. 운영평가 결과 관리를 통해 서비스의 개선방법을 찾아 실행할 수 있다.				
교과 내용	• 이러닝서비스 운영 단계별 프로세스 및 관련 인적자원 • 서비스운영자의 역할, 콘텐츠 유지보수 관리, VOC관리, 재인증을 통한 서비스 등				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량(MC1)	20%	• 각 학습자가 이러닝 서비스 모델을 벤치마킹하여, 각 서비스 모델에서 활용되고 있는 LMS 구현 기능들을 동료학습자에게 설명할 수 있다.	실습
내용전문성개발역량(MC2)	30%	• 이러닝 서비스의 운영에 대해 설명할 수 있고. 운영평가 결과 관리를 통해 서비스의 개선방법을 찾아 실행할 수 있다.	중간/기말시험
학습성과 평가역량(MC4)	20%	• 현재 운영 중인 서비스를 벤치마킹을 하여, 재구성 및 활용하여 자신만의 이러닝 서비스를 설계할 수 있다.	과제
학습생태계 조성·관리역량(MC6)	15%	• 동료학습자와 함께 효율적인 운영전략을 위한 프로세스를 구축해보고, 이에 대한 평가를 하며 의견을 나눌 수 있다.	프로젝트
학습자원활용역량(MC7)	15%	• 이러닝 서비스 모델에 적용할 수 있는 다양한 웹 구현 기능을 찾아서 분석하고, 포트폴리오로 정리할 수 있다.	실습

과목 프로파일					
과목명	미디어리터리시교육	영문과목명	Media literacy education	모듈명	모듈 3
교과목 개요 및 특성	미디어 리터러시는 필요한 정보에 효과적으로 접근하고, 이에 대해 비판적으로 질문하고 분석하며, 의미 있는 정보와 문화를 주체적으로 생산·공유함으로써 개인과 사회가 당면한 문제를 비판적이고 창의적으로 해결해 나갈 수 있는 복합적인 능력과 태도를 아우르는 개념이다. 정보에 대한 이해와 문제 해결 능력이 중요한 지능정보사회에서 필수적으로 갖추어야 할 역량이다. 이에 본 교과목에서는 미디어 리터러시 이론과 개념을 소개하고, 디지털 미디어 환경에서 부각되고 있는 여러 문제를 이해하고 이에 대한 대응 방법을 실제 디지털 미디어 이용 연습을 통해 찾아보고자 한다.				
교과 목표	• 미디어리터러시에 대해 이해하고 설명할 수 있다. • 미디어를 비판적 시각에서 해석할 수 있고 창의적으로 생산하고 활용할 수 있다.				
교과 내용	• 다양한 디지털 미디어의 발전과정을 살펴보고 실습을 통해 디지털 기술, 정보콘텐츠, 미디어 정보를 활용하는 방법을 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	타인의 의견에 경청하고 타인을 존중하는 태도를 기를 수 있다. 팀 활동을 통해 구성원과 원활한 의사소통을 할 수 있다.	발표
내용전문성개발역량(MC2)	40%	디지털 기술, 정보콘텐츠, 미디어 정보를 활용하고, 창의적으로 생산할 수 있다.	시험,과제
실제적문제해결역량(MC5)	30%	미디어 메시지를 비판적으로 해석하고, 이들 메시지가 사고·감정·행동에 미치는 영향력을 평가할 수 있다.	시험,과제

과목 프로파일					
과목명	창의컴퓨팅프로젝트	영문과목명	Creative Computing Project	모듈명	모듈 3
교과목 개요 및 특성	• 문제를 해결하기 위한 디자인, 컴퓨팅, 융합의 과정을 거치며 창의적으로 문제를 해결할 수 있는 SW를 직접 개발				
교과 목표	• 다양한 코딩 언어로 소규모 프로젝트를 수행한다. • 실 세계 문제 해결을 위한 디자인 능력을 배양한다 • 타 분야와의 융합을 통하여 보다 넓은 시야를 갖게 한다.				
교과 내용	• 스크래치, 엔트리, 파이선, C, Node.js등의 코딩 언어로 Livng Lab 프로젝트 수행				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	10%	• 팀원들의 의견을 수용하고 팀이 함께 목표를 달성할 수 있도록 다양한 상호작용전략을 활용한다.	동료평가
내용전문성개발역량(MC2)	30%	• 프로그래밍 언어를 활용할 수 있다. • 프로젝트 관리역량(oc11)을 갖추고 범위와 일정을 준수한다.	프로젝트 결과물
실제적 문제해결역량 (MC5)	50%	• Living Lab 주제를 선정할 수 있다. • Living Lab 프로젝트 수행을 통해 실제 문제를 해결한다	프로젝트 결과물
학습자원활용역량(MC7)	10%	• GitHub 등의 온라인 협업 도구를 사용할 수 있다	학습포트폴리오

과목 프로파일					
과목명	창의성교육	영문과목명	Creativeness Learning	모듈명	창의실용
교과목 개요 및 특성	이 수업은 컴퓨팅 사고력이 학생들의 창의적 사고력 향상에 중요한 역할을 담당할 수 있기 때문에 컴퓨터 교육을 전공하는 1학년부터 창의성, 창의적 사고력 배양을 위한 이론을 습득하게 한다. 하나의 문제 해결을 위한 다양한 SW 해결 방법으로서의 알고리즘이 존재함을 배우고, 알고리즘을 고안하기 위한 문제 해결 절차, 알고리즘을 표현하기 위한 모델링 도구, 알고리즘을 실현하기 위한 도구로의 코딩 언어들을 배운다. 또한 다른 교과목 주제와 연결한 코딩 수업을 설계할 수 있도록 팀별 PBL 과제를 수행한다				
교과 목표	• 컴퓨팅 사고력 관점의 창의적 사고역량을 갖춘다. • 추상화와 구조화를 통한 실생활 문제 이해 및 분석 능력을 갖춘다.				
교과 내용	• 추상화, 패턴, 구조화, 모델링				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓)프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발역량(MC2)	40%	• 추상화, 구조화 개념을 이해한다. • 순서도로 모델을 표현할 수 있다. • 표현한 모델을 해석할 수 있다.	시험 과제
학습자원활용역량(MC7)	50%	• 마인드 맵, Raptor 등의 도구를 이용하여 해결방법을 표현할 수 있다.	시험 과제
윤리 역량(MC8)	10%	• 저작권을 이해하고 출처를 밝혀 자료를 구성할 수 있다. • 팀 활동에 책임감을 갖고 적극적으로 참여한다.	개별과제 팀활동

과목 프로파일					
과목명	전공교육실습1,2	영문과목명	Service Learning	모듈명	창의실용
교과목 개요 및 특성	중고등학교 교육현장을 경험하고, 보조교사 활동을 통해 중고등학교 교육현장에 활용 가능한 수업을 설계하고 현장에서 검증해본다.				
교과 목표	• 중고등학교 교육현장을 경험한다. • 중고등학교 교육현장에 활용한 수업을 설계하고 현장에서 검증해본다.				
교과 내용	• 교육과정 성취기준,교육과정 개발				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓)프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량(MC1)	20%	• 보조교사로서 수업지도 교사와의 소통와 학생들과 소통으로 성과를 증대시킬 수 있다.	만족도 조사
내용전문성개발역량(MC2)	40%	• 현장에서 활용 가능한 수업 지도안을 작성할 수 있다. • 현장에서 학습 성과를 거둘 수 있는 교육 프로그램을 개발할 수 있다.	교육과정 과제
학습성과 평가역량(MC4)	20%	• 수업에 참여한 학생의 성취도를 평가할 수 있다.	평가결과서
학습생태계 조성·관리역량(MC6)	5%	• 학교 현장과 소통하면서 실습지를 발굴할 수 있다.	만족도 조사
학습자원활용역량(MC7)	15%	• 학교가 보유하고 있는 다양한 교육 기자재 및 온라인 학습 도구를 사용할 수 있다.	만족도 조사

과목 프로파일					
과목명	캡스톤 설계	영문과목명	Capstone Design	모듈명	창의실용
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 그동안 학습한 전공지식을 바탕으로 산업체가 필요로 하는 과제를 학생들이 스스로 기획·설계·제작 함으로써 창의성과 실무능력, 팀워크, 리더십을 배양하는 것을 목표로 하고 있습니다. 실습 교과목으로 최종 산출물은 온라인교육콘텐츠입니다. 콘텐츠 제작 프로세스에 따라 요구분석, 콘텐츠 기획, 설계(스토리보드)를 하고, 영상제작 및 편집, UI 디자인 및 개발하여 정상 작동하는 콘텐츠를 제작하게 됩니다. 이 과정에서 세부적으로 이해하기 어려웠던 프로세스를 알 수 있으며, 다양한 저작도구를 사용할 수 있고, 동료학습자와의 소통과 창의적인 아이디어를 도출할 수 있을 것입니다.				
교과 목표	• 교육용 온라인콘텐츠의 제작 절차를 설명할 수 있다. • (자유주제)교육용 온라인콘텐츠를 기획, 설계, 제작할 수 있다.				
교과 내용	• 교육용콘텐츠의 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 경험하게 하는 교육 과정				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓)프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	• 팀원들의 의견을 수용하고 팀이 함께 목표를 달성할 수 있도록 다양한 상호작용전략을 활용한다.	실습
내용전문성개발 역량(MC2)	20%	• 콘텐츠 제작 과정을 설명할 수 있고, 절차에 따라 개발할 수 있다. • 교육용 콘텐츠의 유형을 알고, 각각의 특장점을 분석/융합하여 새로운콘텐츠를 제작할 수 있다	중간/기말 시험
학습성과평가 역량(MC4)	20%	• 자기성찰을 할 수 있다. • 학습포트폴리오를 작성할 수 있다.	과제
실제적 문제해결역량 (MC5)	20%	• 교육현장에서 이루어지는 SW 교육의 현안을 식별하고 정의할 수 있다. • 다양한 교수방법을 적용하여 콘텐츠를 설계할 수 있다.	중간/기말 시험
윤리 역량 (MC8)	20%	• 저작권을 이해하고 저작권을 침해하지 않으면서 콘텐츠를 설계할 수 있다. • 팀 활동에 책임감을 갖고 적극적으로 참여한다.	과제

과목 프로파일					
과목명	지역융합 캡스톤 설계	영문과목명	District-Fusion Capstone Design	모듈명	창의실용
교과목 개요 및 특성	본 교과목에서는 캡스톤종합설계에서 학습하고 제작한 산출물인 콘텐츠기획안 및 스토리보드를 기반으로 최종 콘텐츠를 제작합니다. 제작되는 콘텐츠에는 지역사회의 다양한 주제가 포함될 수 있고, 동료학습자의 상호작용하며, 콘텐츠를 더욱 발전된 방향으로 수정, 보완할 수 있습니다. 이 과정에서 학습자는 자기성찰을 할 수 있고, 완성된 콘텐츠는 학습포트폴리오로 활용할 수 있을 것입니다.				
교과 목표	• 지역사회 문제를 IT와 융합하여 해결한다.				
교과 내용	• 지역사회 문화 및 현황 이해, IT 해결책 탐구, 프로젝트 수행, 성과 평가 등				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓)프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	• 팀원들의 의견을 수용하고 팀이 함께 목표를 달성할 수 있도록 다양한 상호작용전략을 활용한다.			실습
학습성과평가 역량(MC4)	20%	• 자기성찰을 할 수 있다. • 학습포트폴리오를 작성할 수 있다.			중간/기말 시험
실제적 문제해결역량 (MC5)	20%	• 지역 교육현장에서 이루어지는 SW 교육의 현안을 식별하고 정의할 수 있다. • 다양한 교수방법을 적용하여 콘텐츠를 설계할 수 있다.			중간/기말 시험
학습생태계 조성관리역량 (MC6)	20%	• 지역 SW 교육 전문가와 협업(온라인 피드백 및 팀 티칭)하여 문제를 해결할 수 있다.			과제
윤리 역량 (MC8)	20%	• 저작권을 이해하고 저작권을 침해하지 않으면서 콘텐츠를 설계할 수 있다. • 팀 활동에 책임감을 갖고 적극적으로 참여한다.			과제

12. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
이학사	졸업 작품 발표 졸업 논문 발표 졸업 시험 중 택 1	-

구 분	세부내용	비 고
졸업논문	졸업 1년전 학기 말에 지도 교수를 선정하여 1년간 지도를 받은 후 지도교수가 심사 하여 졸업논문 인정 여부를 판단한다. 지도교수는 졸업 사정 10일전까지 학과로 졸업논문 통과 여부를 통보한다.	-
졸업작품	졸업 1년전 학기 말에 지도 교수를 선정하여 1년간 지도를 받은 후 학술제를 통해 공식적으로 발표하고 지도교수는 졸업 사정 10일전까지 학과로 졸업작품 통과 여부를 통보한다.	-
졸업시험	졸업 1년전 학기 말에 지도 교수를 선정하여 1년간 지도를 받은 후 지도교수가 출제한 졸업시험을 치룬 후 통과 여부를 판단한다. 단, 졸업시험 문제는 정보·컴퓨터 임용고시 출제 과목과 동급의 난이도로 제한한다. 정보처리기사 자격증 취득자의 경우 졸업시험의 통과 기준을 충족한다고 판단되므로 졸업시험을 대체 인정한다. 지도교수는 졸업 사정 10일전까지 학과로 졸업작품 통과 여부를 통보한다.	

13. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실 (1실)	실험, 실습실 (1실)	비고
전공강의실 (진실관 301호)	PC실습실 (진실관 302호)	-

체육교육과
Physical Education

1. 교육목표

가톨릭관동대학교 사범대학 체육교육과는 가톨릭 정신의 교육이념을 바탕으로 자주적이고 창의적이며, 교양을 갖추고 더불어 사는 인격을 보유한 대한민국 최고의 중등교사 및 체육관련 전문가 양성을 목적으로 한다. 이를 위해 체육관련 이론 및 실기교과목을 다양하게 제공하여 예비 체육교사들이 미래 체육 분야에서 선도적인 역할을 담당할 수 있도록 노력하고 있다. 또한, 21세기 사회에 능동적으로 대처할 수 있는 자신만의 비전을 가진 중등교원을 양성하기 위해 다음과 같은 세부 교육목표를 설정하였다.

① 국가와 세계 발전에 기여하는 호연지기와 전문지식을 함양한 체육교사 양성
② 민주시민으로서 바른 인성을 가진 창의융합형 체육교사 양성
③ 중등학교 및 체육의 다양한 분야에서 중추적 역할을 담당하는 체육교사 양성
④ 체육관련 전문 이론 및 실기 지식을 습득한 시대적 요구에 부응하는 체육 전문인 양성

2. 학과연혁

1976. 12.	체육교육과 신설 인가
1977. 3.	제1회 체육교육과 신입생 40명 입학
1981. 2	제 1회 졸업생 배출
1988.	종합대학 승격
1988. 3.	교육대학원 체육교육 전공 신설
1988. 5.	체육교육과 동문회 발족
1989. 4.	체육교육과 졸업생 축제 행사
1993. 5.	제4회 동문회 모임
1994. 3.	일반대학원 체육학과 제1회 신입생
1997. 11.	체육교육과 개설 20주년 기념행사
2002. 3.	대학원 체육학 박사과정 신설
2007. 11	체육교육과 개설 30주년 기념행사
2011. 11.	제10대 체육교육과 동문회 모임
2014. 2.	33명 졸업생 배출, 중등임용고사 7명 합격
2015. 2.	30명 졸업생 배출, 중등임용고사 11명 합격
2016. 2.	42명 졸업생 배출, 중등임용고사 9명 합격
2016. 11.	제 1회 체육교육과 학술제 개최
2017. 2.	40명 졸업생 배출, 중등임용고사 11명 합격
2017. 11.	제 2회 체육교육과 학술제 개최
2018. 2.	42명 졸업생 배출, 중등임용고사 11명 합격
2018. 11.	제 3회 체육교육과 학술제 개최
2018. 11.	체육교육과 개설 40주년 기념행사
2019. 2.	30명 졸업생 배출, 중등임용고사 9명 합격
2019. 2.	교육대학원 체육교육 전공 6명 신입학
2020. 2.	46명 졸업생 배출, 중등임용고사 14명 합격
2020. 2.	교육대학원 체육교육 전공 7명 신입학
2021. 2.	52명 졸업생 배출, 중등임용고사 20명 합격
2021. 2.	교육대학원 체육교육 전공 5명 입학
2022. 2.	39명 졸업생 배출, 중등임용고사 8명 합격
2022. 3.	교육대학원 체육교육 전공 10명 입학
2023. 2.	27명 졸업생 배출, 중등임용고사 13명 합격
2023. 3.	교육대학원 체육교육 전공 8명 입학

3. 교과운영 방안

가톨릭관동대학교 체육교육과는 우리 학교의 설립정신 및 교육이념을 기반으로 2017년 개정된 「체육과 중등교사 자격 기준」에 기반하여 2015년 및 2022년 중등「교육과정 총론」 및 「체육과 교육과정」을 반영한 교과를 운영한다. 이는 체육교사로서 갖추어야 할 기본 소양과 기초 역량을 강화하기 위한 기본 교과운영 방안이다.

이를 실질적으로 운영하기 위해 본과에서는 첫째, 2017년 개정된 「체육과 중등교사 자격 기준」의 체육과목 기본이수과목(체육교육론, 운동생리학 등)을 개설한다. 둘째, 이 개설된 교과목에 2022년 개정된 중등「체육과 교육과정」의 핵심 역량인 움직임 수행 역량, 건강 관리 역량, 신체활동 문화 향유 역량을 반영하여 예비 체육교사들이 중등체육에 대해 이해하고 습득하도록 한다. 셋째, 2022년 개정된 중등「체육과 교육과정」에서는 체육과의 앞선 세 가지 신체활동 역량을 실천하기 위해 운동, 스포츠, 표현 세 가지 역역으로 구분하여 이를 통해 세상을 이해할 수 있도록 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 이 세 가지 영역의 개념을 충실히 반영하여 예비 체육교사들이 2022년 개정된 「중등 체육과 교육과정」을 현장에서 실천할 수 있도록 한다. 마지막으로, 「체육과 교육과정」을 「교육과정 총론」의 핵심 내용과 연계한 교과목 구성을 통해 예비 체육교사들이 학교 현장에서 자기주도적이고, 창의적인 사람, 교양 있고 더불어 사는 사람, 즉 총론에서 추구하는 인간을 양성할 수 있도록 한다.

4. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (공감적의사소통 능력)	학습자의 정서를 고려하여 효과적으로 의사소통하는 능력	발표, 수업실연
MC2 (내용전문성개발 능력)	교사의 교과내용지식, 교수내용지식, 교육과정지식, 학생에 대한 이해 등 교사의 지식과 관련한 전문성을 꾸준히 계발하는 능력	시험, 포트폴리오
MC3 (교육과정재구성 능력)	교육환경의 변화에 대응하여 교육과정을 읽고(reading), 재구성하고(mapping), 활용(using)할 수 있는 능력	보고서, 수업지도안
MC4 (학습성과평가 능력)	학생의 학습결과뿐 아니라 과정을 중심으로 확인하고, 교육과정재구성 및 교수·학습방법의 개선에 환류할 수 있는 능력	발표, 포트폴리오
MC5 (실제적문제해결 능력)	실세계(real world)의 문제를 탐색하고 실제적 학습과제(authentic task)를 창의적으로 해결할 수 있는 능력	발표, 포트폴리오
MC6 (학습생태계 조성·관리 능력)	학교현장과 지역사회와의 네트워크를 통해 학습공동체를 구축하고 건강한 학습생태계를 유지·발전시킬 수 있는 능력	시험, 보고서
MC7 (학습자원활용 능력)	기술의 발전에 따라 활용가능한 교수학습 자원을 탐색하고 효과적인 학습 자원을 선정할 수 있는 능력	보고서, 수업실연
MC8 (윤리 능력)	교직에 대한 확고한 신념과 긍지, 책무성, 정직성, 봉사의식, 법의 준수 등을 통해 지속적으로 성장하는 자기반성 능력	발표, 보고서

5. 전공능력 선정 배경

가톨릭관동대학교 체육교육과는 우리 대학 사범대학 공통 역량을 기반으로 공감적 의사소통능력부터 윤리 능력까지의 전 능력을 선택하여, 예비 체육교사 및 예비체육전문인들이 체육 전문가(체육교사, 전문 및 생활 체육 지도자 등)가 될 수 있도록 한다. 체육 전문가가 되기 위해서는 수요자(학생, 선수, 일반인 등)와 공감적 의사소통이 원활해야 하며, 이에 대한 전문성을 갖추기 위해 내용 전문성 개발능력을 개발하고 이를 전공에 접목시키고 다른 자원들을 활용할 수 있어야 한다. 또한, 다양한 지도 상황 등에 대처하기 위한 교육과정재구성능력을 갖추고 학습성과를 평가할 수 있어야 한다. 이를 위해서 실제 현장에서 문제를 해결할 수 있는 능력이 필요하고 스스로 자신을 발전시키려는 노력은 필수적이다. 체육 전문인은 다양한 사람들과 만나고 거기서 리더십을 발휘해야 하기 때문에 인간관계 또한 원활하여야 한다. 궁극적으로, 체육을 기반으로 하는 공동체에서 책임감을 가지고, 윤리적으로 행동하는 태도를 보여야 체육 교사 또는 전문인이 될수 있다. 이를 실천하기 위해서 위와 같은 전공능력을 선정하였다.

6. 모듈별 명칭

대학: 사범대학	학과: 체육교육과
진출분야: 중등학교 체육교사, 교육전문 기관, 체육 교재 개발 제작 업체, 유·소년체육 센터, 노인체육 센터, 임상운동사, 헬스 트레이너, 체육 시설 관리 팀, 학교 및 기업 건강증진센터 등	
모듈 1	모듈명: 체육교사교육
	진출분야: 중고등학교 체육교사, 유소년 클럽, 정부 교육 기관(예: 교육부, 교육청 등)
	관련 직업: 체육교사, 학교 스포츠클럽 지도자, 유소년 스포츠클럽 지도자, 학교 행정가(예: 장학사 등)
	자격증 및 공인성적: 2급 교원자격증, 스포츠 지도사 2급
	담당교수: 이창현(정), 문건필(부)
모듈 2	모듈명: 평생건강교육
	진출분야: 중고등학교 체육교사, 병원, 보건소 운동센터, 트레이닝 센터, 노인복지센터
	관련 직업: 중등체육교사, 노인스포츠클럽 지도자, 병원 운동 건강 관리사, 체육관련 입시 전문 학원 지도자, 생활 및 전문 운동 트레이너
	자격증 및 공인성적: 2급 교원자격증, 스포츠 지도사 2급, 운동사(KACEP 및 KATA)
	담당교수: 김남익(정), 김정후(부)
모듈 3	모듈명: 스포츠과학교육
	진출분야: 중고등학교 체육교사, 정부 체육기관(예: 국민체육진흥공단, KISS한국스포츠개발원 등), 스포츠 에이전시)
	관련 직업: 중등체육교사, 생활 및 전문 운동 심리 상담사, 프로스포츠 구단 직원, 스포츠 에이전트
	자격증 및 공인성적: 2급 교원자격증, 스포츠 지도사 2급, 스포츠심리상담사, 스포츠경영관리사, 스포츠 지도사 2급
	담당교수: 김남익(정), 이창현(부)

7. 교육과정 편성표

모듈명	이수구분	과 목 명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
				1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
				학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	
	전필	사제동행세미나1~8	4	0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		
모듈1	전기	체육교육론	3	3	3																							기본이수 교과교육
	전기	학교체육과 시민교육	2	2		2																						
	전기	뉴스포츠지도법1	2				2		2																			
	전심	육상지도법1	2							2		2																
	전심	체조지도법1	2							2		2																
	전기	스포츠교육학	2										2	2														
	전심	육상지도법2	2										2		2													
	전심	맨손체조	2										2		2													
	전기	체육논술교육	3													3	3											교과교육
	전심	뉴스포츠지도법2	2													2		2										
	전기	스포츠영어	2													2	2											
	전심	체육교재연구및지도법	3																3		3							교과교육
	전심	체육교육과정	2																2	2								
	전기	체육교수학습론	2																			2	2					
	전심	체조지도법2	2																			2		2				
	전심	배드민턴지도법	2																						2		2	
	전기	체육교수평가및교사론	2																						2		2	
모듈2	전기	스포츠해부학	2	2	2																							
	전기	운동생리학	2				2	2																				기본이수
	전기	운동역학	2							2	2																	기본이수
	전기	응급처치와심폐소생술	2							2		2																기본이수
	전심	레크레이션과건강	2							2		2																기본이수
	전심	무도지도법(남)	2							2		2																
	전심	현대무용지도법(여)	(2)							(2)		(2)																
	전심	축구지도법(남)1	2										2		2													
	전심	무용교육(여)1	(2)										(2)		(2)													기본이수
	전심	피트니스운동	2										2		2													
	전심	생활체육론	2										2	2														
	전심	운동처방및재활	2													2		2										
	전심	축구지도법(남)2	2													2		2										
	전심	무용교육(여)2	(2)													(2)		(2)										
	전기	특수체육론	3													3	3											
	전심	체육측정평가	2																2	2								기본이수
	전심	임상운동처방	3																3	3								
	전심	운동역학실험	2																			2	2					
	전심	농구지도법1	2																			2		2				
	전심	건강교육	2																						2	2		기본이수
	전기	농구지도법2	2																						2		2	

모듈명	이수구분	과목명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
				1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
				학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	
모듈3	전기	스포츠과학개론	3	3	3																							
	전기	코칭론	2				2	2																				
	전심	운동실기	2				2		2																			기본이수
	전기	체육사·철학	2				2	2																				기본이수
	전심	골프지도법	2							2		2																
	전기	운동학습및심리	2										2	2														기본이수
	전심	배구지도법1	2										2		2													
	전기	트레이닝방법론	2										2	2														
	전심	탁구지도법1	2										2		2													
	전심	현대사회와스포츠	2													2		2										
	전심	탁구지도법2	2													2		2										
	전심	배구지도법2	2													2		2										
	전심	핸드볼지도법	2																2		2							
	전기	스포츠사회학	2																2	2								기본이수
	전심	수영지도법1	2																			2		2				
	전기	에듀테크 기반 체육교육 캡스톤	2																			2		2				
	전심	수영지도법2	2																						2		2	
창의실용과정	전심	체육진로선택	3	3		3																						
	전심	체육창의성교육	2				2		2																			
	전심	전공교육실습1	1							1		2																
	전심	전공교육실습2	1										1		2													
	전심	체육캡스톤디자인	2													2		2										
	전심	체육지역사회문제해결 캡스톤디자인	3																			3		3				
전공과목 합계			125																									
타과인정과목		해당없음																										
타과인정과목 합계																												

8. 교육과정 이수체계도

학년	학기	모듈1 (체육교사교육)	모듈2 (평생건강교육)	모듈3 (스포츠과학교육)	창의실용 과정
1	1학기	체육교육론 (3-3-0) 학교체육과 시민교육 (2-0-2)	스포츠해부학 (2-2-0)	스포츠과학개론 (3-3-0)	체육진로선택 (3-0-3)
	2학기	뉴스포츠지도법1 (2-0-2)	운동생리학 (2-2-0)	코칭론 (2-2-0) 운동실기 (2-0-2) 체육사·철학 (2-2-0)	체육창의성교육 (2-0-2)
2	1학기	육상지도법1 (2-0-2) 체조지도법1 (2-0-2)	운동역학 (2-2-0) 응급처치와심폐소생술 (2-0-2) 레크레이션과건강 (2-0-2) 무도지도법(남) 현대무용지도법(여) (2-0-2)	골프지도법 (2-0-2)	전공교육실습1 (1-0-2)
	2학기	스포츠교육학 (2-2-0) 육상지도법2 (2-0-2) 맨손체조 (2-0-2)	축구지도법(남)1 무용교육(여)1 (2-0-2) 피트니스운동 (2-0-2) 생활체육론 (2-2-0)	운동학습및심리 (2-2-0) 배구지도법1 (2-0-2) 트레이닝방법론 (2-2-0) 탁구지도법1 (2-0-2)	전공교육실습2 (1-0-2)
3	1학기	체육논술교육 (3-3-0) 뉴스포츠지도법2 (2-0-2) 스포츠영어 (2-2-0)	운동처방및재활 (2-0-2) 축구지도법(남)2 무용교육(여)2 (2-0-2) 특수체육론 (3-3-0)	현대사회와스포츠 (2-0-2) 탁구지도법2 (2-0-2) 배구지도법2 (2-0-2)	체육캡스톤디자인 (2-0-2)
	2학기	체육교재연구및지도법 (3-0-3) 체육교육과정 (2-2-0)	체육측정평가 (2-2-0) 임상운동처방 (3-3-0)	핸드볼지도법 (2-0-2) 스포츠사회학 (2-2-0)	
4	1학기	체육교수학습론 (2-2-0) 체조지도법2 (2-0-2)	농구지도법1 (2-0-2) 운동역학실험 (2-2-0)	수영지도법 (2-0-2) 에듀테크 기반 체육교육 캡스톤 (2-0-2)	체육지역사회문제해결캡 스톤디자인 (3-0-3)
	2학기	배드민턴지도법 (2-0-2) 체육교수평가및교사론 (2-0-2)	건강교육 (2-2-0) 농구지도법2 (2-0-2)	수영지도법2 (2-0-2)	
※ ‘전공교육봉사’는 ‘사회봉사’와 ‘교육봉사’ 기이수자만 수강 가능					

9. 기본이수과목

표시과목	교육부 고시 기본이수과목(분야)	본교지정 교과목명	비고
체육	체육교육론	체육교육론	
	체육사철학	체육사철학	
	스포츠사회학	스포츠사회학	
	운동생리학	운동생리학	
	운동역학	운동역학	
	건강교육	건강교육	
	무용교육	무용교육(여)	
	운동실기	운동실기	
	운동학습 및 심리	운동학습 및 심리	
	체육측정평가	체육측정평가	
	여가레크리에이션	레크레이션과 건강	
	응급처치와 심폐소생술	응급처치와 심폐소생술	

10. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

모듈명	이수구분	과 목 명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
	전필	사제동행세미나1~8	20%	40%			40%				100%
모듈1	전기	체육교육론	20%	40%			40%				100%
	전기	학교체육과 시민교육	40%	20%				20%		20%	100%
	전기	뉴스포츠지도법1		50%			20%			30%	100%
	전심	육상지도법1	10%	30%	30%		30%				100%
	전심	체조지도법1	10%	30%	30%		30%				100%
	전기	스포츠교육학		40%	40%				20%		100%
	전심	육상지도법2	10%	30%	30%		30%				100%
	전심	맨손체조	10%	30%	30%	30%					100%
	전기	체육논술교육		20%	30%		30%	20%			100%
	전심	뉴스포츠지도법2		20%	20%		40%		20%		100%
	전기	스포츠영어		20%				40%	20%	20%	100%
	전심	체육교재연구및지도법	10%		30%	10%	30%	20%			100%
	전심	체육교육과정		20%	30%		30%	20%			100%
	전기	체육교수학습론		20%	30%		30%	20%			100%
	전심	체조지도법2	10%	30%	30%		30%				100%
	전심	배드민턴지도법		40%			20%		20%	20%	100%
	전기	체육교수평가및교사론	20%				30%	30%		20%	100%
모듈2	전기	스포츠해부학		40%			40%		20%		100%
	전기	운동생리학		40%			40%		20%		100%
	전기	운동역학	20%	30%			30%		20%		100%
	전기	응급처치와심폐소생술		40%		20%	20%			20%	100%
	전심	레크레이션과건강	20%	30%			30%		20%		100%
	전심	축구지도법(남)1		40%			20%		20%	20%	100%
	전심	무용교육(여)1	10%	30%	30%		30%				100%
	전심	피트니스운동	10%	20%	10%	30%	30%				100%
	전심	생활체육론	10%	30%	30%		30%				100%
	전심	무도지도법(남)	10%	30%	30%		30%				100%
	전심	현대무용지도법(여)	10%	30%	30%		30%				100%
	전심	운동처방및재활	20%	40%			40%				100%
	전심	축구지도법(남)2		40%			20%		20%	20%	100%
	전심	무용교육(여)2	10%	30%	30%	30%					100%
	전기	특수체육론	20%	20%			20%		20%	20%	100%
	전심	체육측정평가	20%	40%			40%				100%
	전심	임상운동처방	20%	40%			40%				100%
	전심	농구지도법1		40%			20%		20%	20%	100%
	전심	운동역학실험	20%	30%			30%		20%		100%
	전심	건강교육	20%	50%			30%				100%
	전기	농구지도법2		40%			20%		20%	20%	100%
모듈3	전기	스포츠과학개론		40%			20%		20%	20%	100%
	전기	코칭론		40%			20%		20%	20%	100%
	전심	탁구지도법1		40%	20%		20%			20%	100%
	전기	운동학습및심리		50%			30%		20%		100%
	전심	배구지도법1		40%	20%		20%			20%	100%
	전기	트레이닝방법론		40%			20%		20%	20%	100%
	전심	운동실기		40%		20%	20%			20%	100%
	전심	현대사회와스포츠		40%			20%		20%	20%	100%
	전심	탁구지도법2		40%	20%		20%			20%	100%
	전심	배구지도법2		40%		20%	20%			20%	100%
	전기	체육사·철학	20%				30%		30%	20%	100%
	전심	골프지도법		40%	20%		20%			20%	100%
	전심	핸드볼지도법		40%			20%		20%	20%	100%
	전기	스포츠사회학		40%			20%	20%		20%	100%
	전심	수영지도법1		40%			20%		20%	20%	100%
	전기	에듀테크 기반 체육교육 캡스톤		30%			30%		20%	20%	100%
	전심	수영지도법2		50%			30%		20%		100%
창의실용과정	전심	체육진로선택		40%			20%		20%	20%	100%
	전심	체육창의성교육		20%			30%		40%	10%	100%
	전심	체육캡스톤디자인		20%			30%	10%	40%		100%
	전심	전공교육실습1,2	20%				30%	10%		40%	100%
	전심	체육지역사회문제해결캡스톤디자인	20%				30%	10%		40%	100%
계		역량 총합	440%	1,940%	570%	160%	1,540%	220%	590%	640%	6,100%

11. 교과목 프로파일

과목 프로파일					
과목명	사제동행세미나1~8	영문과목명	Seminar for career development 1~8	모듈명	-
교과 목표	1. 학생들에게 목표 의식을 심어주고 수행과정을 밀착 지도하여 졸업과 함께 자신의 목표를 달성할 수 있도록 도와준다.				
교과 내용	1. 교수별 학생을 배정하여 1학년 초 4년간의 계획서를 작성하게 하고 이를 지도한다. 2. 학년 말 계획대비 달성도 및 비교과 경력개발 활동에 따른 성장을 평가하여 성적을 부여한다. 3. 교수별 특별 지도 내용을 학생들이 잘 따를수 있도록 한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	1. 체육 전문인이 되기 위해 기존에 설정한 기반 활동들(비교과) 달성할 수 있다. 2. 자신의 진로를 설정하여 이를 정리하여 과제로 제출할 수 있다.	과제
실제적문제해결 역량(MC5)	40%	1. 한 학기 동안 목표한 내용을 요약하여 발표할 수 있다. 2. 자신의 목표를 세우기 위한 다양한 노력을 할 수 있다.	발표
공감적의사소통 역량(MC1)	20%	1. 발표 시 한 학기 동안 배운 다양한 내용(자원)을 교수 및 동료와 공유할 수 있다. 2. 자신의 발표 내용을 적극적으로 표현하고 토론할 수 있다.	발표

과목 프로파일					
과목명	체육교육론	영문과목명	Theory of Physical Education	모듈명	모듈1
교과 목표	1. 체육교사가 되기 위한 체육교육학의 기본 원리 및 성격을 이해하고 예비체육교사로서 가져야 할 소양을 탐색하도록 한다. 2. 2015개정 교육과정 각론에서 강조하는 신체활동의 중요성을 이해하고 이를 현장에서 실천할 수 있도록 한다.				
교과 내용	1. 체육교육의 시대적 변천 과정과 가치관을 탐색하고 중등 체육 현장에서 체육의 역할에 대해 이해한다. 2. 체육, 체육원리 등을 이해하고 학생들의 발표능력을 도와주고 유도하며 체계적인 논술을 할 수 있도록 지도한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	1. 체육교육학의 기본 원리와 성격을 이해하고 적용할 수 있다. 2. 예비체육교사로서 자신이 훌륭한 체육교사가 될 수 있는지 탐색할 수 있다.	시험
실제적문제해결 역량(MC5)	40%	1. 중등학교 학생들의 신체활동의 중요성을 한국 자신만의 보고서로 구성할 수 있다. 2. 이를 포트폴리오로 제작할 수 있다.	보고서 포트폴리오
공감적의사소통 역량(MC1)	20%	1. 예비체육교사로서 수업실연의 기초를 다질 수 있다. 2. 중등학교 학생들의 이해를 통한 현장에 대한 이해를 높일 수 있다.	수업실연 발표

과목 프로파일					
과목명	학교체육과 시민교육	영문과목명	School Physical Education and Citizenship Education	모듈명	모듈1
교과 목표	1. 예비체육교사들이 이 수업을 통해 학교체육에서 시민교육의 역할을 탐색하도록 한다. 2. 2015 및 2022 개정 교육과정에서 강조하는 시민교육 요소들을 본 수업을 통해 확인하고 이를 학교체육에서 활용할수 있도록 한다. 3. 디지털 시대에 필요한 시민교육의 역할을 학교체육 관점에서 탐색하도록 한다.				
교과 내용	1. 체육교육의 시민교육을 탐색하고 중등 체육 현장에서 시민교육의 역할에 대해 이해한다. 2. 시민교육을 체육수업에서 활용할 수 있는 방안을 배우고 이를 실제 수업 실연을 통해 적용해본다. 3. 체육 수업에서 디지털 시대에 시민 교육을 실천할 수 있는 방안을 수업 지도안 작성을 통해 이해한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통 역량(MC1)	40%	1. 체육수업에서 시민교육의 활용 방안을 탐색하도록 한다. 2. 시민교육을 체육수업에 적용한 수업실연을 할 수 있다.	수업실연
내용전문성개발 역량(MC2)	20%	1. 2015 및 2022 개정 교육과정에서 시민교육 요소를 확인한다. 2. 이를 체육수업에 적용하는 방안을 탐색한다. 3. 디지털 시대에 시민교육을 체육수업에 활용할 수 있는 방안을 확인한다.	시험
학습생태계 조성 · 관리 역량(MC6)	20%	1. 중등학교 체육수업에서 시민교육을 활용한 지도안을 작성하여 보고서로 제출한다. 2. 예비체육수업에서 민주시민 생태 조성에 대한 방안을 찾아본다.	보고서
윤리 역량(OC13)	20%	1. 다문화 및 특수 학생 대상 수업하는 방안에 대해 탐색한다.	포트폴리오 발표

과목 프로파일					
과목명	뉴스포츠 지도법1	영문과목명	Teaching Method of New Sport 1	모듈명	모듈1
교과 목표	1. 뉴스포츠 종목의 이해와 활용으로 중등체육교과의 신체활동 능력 배양을 목표로 한다. 2. 실제적 뉴스포츠종목의 실천학습으로 중등체육교과 발전의 밑거름이 되도록 한다.				
교과 내용	1. 4개 종목의 뉴스포츠 학습과 실습을 통한 신체활동능력을 배양시킨다. 2. 뉴스포츠 종목의 과거와 현재 및 미래를 탐색하도록 한다. 3. 4개 종목의 뉴스포츠를 중등학생에게 지도할 수 있는 기초 교수법을 수업 실연을 통해 습득한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	50%	1. 신체활동을 이해하고 잘 가르치기 위해 뉴스포츠의 다양한 종목의 이해와 지도방법을 습득하여 현장에서 교수법을 실시할 수 있다. 2. 뉴스포츠 신체활동의 실습 사례를 정확히 이해하고 중등체육현장에 적합한 뉴스포츠 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	중간/기말 시험 수업지도안
실제적문제해결 역량(MC5)	20%	1. 뉴스포츠 분야에 대한 탐색 및 적용으로 뉴스포츠 능력 배양을 통한 잠재력을 개발하여 이를 현장에 적용할 수 있다. 2. 예비체육교사로서 중등체육의 신체활동의 중요성을 뉴스포츠 적용으로 자신만의 독특한 보고서로 구성할 수 있다. 3. 예비체육교사로서 수업실연의 기초를 다질 수 있다.	성찰일지 포트폴리오
윤리 역량(MC8)	30%	1. 체육 현장의 상대편을 배려하고 존중하는 페어플레이 정신을 함양할 수 있다. 2. 페어플레이를 바탕으로, 윤리적인 가치관 및 봉사정신을 함양하여 체육 현장에서 책임감을 가질 수 있다	성찰일지

과목 프로파일					
과목명	육상지도법1	영문과목명	Teaching Method of Track & Field 1	모듈명	모듈1
교과 목표	1. 2015 개정 교육과정의 도전 영역에 속한 육상의 트랙 분야(단거리 달리기 및 이어 달리기)의 기초 및 심화 기술을 훈련을 통해 습득한다. 2. 이를 토대로 중등학생에게 육상 트랙 분야를 지도할 수 있는 교수법을 익힌다.				
교과 내용	1. 단거리 달리기의 기본자세를 습득하고 이어 달리기를 통해 협동심을 함양한다. 2. 기초 육상지도법 행상을 위한 다양한 육상 훈련 프로그램을 학습한다. 3. 중등학생에게 육상 트랙 분야 지도를 위한 수업 실연을 실행하여 예비교사의 지도 능력을 향상시킨다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통 역량(MC1)	10%	1. 중등학교에서 높이뛰기 수업시 학생들과 소통을 원활히 할수 있는 태도를 함양할 수 있다.	태도, 성찰일지
내용전문성개발 역량(MC2)	30%	1. 높이뛰기 지도를 위한 기본 높이뛰기 능력을 함양할 수 있다. 2. 높이뛰기의 역사, 심판법 등을 숙지할 수 있다.	높이뛰기 기록
교육과정재구성 역량(MC3)	30%	1. 중등학교 기초 높이뛰기 수업지도안을 구성할 수 있다.	수업지도안
실제적문제해결 역량(MC5)	30%	1. 수업지도안을 기반으로 중등학생을 지도할수 있도록 모의 수업을 진행할수 있다. 2. 수업시 나타나는 돌발 상황에 대처할수 있다.	수업실연

과목 프로파일					
과목명	체조지도법1	영문과목명	Teaching Method of Gymnastics 1	모듈명	모듈1
교과 목표	1. 2015 개정 체육과 교육과정의 표현 영역에 속한 체조의 기초 기능을 습득한다. 2. 이를 중등학생에게 지도할 수 있는 기초 역량을 함양한다.				
교과 내용	1. 기계체조의 매트운동을 중심으로 구르기, 물구나무서기를 습득한다. 2. 매트운동을 중등학생들에게 지도할 수 있는 기초 교수법을 수업 실연을 통해 습득한다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통 역량(MC1)	10%	1. 중등학교에서 체조 수업시 학생들과 소통을 원활히 할수 있도록 한다.	태도, 성찰일지
내용전문성개발 역량(MC2)	30%	1. 체조 지도를 위한 기본 체조 능력을 함양할 수 있다. 2. 체조의 역사, 심판법 등을 숙지할 수 있다.	체조 동작
교육과정재구성 역량(MC3)	30%	1. 중등학교 기초 체조 수업지도안을 구성할 수 있다. 2. 체조에서 안전은 매우 중요하기 때문에 수업지도안에 이를 녹여낼 수 있다.	수업지도안
실제적문제해결 역량(MC5)	30%	1. 수업지도안을 기반으로 중등학생을 지도할수 있도록 모의 수업을 진행할 수 있다. 2. 수업시 안전을 확보하기 위한 방안을 보여줄 수 있다.	수업실연

과목 프로파일					
과목명	스포츠교육학	영문과목명	Sports Pedagogy	모듈명	모듈1
교과 목표	1. 체육교사가 되기 위한 체육교육학의 기본 원리 및 성격을 이해하고 예비체육교사로서 가져야 할 소양을 탐색하도록 한다. 2. 2015 및 2022 개정 교육과정 각론에서 강조하는 신체활동의 중요성을 이해하고 이를 현장에서 실천할 수 있도록 한다. 3. 디지털 시대에 학교체육의 역할 및 역량에 대해 탐색하도록 한다.				
교과 내용	1. 체육교육의 시대적 변천 과정과 가치관을 탐색하고 중등 체육 현장에서 체육의 역할에 대해 이해한다. 2. 디지털 시대에 활용될 수 있는 학교체육의 역량을 반영한 수업 지도안을 작성하고 모의 수업을 실시한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	1. 체육수업모형의 이론을 익힐 수 있다. 2. 체육교수이론의 이론을 익힐 수 있다.	시험
교육과정재구성 역량(MC3)	40%	1. 체육수업모형과 체육교수이론을 현장 교육과정에 적용할 수 있도록 모의 수업 지도안을 작성할 수 있다. 2. 학교 체육에서 디지털 시대에 적용할 수 있는 모의 수업 지도안을 작성할 수 있다.	수업지도안
학습자원활용 역량(MC7)	20%	2. 위 두 이론을 활용하여 중등학교 대상 모의 수업을 실시할 수 있다.	수업실연

과목 프로파일					
과목명	육상지도법2	영문과목명	Teaching Method of Track & Field 2	모듈명	모듈1
교과 목표	1. 2015 개정 교육과정의 도전 영역에 속한 육상의 필드 분야(높이뛰기)의 기초 및 심화 기술을 훈련을 통해 습득한다. 2. 이를 토대로 중등학생에게 육상 필드 분야를 지도할 수 있는 교수법을 익힌다.				
교과 내용	1. 높이뛰기의 기본자세를 습득하고, 팀 간 경기(팀게임토너먼트)를 통해 협동심을 함양한다. 2. 심화 육상지도법 행상을 위한 다양한 육상 훈련 프로그램을 학습한다. 3. 중등학생에게 육상 필드 분야 지도를 위한 수업 실연을 실행하여 예비교사의 지도 능력을 향상시킨다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통 역량(MC1)	10%	1. 중등학교에서 육상 수업시 학생들과 소통을 원활히 할수 있는 태도를 함양할 수 있다.	태도, 성찰일지
내용전문성개발 역량(MC2)	30%	1. 육상 높이뛰기의 심화 지도를 위한 심화 육상 능력을 함양할 수 있다. 2. 육상의 역사, 심판법 등을 활용할 수 있다.	육상 기록
교육과정재구성 역량(MC3)	30%	1. 중등학교 심화 육상 수업지도안을 구성할 수 있다. 2. 육상 높이뛰기 등에에서 안전은 매우 중요하기 때문에 수업지도안에 이를 녹여낼 수 있다.	수업지도안
실제적문제해결 역량(MC5)	30%	1. 수업지도안을 기반으로 중등학생을 심화 지도할수 있도록 모의 수업을 진행할 수 있다. 2. 수업시 안전을 확보하기 위한 방안을 보여줄 수 있다.	수업실연

과목 프로파일					
과목명	맨손체조	영문과목명	Free Gymnastics	모듈명	모듈1
교과 목표	1. 2015 개정 체육과 교육과정의 표현 영역에 속한 맨손체조를 배우고 이를 통해 다양한 동작을 창작할 수 있다. 2. 표현 영역의 신체 표현 능력을 중등학생에게 지도할 수 있는 역량을 함양한다.				
교과 내용	1. 청소년체조와 새천년체조를 습득한다. 2. 이 동작의 다양한 변형을 통해 창의성을 기를 수 있다. 3. 이 창의성을 함양하는 방법을 중등학생들에게 지도할 수 있는 교수법을 수업 실연을 통해 습득한다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통 역량(MC1)	10%	1. 중등학교에서 맨손체조 수업시 학생들과 소통을 원활히 할수 있는 태도를 함양할 수 있다.	태도, 성찰일지
내용전문성개발 역량(MC2)	30%	1. 맨손체조 지도를 위한 기본 체조 능력을 함양할 수 있다. 2. 맨손체조의 역사, 심판법 등을 숙지할 수 있다.	맨손체조 동작
교육과정재구성 역량(MC3)	30%	1. 중등학교 기초 맨손체조 수업지도안을 구성할 수 있다. 2. 맨손체조에서 안전은 매우 중요하기 때문에 수업지도안에 이를 녹여낼 수 있다.	수업지도안
학습성과평가 역량(MC4)	30%	1. 맨손체조지도안을 기반으로 중등학생을 지도할수 있도록 수업을 진행할수 있다. 2. 수업시 안전을 확보하기 위한 방안을 보여줄 수 있다.	수업실연

과목 프로파일					
과목명	체육논술교육	영문과목명	Logics and Writing in Physical Education	모듈명	모듈1
교과 목표	1. 체육 현장에서 나타나는 다양한 상황에 대해 비판적으로 이해하고 이를 논리적으로 해결할 수 있는 능력을 함양하고 이를 다양한 글쓰기를 통해 자신의 의견을 펼칠 수 있다. 2. 국가수준 교육과정(총론 및 각론)을 전반적으로 이해하고 이를 실천할 수 있다. 3. 국가수준 교육과정에 나타난 디지털 역량 및 내용에 대해 이해하고 이를 실천할 수 있다.				
교과 내용	1. 학교 체육 현장에 나타나는 다양한 상황(예: 디지털 시대, 디지털 교과서)에 대해 토론한다. 2. 이를 논리적으로 논술하여 자신의 의견을 글로써 표현할 수 있다. 3. 이를 통해 학교 체육 현장에 대한 이해를 더욱 높일 수 있다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	20%	1. 국가수준 교육과정에 대한 이해를 높일 수 있다. 2. 국가수준 교육과정을 기반으로 자신만의 철학을 가질 수 있다. 3. 특히, 국가수준 교육과정에 나타난 디지털 내용에 대해 이해할 수 있다.	중간 기말 시험
교육과정재구성 역량(MC3)	30%	1. 국가수준에 교육과정을 중등학교 수업지도안에 적용할 수 있다. 2. 이를 정교화하여 발표할 수 있다.	수업지도안
실제적문제해결 역량(MC5)	30%	1. 제작한 수업지도안을 바탕으로 수업실연을 시행할 수 있다. 2. 녹화한 수업실연에 대해 스스로 반성할 수 있다.	수업실연
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	20%	1. 수업지도안과 수업실연 내용을 중등학교 교사와 토의를 통해 발전시킬수 있다. 2. 이를 포토폴리오로 제작하여 미래 적용할수 있다.	포트폴리오

과목 프로파일					
과목명	뉴스포츠 지도법2	영문과목명	Teaching Method of New Sport 2	모듈명	모듈1
교과 목표	1. 학교체육에서 이루어 질 수 있는 뉴스포츠의 개발 및 응용을 통하여 신체활동능력을 함양시키는데 있다. 2. 뉴스포츠 종목의 개발 및 시연을 통해 중등체육의 신체적 활용을 극대화 할 수 있다.				
교과 내용	1. 뉴스포츠 종목에 대한 최신종목을 탐색하여 뉴스포츠의 글로벌 시장을 이해한다. 2. 뉴스포츠 종목 개발을 위한 연구방법론을 이해한다, 3. 뉴스포츠 종목 개발을 위한 프로젝트의 수행 및 시연을 통하여 중등체육의 대안을 이해하고 심화 교수법을 습득한다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	20%	1. 뉴스포츠의 새로운 기초기술에 대한 학습과 이를 바탕으로 뉴스포츠의 합리적 학교교육의 필요성을 설명할 수 있다. 2. 학교교육의 새로운 신체활동으로서의 뉴스포츠를 적용하고 확대할 수 있는 능력과 교수법을 실시할 수 있다.	중간/기말 시험 수업지도안
실제적문제해결 역량(MC5)	40%	1. 뉴스포츠 활동에 따른 새로운 뉴스포츠 종목 개발의 중요성을 현장에 적용할 있다. 2. 심화된 뉴스포츠 지도법의 학습으로 학교 체육현장에서 발생할 수 있는 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 그 대안의 합리적인 근거를 작성할 수 있다. 3. 예비체육교사로서 수업실연의 기초를 다질 수 있다.	성찰일지 포트폴리오
교육과정재구성 역량(MC3)	20%	1. 합리적인 뉴스포츠 종목과 이를 적용하는 프로그램을 개발하여 보고서를 작성할 수 있다. 2. 뉴스포츠의 지도법을 이해하고 체계적인 뉴스포츠의 코칭에 대하여 적용한 보고서를 작성할 수 있다.	포트폴리오
학습자원활용 역량(MC7)	20%	1. 중등체육현장에서의 합리적인 신체활동 대안으로서 뉴스포츠를 적용하여 학교체육의 현실적 대안을 제시할 수 있다. 2. 학교 뉴스포츠 동아리 활동에 참여하고 뉴스포츠 지도에 대한 활동 내용을 발표할 수 있다.	수업지도안

과목 프로파일					
과목명	스포츠영어	영문과목명	Teaching Sports in English	모듈명	모듈1
교과 목표	1. 글로벌 시대를 대비하여 영어로 스포츠를 가르치는 방법을 배운다.				
교과 내용	1. 다양한 스포츠 상황(예: 태권도 지도 상황)을 설정하여 영어 텍스트를 만든다. 2. 이를 상호학습형 스타일을 이용하여 영어로 동료 예비교사를 지도한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	20%	스포츠 상황에서 영어로 지도할 수 있다.	중간 기말 시험
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	40%	영어 수업의 교수 및 학습에 대한 이해를 높이고 이를 실천할 수 있다.	포트폴리오
학습자원활용 역량(MC7)	20%	스포츠관련 영어 교재를 활용하기 위해 자기만의 스포츠영어교재를 개발할 수 있다.	보고서
윤리 역량(MC8)	20%	영어권 사회의 스포츠 상황에서 페어플레이에 대해 이해할 수 있다.	발표

과목 프로파일					
과목명	체육교재연구및지도법	영문과목명	Teaching Materials and Methods in Physical Education	모듈명	모듈1
교과 목표	1. 중등학교에서 체육수업을 짜임새 있게 진행하기 위해 체육교과서를 분석하여 자신의 지도법에 대한 철학을 갖추어 나간다. 2. 이를 위해 대학 교육과정을 통해 배운 중등학교 신체활동 예시(예: 축구, 농구, 뉴스포츠 등)를 다양한 방안(협동학습모형, 스포츠교육모형, 모스턴 스타일 등)으로 수업 지도안을 작성하고 모의 수업을 진행한다. 3. 디지털 시대에 AI(예: 챗 GPT)의 활용은 필수적이다. 이를 수업지도안에 활용하여 디지털 시대에 대한 이해를 높인다.				
교과 내용	1. 다양한 체육교육 이론을 실연에 적용한다. 2. 모스턴의 상호학습형 스타일을 이용하여 예비교사 끼리 수업 실연을 평가한다. 3. 실제 중학생을 초청하여 수업실연을 실시한다. 4. CHAT GPT를 활용한 수업지도안을 작성하고 수업실연을 실시한다. 이에 대한 비판적 토론을 실시한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
공감적의사소통 역량(MC1)	10%	1. 예비체육교사로서 중등학교 학생들과 긍정적인 상효교류를 할 수 있다. 2. 성찰일지를 통해 공감적 의사소통능력을 함양할 수 있다.			태도, 성찰일지
교육과정재구성 역량(MC3)	30%	1. 매주 종목별 수업지도안을 작성할 수 있다. 2. 중등학교 총론 및 각론의 내용을 반영할 수 있다.			수업지도안
학습성과평가 역량(MC4)	10%	1. 종목별 평가를 수업지도안에 반영할 수 있다. 2. 종목별 평가 내용을 숙지할 수 있다.			수업지도안
실제적문제해결 역량(MC5)	30%	1. 실제 수업 실연을 통해 현장에서 적용가능성을 탐색한다. 2. 특히, 수업의 유연성 및 여세성을 유지할 수 있도록 한다. 3. 수업지도안 및 수업실연에 있어 CHAT GPT를 활용할 수 있다.			수업실연
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	20%	1. 실제 수업 실연을 준비함에 있어 남학생, 여학생, 혼합반, 중학교, 고등학교 등을 구분하여 지도할 수 있다. 2. 위 특징에 대해 자세히 이해하여 적용할 수 있다. 3. 디지털 시대에 필요한 체육 수업에 대해 이해하고 적용할 수 있다.			수업실연

과목 프로파일					
과목명	체육교육과정	영문과목명	Curriculum in Physical Education	모듈명	모듈1
교과 목표	1. 2015 개정 교육과정 총론 및 각론(국가수준 교육과정)을 이해하고, 이를 현장(학교수준 교육과정)에 적용하는 방안을 탐색한다. 2. 다양한 체육교육과정 관련 이론(체육수업모형, 모스턴 스타일 등)을 이해하고 현장에 적용하는 방안을 탐색한다.				
교과 내용	1. 2015 개정 교육과정 총론 및 각론을 이해하고 이에 대한 현장 적용 방안을 발표한다. 2. 체육수업모형의 의미를 이해하고 이에 대한 비판적 토론을 실시한다. 3. 국가수준 교육과정이 학교수준 교육과정에 이르는 길을 이해하고 이의 실제에 대해 토론한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	20%	1. 총론 및 각론의 교육과정에 대해 이해하고 숙지할 수 있다. 2. 총론 및 각론에 대한 중등임용고사 문제를 만들 수 있다.	중간 기말 시험
교육과정재구성 역량(MC3)	30%	1. 이를 중등학교 수업지도안에 녹여낼 수 있다.	수업지도안
실제적문제해결 역량(MC5)	30%	1. 수업지도안 작성시 남학생, 여학생, 혼합학급, 특수학급의 교육과정에 적합하게 작성하여 실제 현장에 적용할 수 있다.	수업실연
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	20%	1. 이를 종합적으로 이해하기 위해 포트폴리오를 작성할 수 있다. 2. 포트폴리오에 총론 및 각론의 교육과정 내용을 담고 이를 재해석할 수 있다.	포트폴리오

과목 프로파일					
과목명	체육교수학습론	영문과목명	Teaching and Learning in Physical Education	모듈명	모듈1
교과 목표	1. 2015 개정 교육과정 각론(국가수준 교육과정)의 교수·학습 및 평가의 방향을 이해하고, 이를 현장(학교수준 교육과정)에 적용하는 방안을 탐색한다. 2. 중등학교 체육 수업에서 나타나는 다양한 실제 교수(Teaching) 및 학습(Learning) 상황을 이론과 연계하여 이해한다.				
교과 내용	1. 2015 개정 교육과정 각론의 교수·학습 및 평가의 방향을 이해하고 이에 대한 현장 적용 방안을 발표한다. 2. 다양한 체육 교수 학습 상황을 제시하고 이해하고 이에 대한 비판적 토론을 실시한다. 3. 국가수준 교육과정의 교수·학습 및 평가의 방향이 학교수준 교육과정에 이르는 길을 이해하고 이의 실제에 대해 토론한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	20%	1. 총론 및 각론의 교수·학습 및 평가에 대해 이해하고 숙지할 수 있다.	중간 기말 시험
교육과정재구성 역량(MC3)	30%	1. 이를 중등학교 수업지도안에 녹여낼 수 있다.	수업지도안
실제적문제해결 역량(MC5)	30%	1. 수업지도안 작성 시 교수, 학습 및 평가 내용을 남학생, 여학생, 혼합학급, 특수학급에 적합하게 작성하여 실제 현장에 적용할 수 있다.	수업실연
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	20%	1. 이를 종합적으로 이해하기 위해 포트폴리오를 작성할 수 있다. 2. 포트폴리오에 총론 및 각론의 교수, 학습 및 평가의 내용을 담고 이를 재해석할 수 있어야 한다.	포트폴리오

과목 프로파일					
과목명	체조지도법2	영문과목명	Teaching Method of Gymnastics 2	모듈명	모듈1
교과 목표	1. 2015 개정 체육과 교육과정의 표현 영역에 속한 체조의 심화 기능을 습득한다. 2. 이를 중등학생에게 지도할 수 있는 심화 역량을 함양한다.				
교과 내용	1. 기계체조의 매트운동을 중심으로 옆돌기, 핸드스프링 등을 습득한다. 2. 매트운동을 중등학생들에게 지도할 수 있는 심화 교수법을 수업 실연을 통해 습득한다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통 역량(MC1)	10%	1. 중등학교에서 심화 체조 수업시 학생들과 소통을 원활히 할수 있는 태도를 함양할 수 있다.	태도, 성찰일지
내용전문성개발 역량(MC2)	30%	1. 체조 심화 지도를 위한 기본 체조 능력을 함양할 수 있다. 2. 체조의 역사, 심판법 등을 숙지할 수 있다.	체조 동작
교육과정재구성 역량(MC3)	30%	1. 중등학교 심화 체조 수업지도안을 구성할 수 있다. 2. 체조에서 안전은 매우 중요하기 때문에 수업지도안에 이를 녹여낼 수 있다.	수업지도안
실제적문제해결 역량(MC5)	30%	1. 수업지도안을 기반으로 중등학생을 지도할수 있도록 모의 수업을 진행할수 있다. 2. 수업시 안전을 확보하기 위한 방안을 보여줄 수 있다.	수업실연

과목 프로파일					
과목명	배드민턴지도법	영문과목명	Teaching Method of Badminton	모듈명	모듈1
교과 목표	1. 2015개정 체육과 교육과정의 경쟁 영역 중 네트형 경쟁에 속한 배드민턴의 기능 및 전술을 습득한다. 2. 배드민턴 수업을 진행할 수 있는 지도 능력을 함양한다.				
교과 내용	1. 배드민턴의 기술(하이클리어, 드라이브, 스매싱, 헤어핀, 드롭 등)을 익힌다. 2. 배드민턴의 다양한 전술 및 경기 수행 능력을 익힌다. 3. 배드민턴을 학생들에게 지도할 수 있는 기초 교수법을 수업 실연을 통해 습득한다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	1. 배드민턴의 스트로크 기술을 이해하고 경기에 적용할 수 있다. 2. 배드민턴의 기초적인 풋워크와 국제룰을 숙지하여 평생 스포츠로 여가 활동을 할 수 있다.	시험
실제적문제해결 역량(MC5)	20%	1. 배드민턴 기술 지도서, 혹은 경기 공략 법에 관련된 특화된 보고서로 구성할 수 있다. 2. 경기에 임하는 전술적 이해는 배드민턴 이외의 라켓 스포츠에서 문제 해결을 위해 응용된 문제 해결법을 찾을 수 있다.	보고서
학습자원활용 역량(MC7)	20%	1. 배드민턴 동아리 활동에 참여하고 활동 내용을 발표할 수 있다. 2. 복식 경기에서의 팀원과의 호흡과 경기 운영방법을 습득 할 수 있다.	발표
윤리 역량(MC8)	20%	1. 배드민턴 경기력 향상 프로젝트에 참여하고 활동 내용을 발표할 수 있다. 2. 배드민턴 전공 분야에서 요구되는 직업적, 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다.	발표

과목 프로파일					
과목명	체육교수평가및교사론	영문과목명	Teaching Evaluation and Techer in Physical Education	모듈명	모듈1
교과 목표	1. 3년간 배운 교과 내용을 토대로 체육교사의 책무성을 탐색하고 예비체육교사로서 미래 체육교사상을 세울 수 있도록 한다. 2. 디지털 시대, AI 시대에 체육 수업에서 평가를 종합적으로 정리한다.				
교과 내용	1. 디지털 시대, AI 시대에 체육교사의 책무성에 대한 이론에 대해 배우고, 이에 대해 발표한다. 2. 디지털 시대, AI 시대에 바람직한 체육 교사상에 대한 철학을 토론한다. 3. 디지털 시대, AI 시대에 체육 수업에서 평가 방안에 대해 발표한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통 역량(MC1)	20%	1. 디지털 시대의 중등학교 학생들의 특징을 이해할 수 있다. 2. 중등학교 학생들의 사회적 상황을 이해할 수 있다.	기말시험
실제적문제해결 역량(MC5)	30%	1. 위 이해를 바탕으로 학생들을 어떻게 지도할지 철학을 세울 수 있다.	포트폴리오
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	30%	1. 디지털 시대 및 AI 시대에 체육교수학습평가에 대한 이해를 심화할 수 있다. 2. 체육교사론에 대한 이해를 심화할 수 있다.	발표
윤리 역량(MC8)	20%	1. 바람직한 체육 교사상 및 평가에 대해 토의 및 토론할 수 있다. 2. 디지털 시대에 나타날 수 있는 체육 수업의 문제점에 대해 토의 및 토론할 수 있다.	발표

과목 프로파일					
과목명	스포츠해부학	영문과목명	Sport Anatomy	모듈명	모듈2
교과 목표	체육학에서 운동행동과 관련된 기초 인체 해부학 구조에 기반을 두고, 운동생리, 운동역학, 트레이닝방법론의 학문적 연계성을 둔다.				
교과 내용	1. 근육, 골격, 호흡, 순환, 신경계통을 중점적으로 학습한다. 2. 스포츠 활동의 기능배후학적 기초를 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	1. 스포츠해부학의 기본 원리와 성격을 이해하고 적용할 수 있다. 2. 인체구조의 실습 사례를 정확히 이해하고 적합한 해부학적 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	시험
실제적문제해결 역량(MC5)	40%	1. 신체활동에 따른 인체의 구조의 중요성을 자신만의 독특한 보고서로 구성할 수 있다. 2. 해부학 실습노트에 제시된 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 그 대안의 합리적인 근거를 작성할 수 있다.	보고서
학습자원활용 역량(MC7)	20%	1. 스포츠해부학 학습 동아리 활동에 참여하고 활동 내용을 발표할 수 있다. 2. 예비체육교사로서 수업실연의 기초를 다질 수 있다.	발표

과목 프로파일					
과목명	운동생리학	영문과목명	Exercise Physiology	모듈명	모듈2
교과 목표	스포츠 해부학을 바탕으로, 인체생리학의 기초를 이해하고 운동행동과 관련된 근골, 호흡, 순환생리를 이해한다. 그리고 체육교사로서 현장학습에 활용할 수 있는 능력을 배양한다.				
교과 내용	1. 근육생리, 호흡생리, 순환생리, 신경생리, 에너지대사를 중점적으로 학습한다. 2. 스포츠의 생리학 기저를 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	1. 운동생리학의 기본 원리와 성격을 이해하고 적용할 수 있다. 2. 생리학적 변인과 신체활동 후에 나타나는 사례를 정확히 이해하고 적합한 생리학적 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	시험
실제적문제해결 역량(MC5)	40%	1. 신체활동에 따른 생리적 요인과 변화의 중요성을 자신만의 독특한 보고서로 구성할 수 있다. 2. 운동생리학 실습노트에 제시된 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 그 대안의 합리적인 근거를 작성할 수 있다.	보고서
학습자원활용 역량(MC7)	20%	1. 운동생리학 학습 동아리 활동에 참여하고 활동 내용을 발표할 수 있다. 2. 예비체육교사로서 수업실연의 기초를 다질 수 있다.	팀 보고서

과목 프로파일					
과목명	운동역학	영문과목명	Sports Biomechanics	모듈명	모듈2
교과 목표	1. 스포츠 상황을 역학적인 원리를 이용하여 해석할 수 있다. 2. 이를 효율성의 관점에서 운동 동적을 분석하여 스포츠 상황에 적용하는 방안을 배운다.				
교과 내용	1. 운동 역학의 다양한 내용(운동학, 운동역학, 현장적용 등)을 배운다. 2. 신체의 구조적 특징을 운동 역학적 관점에서 분석하는 방법을 배운다. 3. 이를 중등학생들이 이해하기 쉽게 지도할 수 있는 교수법(발표)을 습득한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통 역량(MC1)	20%	1. 운동역학 주제에 대한 설명 자료를 이용하여 발표 자료를 작성하고 이를 통하여 명료하게 학습자들과 토론할 수 있다. 2. 운동역학 이론을 통해 운동의 원리에 대한 내용을 여러 가지 방법으로 발표할 수 있다.	토론
내용전문성개발 역량(MC2)	30%	1. 운동역학의 기본 원리와 성격을 이해하고 적용할 수 있다. 2. 운동역학을 스포츠로 적용하여 학생지도에 활용할 수 있고 운동역학 이론을 기초로 운동기술을 설명할 수 있다.	시험
실제적문제해결 역량(MC5)	30%	1. 각종 스포츠 동작의 현상을 운동역학의 변인을 이용하여 자신만의 독특한 보고서로 구성할 수 있다. 2. 운동역학에서의 물리학 이론을 상해와 새로운 스포츠 용품 개발에 적용 할 수 있다.	보고서
학습자원활용 역량(MC7)	20%	1. 운동역학의 기본 이론을 자신의 운동기술 향상에 적용 할 수 있다. 2. 지도의 목적에 있어 보다 효과적인 지도법을 자신이 터득 할 수 있다.	발표

과목 프로파일					
과목명	응급처치와 심폐소생술	영문과목명	First Aid and CPR	모듈명	모듈2
교과 목표	1. 응급처치 및 심폐소생술에 대해 이해한다. 2. 응급처치를 위한 구급장비를 활용할 수 있다. 3. 학교안전을 위한 응급처치의 기본 개념을 이해한다.				
교과 내용	1. 응급처치에 관련한 학교안전과 기본 과정에 대하여 학습한다. 2. 기본과정에 대하여(지혈법, 환자운반법, 기도폐쇄, 심폐소생술, 자동심장충격기사용, 붕대법 등) 3. 학교안전을 위한 실제적 메뉴얼을 작성할 수 있다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	1. 체육현장의 응급처치에 대한 기본 원리와 대처방법을 이해하고 적용하고 교수법을 실시할 수 있다. 2. 체육현장과 일상생활의 응급처치와 심폐소생술에 대한 사례를 정확히 이해하고, 응급처치상황에서 합리적이고 적합한 이론을 제시하여 대처할 수 있고, 이를 논리적으로 설명할 수 있다.	중간/기말 시험 수업지도안
학습성과평가 역량(MC4)	20%	1. 응급처치와 심폐소생술의 중요성을 논리적인 보고서로 구성할 수 있다. 2. 학교현장의 응급처치와 심폐소생술의 적용에 대하여 합리적인 근거를 작성할 수 있다.	보고서
실제적문제해결 역량(MC5)	20%	1. 응급처치와 심폐소생술에 대한 심화된 활동에 참여하고 기초기술 활동 내용을 현장에 적용할 수 있다. 2. 예비체육교사로서 중등체육 현장의 응급처치 및 심폐소생술 적용의 심화된 기초를 다질 수 있다. 3. 예비체육교사로서 심화된 실기 수업실연의 기초를 다질 수 있다.	성찰일지 포트폴리오
윤리 역량(MC8)	20%	1. 응급처치와 심폐소생술의 심화된 능력보유는 예비체육교사로서 직업적, 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의할 수 있고, 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다. 2. 응급처치와 심폐소생술 활동에 참여하여 더불어 사는 사회의 구성원으로서 도움을 줄 수 있다.	성찰일지

과목 프로파일					
과목명	레크레이션과 건강	영문과목명	Recreation and Health	모듈명	모듈2
교과 목표	1. 레크리에이션의 기초를 이해하고 신체활동을 통한 생활습관을 개선을 이해한다. 2. 체육교사로서 현장 건강 관련된 학습에 활용할 수 있는 이론 능력을 함양한다.				
교과 내용	1. 현대사회와 건강, 레크리에이션, 신체활동을 중점적으로 학습한다. 2. 레크리에이션을 통한 건강관리기전을 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통 역량(MC1)	20%	1. 교수자가 주어진 주제에 대한 설명 자료를 이용하여 발표 자료를 작성하고 이를 통하여 명료하게 학습자들과 토론할 수 있다. 2. 레크리에이션과 건강 관련 전공 분야의 역할 및 발전방향을 요약하여 서로 토론할 수 있다.	토론
내용전문성개발 역량(MC2)	30%	1. 레크리에이션활동에 따른 건강 효과의 기본 원리와 성격을 이해하고 적용할 수 있다. 2. 레크리에이션 활동의 실습 사례를 정확히 이해하고 적합한 건강의 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	시험
실제적문제해결 역량(MC5)	30%	1. 신체 및 레크리에이션 활동에 따른 건강의 중요성을 자신만의 창의적인 보고서로 구성할 수 있다. 2. 레크리에이션 실습노트에 제시된 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 그 대안의 합리적인 근거를 작성할 수 있다.	보고서
학습자원활용 역량(MC7)	20%	1. 레크리에이션과 건강 관련 학습 동아리 활동에 참여하고 활동 내용을 발표할 수 있다. 2. 예비체육교사로서 수업실연의 기초를 다질 수 있다.	발표

과목 프로파일					
과목명	축구지도법(남)1	영문과목명	Teaching Method of Soccer 1	모듈명	모듈2
교과 목표	1. 축구의 도입과 발전이 그 시대에 미치는 영향에 대해 탐색하고 축구의 특성을 지도한다. 2. 기술적 특성, 체력적 특성, 정신적인 특성을 통하여 바람직한 인간상을 추구한다.				
교과 내용	1. 축구 경기에 관한 전반적인 개요 및 역사 및 축구에 대한 기본 기술을 익힌다. 2. 경기의 운영, 전략을 익히고 경기능력을 양성한다. 3. 기본적인 축구 기술을 익혀 축구지도 기초를 가능하게 한다. 4. 중등학생에게 축구 기초 지도를 위한 수업 실연을 실행하여 예비교사의 지도 능력을 향상시킨다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	1. 축구 기초기술의 기본 원리와 성격을 이해하고 적용할 수 있다. 2. 축구 기초기술의 트레이닝 사례를 정확히 이해하고 적합한 연습 방법을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	시험
실제적문제해결 역량(MC5)	20%	1. 신체활동에 따른 축구 기초기술의 중요성을 자신만의 독특한 보고서로 구성할 수 있다. 2. 축구 기초기술의 각 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 그 대안의 합리적인 근거를 작성할 수 있다.	보고서
학습자원활용 역량(MC7)	20%	1. 축구 동아리 활동에 참여하고 기초기술 활동 내용을 발표할 수 있다. 2. 예비체육교사로서 실기 수업실연의 기초를 다질 수 있다.	발표
윤리 역량(MC8)	20%	1. 축구 기초기술 공동 학습과 팀 프로젝트 활동에 참여하여 축구 기초기술 목표 달성을 위해 팀(조)원들과 조화를 이룰 수 있다. 2. 축구 전공 분야에서 요구되는 직업적, 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다.	발표

과목 프로파일					
과목명	무용교육(여)1	영문과목명	Dance Education 1	모듈명	모듈2
교과 목표	1. 2015 개정 체육과 교육과정의 표현 영역에 속한 무용의 다양한 유형의 기본 동작을 익히면서 교육무용의 본질, 의의, 종류 등 전반에 걸친 이론과 실제를 함양한다. 2. 교육무용 수업을 진행할 수 있는 기초 지도 능력을 함양한다.				
교과 내용	1. 인체구조 원리에 입각한 체계적 움직임 과정을 교육 무용 관점에서 습득한다. 2. 무용을 중등학생들에게 지도할 수 있는 교수법을 수업 실연을 통해 습득한다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통 역량(MC1)	10%	1. 중등학교에서 기초 무용 수업시 학생들과 소통을 원활히 할수 있는 태도를 함양할 수 있다.	태도, 성찰일지
내용전문성개발 역량(MC2)	30%	1. 무용 지도를 위한 기초 무용 능력을 함양할 수 있다. 2. 무용의 역사, 심판법 등을 숙지할 수 있다.	무용 동작
교육과정재구성 역량(MC3)	30%	1. 중등학교 기초 무용 수업지도안을 구성할 수 있다. 2. 무용에서 안전은 매우 중요하기 때문에 수업지도안에 이를 녹여낼 수 있다.	수업지도안
실제적문제해결 역량(MC5)	30%	1. 수업지도안을 기반으로 중등학생을 지도할수 있도록 모의 수업을 진행할 수 있다. 2. 수업시 안전을 확보하기 위한 방안을 보여줄 수 있다.	수업실연

과목 프로파일					
과목명	피트니스운동	영문과목명	Fitness Exercise	모듈명	모듈2
교과 목표	1. 중등 교육과정에 필요한 기초체력육성법을 학습한다. 2. 이론 및 실습과정을 통해 기초체력육성에 대한 이해와 지식을 습득하여 기초체력 향상에 이바지 한다.				
교과 내용	1. 체력훈련법에 대한 기초이론을 학습한다. 2. 발달학적 기초체력 육성법을 이해하여 중등학생들의 기초체력육성의 의미를 이해하고 프로그램 작성법을 익힌다. 3. 다양한 피트니스 운동을 중등학생에게 지도할 수 있는 기초 교수법을 수업 실연을 통해 습득한다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통 역량(MC1)	10%	1. 성찰일지를 매주 작성할 수 있다.	태도, 성찰일지
내용전문성개발 역량(MC2)	20%	1. 피트니스에 대한 기본 역사, 심판법, 운동법을 익힐 수 있다.	체력 이론 및 실기
교육과정재구성 역량(MC3)	10%	1. 중등학교 학생을 위한 수업지도안을 만들 수 있다.	수업지도안
학습성과평가 역량(MC4)	30%	1. 피트니스 평가에 대해 이해하고 적용할 수 있다.	피트니스 평가 이론
실제적문제해결 역량(MC5)	30%	1. 수업 중 모든 활동을 포트폴리오로 작성할 수 있다.	포트폴리오

과목 프로파일					
과목명	생활체육론	영문과목명	Life Sports Theory	모듈명	모듈2
교과 목표	1. 사회구성원 각자에게 체육활동을 통한 꾸준한 건강관리를 유도하여 건강한 정신과 신체를 유지할 수 있도록 안내하며, 다양한 스포츠 종목에 대한 생활체육의 이론을 이해한다. 2. 생활체육의 필요성, 구성요소, 목적과 목표 및 내용 등의 전반적인 개념을 습득하고, 과학적인 접근방법을 통해 생활체육이 기여할 수 있는 분야와 활성화를 위한 방법론을 이해한다. 3. 생활체육이 지향하는 체육교육전공의 방향에 적합하게 지식과 실기를 습득할 수 있도록 하는 안내의 역할을 할 수 있도록 한다. 4. 생활체육의 현장 문제점을 파악하여 미래사회를 예측하고 정보화 사회에 적합한 삶의 질을 위한 생활체육의 의미를 이해하도록 한다.				
교과 내용	1. 생활체육의 개념(생활체육의 의의와 정의, 목적과 목표, 가치, 유사개념)을 학습한다. 2. 생활체육의 기능과 역할, 평생학습으로서의 생활체육을 학습한다. 3. 생활체육의 사회적 특성과 문화적 위치특성을 학습한다. 4. 외국 선진국들의 생활체육문화(영국, 미국, 독일, 프랑스, 호주, 일본 등)를 탐색한다. 5. 한국 생활체육 시설의 현황 및 실태를 학습하여 미래지향적 생활체육(미래사회의 변화와 전망(정보화, 융복합, 다문화, 초고령화 등)을 이해한다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통 역량(MC1)	10%	1. 건강한 정신과 신체를 위한 매주 성찰일지를 작성할 수 있다.	성찰일지
내용전문성개발 역량(MC2)	30%	1. 생활체육에 대한 이론을 습득할 수 있다.	중간 기말 평가
교육과정재구성 역량(MC3)	30%	1. 생활체육 전반에 대해 중등학교에 적용할 수 있는 교육과정을 재구성할 수 있다.	포트폴리오
실제적문제해결 역량(MC5)	30%	1. 중등학교에서 스포츠를 즐기고 이를 생활체육으로 가져갈수 있는 포트폴리오를 제작할 수 있다.	포트폴리오

과목 프로파일					
과목명	무도지도법(남)	영문과목명	Teaching Method of Sports Advertising Public	모듈명	모듈2
교과 목표	1. 체육지도자로서 갖춰야 할 무도의 개요를 이해할 수 있다. 2. 다양한 무도를 중등학교 현장에서 지도할 수 있다.				
교과 내용	1. 무도의 예절과 예법을 익힌다. 2. 무도의 지도능력을 배양하며 경기 운용 능력을 갖춘다. 3. 무도의 안전에 대해서 익힌다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통 역량(MC1)	10%	1. 중등학교에서 무도 수업시 학생들과 소통을 원활히 할수 있는 태도를 함양할 수 있다.	태도, 성찰일지
내용전문성개발 역량(MC2)	30%	1. 무도 지도를 위한 기본 체조 능력을 함양할 수 있다. 2. 무도의 역사, 심판법 등을 숙지할 수 있다.	무도 동작
교육과정재구성 역량(MC3)	30%	1. 중등학교 기초 무도 수업지도안을 구성할 수 있다. 2. 무도에서 안전은 매우 중요하기 때문에 수업지도안에 이를 녹여낼 수 있다.	수업지도안
실제적문제해결 역량(MC5)	30%	1. 수업지도안을 기반으로 중등학생을 지도할수 있도록 모의 수업을 진행할수 있다. 2. 수업시 안전을 확보하기 위한 방안을 보여줄 수 있다.	수업실연

과목 프로파일					
과목명	현대무용지도법(여)	영문과목명	Teaching Method of Modern Daance	모듈명	모듈2
교과 목표	1. 체육지도자로서 갖춰야 할 현대무용의 개요를 이해할 수 있다. 2. 현대무용을 중등학교 현장에서 지도할 수 있다.				
교과 내용	1. 현대무용의의 예절과 예법을 익힌다. 2. 현대무용의 지도능력을 배양하며 중등학교 현장에서 적용할 수 있다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통 역량(MC1)	10%	1. 중등학교에서 현대무용 수업시 학생들과 소통을 원활히 할수 있는 태도를 함양할 수 있다.	태도, 성찰일지
내용전문성개발 역량(MC2)	30%	1. 현대무용 지도를 위한 기본 체조 능력을 함양할 수 있다. 2. 현대무용의 역사, 심판법 등을 숙지할 수 있다.	현대무용 이론 및 동작
교육과정재구성 역량(MC3)	30%	1. 중등학교 기초 현대무용 수업지도안을 구성할 수 있다. 2. 현대무용에서 안전은 매우 중요하기 때문에 수업지도안에 이를 녹여낼 수 있다.	수업지도안
실제적문제해결 역량(MC5)	30%	1. 수업지도안을 기반으로 중등학생을 지도할수 있도록 모의 수업을 진행할수 있다. 2. 수업시 안전을 확보하기 위한 방안을 보여줄 수 있다.	수업실연

과목 프로파일					
과목명	운동처방 및 재활	영문과목명	Exercise Prescription and Remedial	모듈명	모듈2
교과 목표	1. 운동과 건강 경기력 향상에 대한 운동처방, 질병의 개선 및 관리에 따른 기초 운동방법 등을 이해한다. 2. 체육교사 및 사회체육 지도자로서 학생 및 사회인들의 건강 유지 증진 및 체력향상에 관한 운동처방 능력을 향상 시킬 수 있다.				
교과 내용	1. 운동과 건강에 대한 기본적인 지식을 이해한다. 2. 운동이 경기력 향상 및 체력향상에 관해 미치는 관계를 습득한다. 3. 필요에 따른 운동처방 기본 능력을 기른다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통 역량(MC1)	20%	1. 교수자가 주어진 주제에 대한 설명 자료를 이용하여 발표 자료를 작성하고 이를 통하여 명료하게 학습자들과 토론할 수 있다. 2. 운동처방 및 재활과 관련 전공 분야의 역할 및 발전방향을 요약하여 서로 토론할 수 있다.	토론
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	1. 운동처방 및 재활 활동에 따른 건강 효과의 기본 원리와 성격을 이해하고 적용할 수 있다. 2. 운동처방 및 재활 활동의 실습 사례를 정확히 이해하고 적합한 운동과 건강의 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	시험
실제적문제해결 역량(MC5)	40%	1. 신체활동에 따른 운동과 건강의 중요성을 자신만의 창의적인 보고서로 구성할 수 있다. 2. 운동처방 및 재활 실습노트에 제시된 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 그 대안의 합리적인 근거를 작성할 수 있다.	보고서

과목 프로파일					
과목명	축구지도법(남)2	영문과목명	Teaching Method of Soccer 2	모듈명	모듈2
교과 목표	1. 축구지도에 대한 심화 교수 능력을 이해한다. 2. 축구지도에 대한 피드백 및 평가 방법을 이해하고 이를 지도할 수 있다. 3. 축구지도에 대한 신체훈련방법을 이해하고 이를 적용할 수 있다.				
교과 내용	1. 학생지도에 있어서 축구지도에 대한 올바른 교수 방법(동료교수법 등)을 배운다. 2. 축구지도법의 향상을 위한 다양한 신체훈련 프로그램을 학습한다. 3. 축구 수행 상황을 스포츠의 과학적 원리에 따라 파악할 수 있도록 지도법을 학습한다. 4. 중등학생에게 축구 심화 지도를 위한 수업 실연을 실행하여 예비교사의 지도 능력을 향상시킨다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	1. 심화된 축구 기초기술의 기본 원리와 성격을 이해하고 적용할 수 있다. 2. 심화된 축구 기초기술의 트레이닝 사례를 정확히 이해하고 적합한 연습 방법을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	시험
실제적문제해결 역량(MC5)	20%	1. 심화된 신체활동에 따른 축구 기초기술의 중요성을 자신만의 독특한 보고서로 구성할 수 있다. 2. 심화된 축구 기초기술의 각 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 그 대안의 합리적인 근거를 작성할 수 있다.	보고서
학습자원활용 역량(MC7)	20%	1. 심화된 축구 동아리 활동에 참여하고 기초기술 활동 내용을 발표할 수 있다. 2. 예비체육교사로서 실기 수업실연의 심화된 기초를 다질 수 있다.	발표
윤리 역량(MC8)	20%	1. 축구 기초기술 공동 학습과 팀 프로젝트 활동에 참여하여 심화된 축구 기초기술 목표 달성을 위해 팀(조)원들과 조화를 이룰 수 있다. 2. 심화된 축구 전공 분야에서 요구되는 직업적, 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다.	발표

과목 프로파일					
과목명	무용교육(여) 2	영문과목명	Dance Education 2	모듈명	모듈2
교과 목표	1. 2015 개정 체육과 교육과정의 표현 영역에 속한 무용의 다양한 유형의 심화 동작을 익히고 교각 나라의 무용을 배우고 익혀 그 나라의 다양한 문화를 체험한다. 2. 교육무용 수업을 진행할 수 있는 심화 지도 능력을 함양한다.				
교과 내용	1. 한국, 미국, 중국 등의 다양한 나라의 무용을 배운다. 2. 이를 중등학생들에게 지도할 수 있는 교수법을 수업 실연을 통해 습득한다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통 역량(MC1)	10%	1. 중등학교에서 심화 무용 수업시 학생들과 소통을 원활히 할수 있는 태도를 함양할 수 있다.	태도, 성찰일지
내용전문성개발 역량(MC2)	30%	1. 무용 지도를 위한 심화 무용 능력을 함양할 수 있다. 2. 무용의 역사, 심판법 등을 숙지할 수 있다.	무용 동작
교육과정재구성 역량(MC3)	30%	1. 중등학교 심화 무용 수업지도안을 구성할 수 있다. 2. 무용에서 안전은 매우 중요하기 때문에 수업지도안에 이를 녹여낼 수 있다.	수업지도안
학습성과평가 역량(MC4)	30%	1. 학생들의 평가를 위한 평가표를 개발할 수 있다. 2. 수업지도안을 기반으로 중등학생을 평가할 수 있다.	포트폴리오

과목 프로파일					
과목명	특수체육론	영문과목명	Introduction to Special Physical Education	모듈명	모듈2
교과 목표	1. 특수 체육에 대한 개념을 익히고 이를 현장에서 실행할 수 있도록 한다. 2. 허약자, 지체 부자유아, 지적장애아 등을 대상으로 지도할 수 있는 능력을 함양한다.				
교과 내용	1. 특수 체육에 대한 기본 개념을 익히고 이를 토론한다. 2. 관련 기관을 방문하여 특수 체육 대상자를 대상으로 실습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통 역량(MC1)	20%	1. 특수체육에 관한 주제에 대한 설명 자료를 이용하여 발표 자료를 작성하고 이를 통하여 명료하게 학습자들과 토론할 수 있다. 2. 특수체육 관련 전공 분야의 역할 및 발전방향을 요약하여 서로 토론할 수 있다.	토론
내용전문성개발 역량(MC2)	20%	1. 특수체육의 기본 이론과 분류에 따른 내용을 이해하고 설명할 수 있다. 2. 특수체육의 종목의 특성을 이해하고 대상자 별 장애등급을 논리적으로 설명할 수 있다.	시험
실제적문제해결 역량(MC5)	20%	1. 특수체육의 중요성을 자신만의 창의적인 보고서로 구성할 수 있다. 2. 특수체육을 일반 스포츠와 접목시켜 뉴 스포츠 혹은 새로운 창의적 스포츠를 만들 수 있다.	보고서
학습자원활용 역량(MC7)	20%	1. 특수체육 관련 동아리 활동에 참여하고 활동 내용을 발표할 수 있다. 2. 장애등급을 이해하고 스포츠를 접하면서 다양한 대인관계 능력을 높일 수 있다.	발표
윤리 역량(MC8)	20%	1. 특수체육관련 프로젝트에 참여하고 활동 내용을 발표할 수 있다. 2. 특수체육 전공 분야에서 요구되는 직업적, 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다.	발표

과목 프로파일					
과목명	체육측정평가	영문과목명	Measurement and Evaluation of Physical Education	모듈명	모듈2
교과 목표	1. 표준화된 척도를 이용하여 중등학생의 신체를 계측하고, 운동능력, 운동기술, 체력요인 등 신체적인 계측과 사회성, 체육지식, 건강지식 등 이론적인 면을 탐색한다. 2. 본 수업을 통해 중등 체육교육의 목표를 조작적으로 정의하여 측정하고 평가하는 능력을 기른다.				
교과 내용	1. 측정기구의 사용요령을 익혀, 중등학생의 신체를 계측하는 방법을 기른다. 2. 다양한 학생 개인의 특성 및 체육 수업 상황 요인별로의 측정법을 익힌다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통 역량(MC1)	20%	1. 교수자가 주어진 체육측정평가 주제에 대한 설명 자료를 이용하여 발표 자료를 작성하고 이를 통하여 명료하게 학습자들과 토론할 수 있다. 2. 체육측정평가 관련 전공 분야의 역할 및 발전방향을 요약하여 서로 토론할 수 있다.	토론
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	1. 체육측정평가의 기초통계의 기본 원리와 성격을 이해하고 적용할 수 있다. 2. 체육측정평가 및 기초통계의 실습 사례를 정확히 이해하고 적합한 기초통계 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	시험
실제적문제해결 역량(MC5)	40%	1. 체육측정평가와 통계프로그램의 중요성을 자신만의 창의적인 보고서로 구성할 수 있다. 2. 체육측정평가 실습노트에 제시된 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 그 대안의 합리적인 근거를 작성할 수 있다.	보고서

과목 프로파일					
과목명	임상운동처방	영문과목명	Clinical Exercise Prescription	모듈명	모듈2
교과 목표	1. 운동처방 및 재활 강좌를 기반으로 운동과 건강 경기력 향상에 대한 운동처방, 질병의 개선 및 관리에 따른 심화 운동방법 등을 이해한다. 2. 체육교사 및 사회체육 지도자로서 학생 및 사회인들의 건강 유지 증진 및 체력향상에 관한 운동처방 능력을 심화 발전 시킬수 있다.				
교과 내용	1. 운동과 건강에 대한 심화 지식을 탐색한다. 2. 운동이 경기력 향상 및 체력향상에 관해 미치는 관계를 습득한다. 3. 운동처방 심화 능력을 함양한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통 역량(MC1)	20%	1. 교수자가 주어진 주제에 대한 설명 자료를 이용하여 발표 자료를 작성하고 이를 통하여 명료하게 학습자들과 토론할 수 있다. 2. 임상운동처방 관련 전공 분야의 역할 및 발전방향을 요약하여 서로 토론할 수 있다.	토론
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	1. 임상운동처방 수업에 따른 건강 효과의 기본 원리와 성격을 이해하고 적용할 수 있다. 2. 임상운동처방 활동의 실습 사례를 정확히 이해하고 적합한 건강의 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	시험
실제적문제해결 역량(MC5)	40%	1. 신체활동에 따른 건강의 중요성을 자신만의 창의적인 보고서로 구성할 수 있다. 2. 임상운동처방 실습노트에 제시된 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 그 대안의 합리적인 근거를 작성할 수 있다.	보고서

과목 프로파일					
과목명	농구지도법1	영문과목명	Teaching Method of Basketball 1	모듈명	모듈2
교과 목표	1. 2015 개정 체육과 교육과정의 경쟁 영역 중 영역형 경쟁에 속한 농구의 기초 기능 및 전술을 습득한다. 2. 농구 수업을 진행할 수 있는 기초 지도 능력을 함양한다.				
교과 내용	1. 농구의 기초기술(드리블, 패스의 능력, 슛 등)을 익힌다. 2. 농구의 기초 전술 및 경기 수행 능력을 익힌다. 3. 농구를 학생들에게 지도할 수 있는 기초 교수법을 수업 실연을 통해 습득한다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	1. 농구 기초기술의 기본 원리와 성격을 이해하고 적용할 수 있다. 2. 농구 기초기술의 트레이닝 사례를 정확히 이해하고 적합한 연습 방법을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	시험
실제적문제해결 역량(MC5)	20%	1. 신체활동에 따른 농구 기초기술의 중요성을 자신만의 독특한 보고서로 구성할 수 있다. 2. 농구 기초기술의 각 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 그 대안의 합리적인 근거를 작성할 수 있다.	보고서
학습자원활용 역량(MC7)	20%	1. 농구 동아리 활동에 참여하고 기초기술 활동 내용을 발표할 수 있다. 2. 예비체육교사로서 실기 수업실연의 기초를 다질 수 있다.	발표
윤리 역량(MC8)	20%	1. 농구 기초기술 공동 학습과 팀 프로젝트 활동에 참여하여 농구 기초기술 목표 달성을 위해 팀(조)원들과 조화를 이룰 수 있다. 2. 농구 전공 분야에서 요구되는 직업적, 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다.	발표

과목 프로파일					
과목명	운동역학실험	영문과목명	Experiment in Sports Biomechanics	모듈명	모듈2
교과 목표	1. 인간의 움직임에 물리학, 인체측정학, 생리학, 해부학 등의 기초 지식을 적용시켜 신체운동을 과학적으로 분석한다. 2. 체력 증진과 운동수행능력 신장 그리고 상해예방을 위한 과학적 사고를 갖게 된다.				
교과 내용	1. 여러 가지 운동이나 신체활동을 역학적으로 분석하기 위한 실험과정과 분석기자재를 활용하는 방법을 익힌다. 2. 체육활동 및 스포츠과학화의 과제인 역학적인 분석과 이해를 높이기 위해 실험기기를 통하여 인체활동을 분석·연구한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통 역량(MC1)	20%	1. 운동역학 실험 관련 주제에 대한 설명 자료를 이용하여 발표 자료를 작성하고 이를 통하여 명료하게 학습자들과 토론할 수 있다. 2. 운동역학 실험 이론을 통해 운동의 원리에 대한 내용을 여러 가지 방법으로 실습하며 정보를 공유 할 수 있다.	토론
내용전문성개발 역량(MC2)	30%	1. 운동역학 실험의 기본 원리와 성격을 이해하고 적용할 수 있다. 2. 운동역학 실험을 통해 경기력 분석과 동작분석의 이론을 이해 할 수 있다.	시험
실제적문제해결 역량(MC5)	30%	1. 여러 가지 실험을 통해 각종 스포츠 동작의 현상을 운동역학의 변인을 이용하여 자신만의 독특한 보고서로 구성할 수 있다. 2. 운동역학에서의 물리학 이론을 실험 설계로 응용 실험의 기본 구성부터 실행 까지 작업을 구성 할 수 있는 능력을 갖출 수 있게 된다.	보고서
학습자원활용 역량(MC7)	20%	1. 운동역학과 운동역학 실험의 기본 이론을 자신의 운동기술 향상에 적용 할 수 있다. 2. 운동역학 실험을 통해 각 스포츠 종목별 지도의 목적에 맞게 보다 효과적인 지도법을 자신이 터득 할 수 있다.	발표

과목 프로파일					
과목명	건강교육	영문과목명	Health Education	모듈명	모듈2
교과 목표	1. 학교 내에 있는 학생 및 교직원(학교인구)에 대한 건강검사, 보건검사, 환경위생 시설 등에 대한 교육과 행정적인 조치 등에 대한 지식을 안다. 2. 건강교육을 통해 자신의 건강과 지역사회의 건강에 대한 지식전달, 홍보 등을 할 수 있도록 한다.				
교과 내용	1. 건강교육과 봉사에 대한 지식과 실무에 대한 학습한다. 2. 건강교육을 통해 건강에 대한 태도와 습관을 개선한다. 3. 보건교육의 중요성을 통한 건강한 대학생활을 계획한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통 역량(MC1)	20%	1. 건강교육 관련 전공분야의 역할 및 발전방향을 요약하여 서로 토론할 수 있다. 2. 건강교육의 실천사례를 이해하고 적합한 운동과 실천을 위한 건강 이론을 제시할 수 있고, 논리적으로 설명할 수 있다. 3, 건강교육에 대한 지역사회에 지식전달을 할 수 있는 지식적 학습능력을 함양할 수 있다.	중간/기말 시험
내용전문성개발 역량(MC2)	50%	1. 건강교육 관련 전공분야의 역할 및 발전방향을 요약하고 교수법을 실시할 수 있다. 2. 건강의 중요성을 학교체육과 연계하여 자신만의 창의적인 보고서로 구성할 수 있다. 3. 건강에 대한 미래 상황을 이해하고 건강교육을 위한 대안을 탐색하며, 그 대안의 합리적인 근거를 작성할 수 있다.	보고서
실제적문제해결 역량(MC5)	30%	1. 주어진 주제에 대한 설명 자료를 이용하여 발표 자료를 작성하고 이를 통하여 명료하게 학습자들과 토론하고 현장에 적용할 수 있다. 2. 예비체육교사로서 중등체육현장의 건강교육 수업실연의 기초를 다질 수 있다.	성찰일지 포트폴리오

과목 프로파일					
과목명	농구지도법2	영문과목명	Teaching Method of Basketball 2	모듈명	모듈2
교과 목표	1. 2015 개정 체육과 교육과정의 경쟁 영역 중 영역형 경쟁에 속한 농구의 심화 기능 및 전술을 습득한다. 2. 농구 수업을 진행할 수 있는 심화 지도 능력을 함양한다.				
교과 내용	1. 농구의 다양한 심화기술(드리블, 패스의 능력, 슛 등)을 익힌다. 2. 농구의 심화 전술 및 경기 수행 능력을 익힌다. 3. 농구를 학생들에게 지도할 수 있는 심화 교수법을 수업 실연을 통해 습득한다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	1. 심화된 농구 기초기술의 기본 원리와 성격을 이해하고 적용할 수 있다. 2. 농구 기초기술의 트레이닝 사례를 정확히 이해하고 심화된 연습 방법을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	시험
실제적문제해결 역량(MC5)	20%	1. 신체활동에 따른 심화된 농구 기초기술의 중요성을 자신만의 독특한 보고서로 구성할 수 있다. 2. 심화된 농구 기초기술의 각 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 그 대안의 합리적인 근거를 작성할 수 있다.	보고서
학습자원활용 역량(MC7)	20%	1. 농구 동아리 활동에 참여하고 심화된 기초기술 활동 내용을 발표할 수 있다. 2. 예비체육교사로서 심화된 실기 수업실연의 기초를 다질 수 있다.	발표
윤리 역량(MC8)	20%	1. 농구 기초기술 공동 학습과 팀 프로젝트 활동에 참여하여 심화된 농구 기초기술 목표 달성을 위해 팀(조)원들과 조화를 이룰 수 있다. 2. 심화된 농구 전공 분야에서 요구되는 직업적, 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다.	발표

과목 프로파일					
과목명	스포츠과학개론	영문과목명	Introduction to Sports Science	모듈명	모듈3
교과 목표	1. 스포츠과학에 대한 전반적 학문 인식을 위하여 인문사회과학, 스포츠자연과학, 스포츠산업 및 응용과학을 구분하여 그 의미를 학습하고, 미래 스포츠과학에 대한 체계적인 교수능력을 기른다. 2. 스포츠과학의 이문학적 기초와 탐구영역을 개념으로 정리 이해시킨다. 3. 그 기반위에 스포츠과학의 연구영역에 대하여 하위전공 과목을 상호 관련 되어질 수 있는 능력을 배양시키는 데 있다.				
교과 내용	1. 스포츠과학의 개념을 이해한다. 2. 스포츠과학의 인문학적 기초, 자연과학적 기초, 사회과학적 기초를 이해한다. 3. 스포츠과학의 운동수행과 연구영역의 관련성을 이해한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	1. 스포츠과학에 대한 이론을 이해할 수 있다. 2. 스포츠과학의 실제에 대해 이해할 수 있다.	시험
실제적문제해결 역량(MC5)	20%	1. 스포츠과학의 실제에 대해 조사하고 보고서로 제출할 수 있다.	보고서
학습자원활용 역량(MC7)	20%	1. 보고서를 기반으로 스포츠과학에 대해 발표할 수 있다.	발표
윤리 역량(MC8)	20%	1. 현재 스포츠과학에서 나타나는 윤리에 대해 조사하여 발표할 수 있다.	발표

과목 프로파일					
과목명	코칭론	영문과목명	Coaching Theory for Physical activity	모듈명	모듈3
교과 목표	1. 운동수행에 있어서 코치(교사)가 해야 할 임무로써 선수(운동수행)에 관한 훈련·기술·지식·팀 관리 및 선수 관리 등을 이루어나가는 과정을 실증적으로 연구하는 학문이다. 2. 코치(교사)로서 갖추어야 할 심리, 생리적 이론지식을 습득하고, 이를 활용하는 방법에 대하여 인지한다. 3. 코칭의 의미를 이해하고 체육지도를 위해 요구되는 코칭의 교육적 가치와 필요성을 설명할 수 있다.				
교과 내용	1. 코치의 역할과 의사소통의 방법을 이해한다. 2. 코칭행동에 관련한 심리적 이론을 학습한다. 3. 훈련과정의 설계를 학습한다. 4. 학생선수의 인성과 경기력 향상요소를 탐색하여 학생선수의 운동능력, 체력, 개인적 특성을 분석할 수 있도록 방법론을 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	1. 코칭론의 이론과 실제에 대해 이해할 수 있다.	시험
실제적문제해결 역량(MC5)	20%	1. 종목기반 코칭에 대한 실제 예를 토대로 보고서를 작성할 수 있다.	보고서
학습자원활용 역량(MC7)	20%	1. 종목별 훈련과정을 소개할 수 있다.	발표
윤리 역량(MC8)	20%	1. 학생선수의 인성과 경기력을 탐색하여 발표할 수 있다.	발표

과목 프로파일					
과목명	운동실기	영문과목명	Practical Exercise	모듈명	모듈3
교과 목표	1. 중등교사로서 갖추어야 할 기초 구기 능력을 함양하기 위해 다양한 구기 운동의 기본개념을 익히고 연습한다. 2. 다양한 구기 지도법을 중등학생에게 지도할 수 있는 기본 역량을 함양한다.				
교과 내용	1. 기초 구기 능력 향상을 위한 다양한 운동 방법을 습득한다. 2. 다양한 구기 기본 이론을 습득하고 이를 이해하기 위한 조별 토론을 실행한다. 3. 다양한 구기를 중등학생에게 지도할 수 있는 기초 교수법을 수업 실연을 통해 습득한다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	1. 중등체육교육과 관련된 전공 분야의 역할 및 발전방향에 대하여 이해하고 이를 바탕으로 교수법을 실시할수 있다. 2. 중증체육교육과 관련된 실기 전공분야의 세부성격을 이해하고, 운동실기의 방향성을 확립할 수 있다. 3. 중등체육 신체활동의 진정성에 대한 합리적 사고를 할 수 있다.	중간·기말 시험/지식 수업지도안
실제적문제해결 역량(MC5)	20%	1. 중등체육의 신체활동에 대한 자신만의 창의적인 보고서를 구성할 수 있다. 2. 중등체육의 신체활동을 적용한 운동 종목별 워크시트를 활용한 보고서를 작성할 수 있다.	포트폴리오
학습성과평가 역량(MC4)	20%	1. 운동 종목별 현장 중심적 기능을 탐색할 수 있다. 2. 운동종목별 전공직무탐색에 의한 중등학교 체육의 방향성에 대하여 합리적인 근거를 설명할 수 있다.	프로젝트 (포트폴리오)
윤리 역량(MC8)	20%	1. 미래 중등체육교사(전문가)로서 요구되는 직업적, 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의하고 다양한 창의융합적 사고력과 문제해결력을 활용하고 재구성할 수 있다.	성찰일지

과목 프로파일					
과목명	탁구지도법1	영문과목명	Teaching Method of Table Tennis 1	모듈명	모듈3
교과 목표	1. 2015개정 체육과 교육과정의 경쟁 영역 중 네트형 경쟁에 속한 탁구의 기초 기능 및 전술을 습득한다. 2. 배드민턴 수업을 진행할 수 있는 기초 지도 능력을 함양한다.				
교과 내용	1. 탁구의 기초 기술(포핸드, 백핸드, 드라이브 서브 등)을 익힌다. 2. 탁구의 다양한 기초 전술 및 경기 수행 능력을 익힌다. 3. 탁구를 학생들에게 지도할 수 있는 기초 교수법을 수업 실연을 통해 습득한다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	1. 탁구 기초기술의 기본 원리와 성격을 이해하고, 이를 바탕으로 교수법을 실시할수 있다. 2. 탁구 기초기술의 학습을 위한 트레이닝방법론을 이해하고, 적합한 연습 방법을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	중간·기말 시험/지식 수업지도안
실제적문제해결 역량(MC5)	20%	1. 탁구지도에 관한 기초기술의 중요성을 제시하고, 과학화된 지도방법의 적용으로 제시된 보고서로 구성할 수 있다. 2. 탁구 기술수행에 대한 문제 상황을 이해하고, 개별 맞춤식 대안을 탐색하여 해결하는 합리적인 근거를 작성할 수 있다.	포트폴리오
교육과정재구성 역량(MC3)	20%	1. 탁구 기초기술의 공동 학습과 팀 프로젝트 활동에 참여하여 탁구 기초기술 목표 달성을 위해 팀(조)원들과 조화를 이룰 수 있다. 2. 예비체육교사로서 실기 수업실연의 기초를 다질 수 있다.	포트폴리오
윤리 역량(MC8)	20%	1. 탁구 기초기술 학습과 팀 게임 활동에 참여하여 심화된 탁구기초기술 목표 달성을 위해 팀(조)원들과 조화를 이룰 수 있다. 2. 탁구지도 분야에서 요구되는 직업적, 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의하고 다양한 창의융합적 사고력과 문제해결력을 활용하고 재구성할 수 있다.	성찰일지

과목 프로파일					
과목명	운동학습 및 심리	영문과목명	Motor Learning and Psychology	모듈명	모듈3
교과 목표	1. 스포츠 현장에서 야기되는 현상불안, 동기 피드백 등의 모든 심리적 현상을 제시한다. 2. 운동학습에 대한 지도와 응용능력을 배양한다. 3. 운동기술(인간움직임의 복잡성과 학습과정)의 개념에 대해 이해한다.				
교과 내용	1. 스포츠의 경쟁 마당, 스포츠 학습의 장 등에서 야기되는 심리적 현상을 이해·학습한다. 2. 스포츠심리의 제 변인에 대한 연구방법론을 학습한다. 3. 스포츠심리의 제 변인들에 대한 통계적 활용으로 보고서작성을 학습한다. 4. 체육교사로서 신체활동의 학습의미를 이해한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	50%	1. 운동학습 및 심리 학습에 따른 스포츠심리 효과의 기본 원리와 성격을 이해하고, 이를 바탕으로 교수법을 실시할 수 있다. 2. 운동학습 활동의 실습 사례를 정확히 이해하고, 적합한 스포츠심리 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	중간/기말 시험 수업지도안
실제적문제해결 역량(MC5)	30%	1. 운동 상황에서의 스포츠심리의 중요성을 현장에서 적용할 수 있다. 2. 스포츠심리상담 실습노트에 제시된 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 그 대안의 합리적인 근거를 설명할 수 있다. 3. 예비체육교사로서 심화된 실기 수업실연의 기초를 다질 수 있다.	성찰일지 포트폴리오
학습자원활용 역량(MC7)	20%	1. 스포츠 심리의 제반 이론을 바탕으로 스포츠심리상담사 자격과정에 합격할 수 있다. 2. 스포츠경기 및 운동학습 상황에서 심리상담노트를 작성할 수 있다.	수업지도안

과목 프로파일					
과목명	배구지도법1	영문과목명	Teaching Method of Volleyball 1	모듈명	모듈3
교과 목표	1. 2015개정 체육과 교육과정의 경쟁 영역 중 네트형 경쟁에 속한 배구의 기초 기능 및 전술을 습득한다. 2. 배구 수업을 진행할 수 있는 기초 지도 능력을 함양한다.				
교과 내용	1. 배구의 기초 기능(서브, 토스, 디그, 어택 등)을 익힌다. 2. 배구의 다양한 기초 전술 및 경기 수행 능력을 익힌다. 3. 배구를 학생들에게 지도할 수 있는 기초 교수법을 수업 실연을 통해 습득한다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	1. 배구 기초기술의 기본 원리와 성격을 이해하고 이를 바탕으로 교수법을 실시할수 있다. 2. 배구 기초기술의 트레이닝 사례를 정확히 이해하고 적합한 연습 방법을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	중간·기말 시험/지식 수업지도안
실제적문제해결 역량(MC5)	20%	1. 신체활동에 따른 배구 기초기술의 중요성을 자신만의 독특한 보고서로 구성할 수 있다. 2. 배구 기초기술의 각 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 그 대안의 합리적인 근거를 작성할 수 있다.	포트폴리오
교육과정재구성 역량(MC3)	20%	1. 배구 동아리 활동에 참여하고 기초기술 활동 내용을 발표할 수 있다. 2. 예비체육교사로서 실기 수업실연의 기초를 다질 수 있다.	포트폴리오
윤리 역량(MC8)	20%	1. 배구 기초기술 공동 학습과 팀 프로젝트 활동에 참여하여 배구 기초기술 목표 달성을 위해 팀(조)원들과 조화를 이룰 수 있다. 2. 배구 전공 분야에서 요구되는 직업적, 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의하고 다양한 창의융합적 사고력과 문제해결력을 활용하고 재구성할 수 있다.	성찰일지

과목 프로파일					
과목명	트레이닝방법론	영문과목명	Training in Method for Advanced Sports Skills	모듈명	모듈3
교과 목표	1. 2015개정 체육과 교육과정의 건강 영역에서 중요한 역할을 하는 트레이닝 분야는 중등학생 및 일반인의 건강 유지에 매우 중요하기 때문에 예비체육교사들이 이에 대한 원리를 습득하여 트레이닝 지도 능력을 함양한다.				
교과 내용	1. 일정강도, 빈도, 운동시간 등을 기초로 한 트레이닝을 실시하여, 생리적인 변화 모습을 측정하여, 체계적인 건강 유지 및 체력 증진을 위한 방안을 탐색한다. 2. 경기력, 건강유지 등 목적하는 바에 따라 응용하여 일선 중, 고등학교 및 생활 체육 현장에 적용할 수 있도록 한다. 3. 트레이닝 프로그램을 익혀 중등학생들에게 지도할 수 있도록 한다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	1. 트레이닝방법론의 기본 원리와 특성을 이해하고 적용할 수 있다. 2. 트레이닝방법의 사례를 정확히 이해하고 적합한 훈련 방법을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	시험
실제적문제해결 역량(MC5)	20%	1. 신체활동에 따른 트레이닝 효과의 중요성을 자신만의 독특한 보고서로 구성할 수 있다. 2. 트레이닝방법론 기초기술의 각 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 그 대안의 합리적인 근거를 작성할 수 있다.	보고서
학습자원활용 역량(MC7)	20%	1. 헬스 동아리 활동에 참여하고 트레이닝 기초기술 활동 내용을 발표할 수 있다. 2. 예비체육교사로서 트레이닝 실기 수업실연의 기초를 다질 수 있다.	발표
윤리 역량(MC8)	20%	1. 트레이닝 기초기술의 공동 학습과 팀 프로젝트 활동에 참여하여 트레이닝 기초기술 목표 달성을 위해 팀(조)원들과 조화를 이룰 수 있다. 2. 헬스와 트레이닝 전공 분야에서 요구되는 직업적, 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다.	발표

과목 프로파일					
과목명	현대사회와 스포츠	영문과목명	Modern Society and Sports	모듈명	모듈3
교과 목표	1. 현대사회와 스포츠의 기초를 이해하고 신체활동을 통한 다양한 효과를 이해한다. 2. 체육교사로서 현장 스포츠 지도에 활용할 수 있는 능력을 배양한다.				
교과 내용	1. 현대사회와 스포츠, 레크리에이션, 신체활동을 중점적으로 학습한다. 2. 스포츠를 통한 현대사회의 신체활동 기전을 학습한다. 3. 미래사회의 스포츠 활동에 대해 탐색한다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	1. 현대사회의 특징을 이해하고, 스포츠 수행에 대한 신체활동의 중요성과 성격을 이해하고 이를 바탕으로 교수법을 실시할수 있다. 2. 현대사회에 적용 가능한 스포츠 신체활동 사례를 정확히 이해하고, 이를 바탕으로 한 신체활동의 기전을 논리적으로 설명할 수 있다.			중간·기말 시험/지식 수업지도안
실제적문제해결 역량(MC5)	20%	1. 현대사회와 스포츠의 통합적 관점에서 토론하고 미래 비전의 현대사회와 스포츠를 창의적인 보고서로 구성할 수 있다. 2. 현대사회와 스포츠의 통합적 구성에 따른 상황을 이해하고 실천적 대안을 탐색하며, 그 대안의 합리적인 근거를 작성할 수 있다.			포트폴리오
학습자원활용 역량(MC7)	20%	1. 현대사회의 특징과 접목 가능한 전문 운동실기를 창의적으로 실현할 수 있다. 2. 스포츠의 영역별 실천 지향적 신체활동의 기능을 이해하고 이를 논리적으로 설명할 수 있다.			프로젝트(포트폴리오)
윤리 역량(MC8)	20%	1. 현대사회의 특징을 이해하기 위해 팀 프로젝트 활동에 참여하여 스포츠의 역할학습의 목표 달성을 위해 팀(조)원들과 협력적 조화를 이룰 수 있다. 2. 현대사회에 접목된 스포츠가 요구하는 직업적, 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의하고, 다양한 창의융합적 사고력과 문제해결력을 활용하고 재구성할 수 있다.			성찰일지

과목 프로파일					
과목명	탁구지도법2	영문과목명	Teaching Method of Table Tennis 2	모듈명	모듈3
교과 목표	1. 2015개정 체육과 교육과정의 경쟁 영역 중 네트형 경쟁에 속한 탁구의 심화 기능 및 전술을 습득한다. 2. 배드민턴 수업을 진행할 수 있는 심화 지도 능력을 함양한다.				
교과 내용	1. 탁구의 심화 기술(포핸드, 백핸드, 드라이브 서브 등)을 익힌다. 2. 탁구의 다양한 심화 전술 및 경기 수행 능력을 익힌다. 3. 탁구를 학생들에게 지도할 수 있는 심화 교수법을 수업 실연을 통해 습득한다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	1. 심화된 탁구 기술의 기본 원리와 성격을 이해하고 이를 바탕으로 교수법을 실시할수 있다. 2. 심화된 탁구 기술을 위한 트레이닝방법과 지도방법을 이해하고 심화된 연습방법을 제시할 수 있다.			중간·기말 시험/지식 수업지도안
실제적문제해결 역량(MC5)	20%	1. 신체활동에 따른 심화된 탁구기술의 중요성을 보고서로 구성하여 제시할 수 있다. 2. 심화된 탁구기술 시연에 따른 지도법의 대안을 탐색하며, 그 대안의 합리적인 근거를 작성할 수 있다.			포트폴리오
교육과정재구성 역량(MC3)	20%	1. 탁구 동아리 활동에 참여하고 심화된 기초기술 활동 내용을 발표할 수 있다. 2. 예비체육교사로서 심화된 탁구 실기 수업실연의 기초를 다질 수 있다.			포트폴리오
윤리 역량(MC8)	20%	1. 탁구 기초기술 공동 학습과 팀 프로젝트 활동에 참여하여, 심화된 탁구기술 학습의 목표 달성을 위해 팀(조)원들과 조화를 이룰 수 있다. 2. 심화된 탁구지도에 관한 직업적, 도덕적 책임의식의 개념을 이해하고,다양한 창의융합적 사고력과 문제해결력을 활용하고 재구성할 수 있다.			성찰일지

과목 프로파일					
과목명	배구지도법2	영문과목명	Teaching Method of Volleyball 2	모듈명	모듈3
교과 목표	1. 2015개정 체육과 교육과정의 경쟁 영역 중 네트형 경쟁에 속한 배구의 심화 기능 및 전술을 습득한다. 2. 배구 수업을 진행할 수 있는 심화 지도 능력을 함양한다.				
교과 내용	1. 배구의 심화 기능(서브, 토스, 디그, 어택 등)을 익힌다. 2. 배구의 다양한 심화 전술 및 경기 수행 능력을 익힌다. 3. 배구를 학생들에게 지도할 수 있는 심화 교수법을 수업 실연을 통해 습득한다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	1. 심화된 배구 기초기술의 기본 원리와 성격을 이해하고 이를 바탕으로 교수법을 실시할 수 있다. 2. 배구 기초기술의 트레이닝 사례를 정확히 이해하고 심화된 연습 방법을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	중간·기말 시험/지식 수업지도안
실제적문제해결 역량(MC5)	20%	1. 신체활동에 따른 심화된 배구 기초기술의 중요성을 자신만의 독특한 보고서로 구성할 수 있다. 2. 심화된 배구 기초기술의 각 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 그 대안의 합리적인 근거를 작성할 수 있다.	포트폴리오
학습성과평가 역량(MC4)	20%	1. 배구 동아리 활동에 참여하고 심화된 기초기술 활동 내용을 발표할 수 있다. 2. 예비체육교사로서 심화된 실기 수업실연의 기초를 다질 수 있다.	프로젝트(포트폴리오)
윤리 역량(MC8)	20%	1. 배구 기초기술 공동 학습과 팀 프로젝트 활동에 참여하여 심화된 배구 기초기술 목표 달성을 위해 팀(조)원들과 조화를 이룰 수 있다. 2. 심화된 배구 전공 분야에서 요구되는 직업적, 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의하고 다양한 창의융합적 사고력과 문제해결력을 활용하고 재구성할 수 있다.	성찰일지

과목 프로파일					
과목명	체육사 철학	영문과목명	History and Philosophy of Physical Education	모듈명	모듈3
교과 목표	1. 체육 역사를 통해 신체와 신체활동의 의미를 찾아본다. 2. 올바른 체육의 의미와 추구해야 할 방향을 이해한다.				
교과 내용	1. 인간의 역사와 더불어 시작된 신체활동을 시대적 배경과 함께 알아본다. 2. 세계체육사와 한국체육사의 역사적으로 중요한 사실을 시대별로 고찰하고 이를 토론한다. 3. 시대를 살았던 사람들의 신체관, 체육관 등을 알아본다. 4. 이를 중등학교 학생에게 지도하는 방법을 배운다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통 역량(MC1)	20%	1. 체육의 역사와 철학에 대해 이해하고 이를 설명 발표 할 수 있다. 2. 체육의 윤리와 철학가들의 사상을 이해하고 이를 설명 발표 할 수 있다.	발표
실제적문제해결 역량(MC5)	30%	1. 인간의 역사와 세계체육의 역사를 이해하고 이를 시대별로 정리 할 수 있다. 2. 체육과 철학가들의 관계를 이해하고 각 중요시 여긴 체육의 이유를 알 수 있다.	시험
학습자원활용 역량(MC7)	30%	1. 체육사와 체육 철학의 중요성을 자신만의 독특한 보고서로 구성할 수 있다. 2. 체육사를 통해 현재 필요로 하는 중요한 요소를 확인 하여 현 문제해결을 할 수 있다.	보고서
윤리 역량(MC8)	20%	1. 체육사와 체육 철학 관련 프로젝트에 참여하고 활동 내용을 발표할 수 있다. 2. 체육사 철학 전공 분야에서 요구되는 직업적, 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다.	발표

과목 프로파일					
과목명	골프지도법	영문과목명	Teaching Method of Golf	모듈명	모듈3
교과 목표	1. 2015 개정 체육과 교육과정의 도전 영역에 기록 도전에 속한 골프의 기능을 습득한다. 2. 이를 통해 체력을 단련하과 정신수양 및 사회성 배양 등 신사도 정신을 육성한다. 3. 골프를 중등학생에게 지도할 수 있는 기초 역량을 함양한다.				
교과 내용	1. 골프의 이론 및 실기 기능을 습득하여 이를 즐기는 능력을 기른다. 2. 골프를 안전하고 능숙하게 즐길 수 있는 체력을 기른다. 3. 골프를 중등학생들에게 지도할 수 있는 교수법을 수업 실연을 통해 습득한다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	1. 골프 기초기술의 기본 원리와 성격을 이해하고, 이를 바탕으로 교수법을 실시할수 있다. 2. 골프 기초기술의 학습을 위한 골프트레이닝 방법론을 이해하고, 적합한 연습 방법을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	중간·기말 시험/지식 수업지도안
실제적문제해결 역량(MC5)	20%	1. 골프지도에 관한 기초기술의 중요성을 제시하고, 과학화된 지도방법의 적용으로 제시된 보고서로 구성할 수 있다. 2. 골프 기술수행에 대한 문제 상황을 이해하고, 개별 맞춤식 대안을 탐색하여 해결하는 합리적인 근거를 작성할 수 있다.	포트폴리오
교육과정재구성 역량(MC3)	20%	1. 골프 기초기술의 공동 학습을 통해 태도와 규칙의 이행으로 팀(조)원들과 협력을 이룰 수 있다. 2. 예비체육교사로서 골프 실기 수업실연의 기초를 다질 수 있다.	포트폴리오
윤리 역량(MC8)	20%	1. 골프 기초기술 학습과 팀 게임 활동에 참여하여 골프기초기술 목표 달성을 위해 팀(조)원들과 조화를 이룰 수 있다. 2. 골프지도 분야에서 요구되는 직업적, 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의하고, 다양한 창의융합적 사고력과 문제해결력을 활용하고 재구성할 수 있다.	성찰일지

과목 프로파일					
과목명	핸드볼지도법	영문과목명	Teaching Method of Handball	모듈명	모듈3
교과 목표	1. 2015개정 체육과 교육과정의 경쟁 영역 중 영역형 경쟁에 속한 핸드볼의 기초 기술을 학습하고 이를 응용하여 신체활동능력을 배양할 수 있도록 한다. 2. 핸드볼 신체활동을 위한 훈련방법을 이해하고 이를 응용할 수 있다.				
교과 내용	1. 핸드볼 기초 훈련 과정을 학습한다. 2. 기초기술의 습득으로 핸드볼 경기에 대한 운용을 학습한다. 3. 중등체육현장의 신체활동을 위한 핸드볼 경기 운영 프로그램을 학습한다. 4. 중등학생에게 핸드볼 지도를 위한 수업 실연을 실행하여 예비교사의 지도 능력을 향상시킨다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	1. 핸드볼 기초기술의 기본 원리와 성격을 이해하고 교수법을 실시할 수 있다. 2. 핸드볼 기초기술의 트레이닝 사례를 정확히 이해하고 심화된 연습 방법을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	1.중간/기말 시험 2.수업지도안
실제적문제해결 역량(MC5)	20%	1. 신체활동에 따른 심화된 핸드볼 기초기술의 중요성을 현장에서 적용할 수 있다. 2. 핸드볼 기초기술의 각 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 그 대안의 합리적인 근거를 작성할 수 있다.	성찰일지 포트폴리오
학습자원활용 능력(MC7)	20%	1. 핸드볼 동아리 활동에 참여하고 심화된 기초기술 활동 내용을 발표할 수 있고, 이를 활용하여 효과적인 학습자원을 선정할 수 있다. 2. 예비체육교사로서 심화된 실기 수업실연의 기초를 다질 수 있다.	수업지도안
윤리 역량(MC8)	20%	1. 핸드볼 기초기술 공동 학습과 팀 프로젝트 활동에 참여하여 심화된 핸드볼 기초기술 목표 달성을 위해 팀(조)원들과 조화를 이룰 수 있다. 2. 핸드볼 실기전공 분야에서 요구되는 직업적, 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다.	성찰일지

과목 프로파일					
과목명	스포츠사회학	영문과목명	Sports Sociology	모듈명	모듈3
교과 목표	1. 스포츠사회학의 이론을 통해 체육에서 나타나는 다양한 현상을 이해하고 해석할 수 있다. 2. 스포츠의 사회적 긍정 및 부정적 역할과 기능을 파악하고 이에 대한 미래 지향적인 가치를 찾을 수 있다.				
교과 내용	1. 스포츠사회학의 기본 이론과 개념을 구체적 상황을 예로 들어 배운다. 2. 스포츠사회학에서 나타나는 이론을 학교체육 현장에 적용하여 이에 대한 긍정적인 면과 부정적인 면을 발표한다. 3. 스포츠사회학을 중등학교 학생에게 지도하는 방법을 배운다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	1. 스포츠사회학에 대한 이론을 이해할 수 있다.	중간/기말 시험
실제적문제해결 역량(MC5)	20%	1. 스포츠사회학에 나타나는 문제를 스포츠사회학의 이론으로 해석할 수 있다. 2. 스포츠사획이 중등학교 체육에서 어떤 역할을 할수 있는지 탐색할 수 있다.	포트폴리오
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	20%	1. 스포츠사회학이 스포츠의 실제 상황에서 어떤 긍정적인 역할을 할 수 있을지 탐색할 수 있다.	보고서
윤리 역량(MC8)	20%	1. 스포츠에서 나타나는 윤리적 문제에 대해 발표할 수 있다.	발표

과목 프로파일					
과목명	수영지도법1	영문과목명	Teaching Method of Swimming 1	모듈명	모듈3
교과 목표	1. 2015개정 체육과 교육과정의 도전 영역 중 기록 도전에 속한 수영(경영)의 가장 기초가 되는 물에서 적응 방법과 각종 수영의 기본적인 영법을 익힌다. 2. 수영에 필요한 지구력과 근력을 증강시키고, 신체의 유연성을 높이도록 훈련방법을 이해한다. 3. 수상안전사고에 대처할 수 있는 능력을 배양시킨다. 4. 수영 수업을 진행할 수 있는 기초 지도 능력을 함영한다.				
교과 내용	1. 수영영법(자유형, 평영, 배영, 접영)을 익혀서 수영지도 기초를 가능하게 한다. 2. 수상안전에 필요한 인공호흡과 구급방법을 익혀서 자신의 안전은 물론 타인의 안전에도 도움이 되도록 한다. 3. 중등학생에게 수영영법 기초 지도를 위한 수업 실연을 실행하여 예비교사의 지도 능력을 향상시킨다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	1. 수영 기초기술의 기본 원리와 성격을 이해하고 적용할 수 있다. 2. 수영 기초기술의 트레이닝 사례를 정확히 이해하고 적합한 연습 방법을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	시험
실제적문제해결 역량(MC5)	20%	1. 수영 기초기술의 중요성을 자신만의 독특한 보고서로 구성할 수 있다. 2. 수영 기술의 습득을 통해 일상 생활에서의 여가 활동과 위급시에 활용이 가능하다.	보고서
학습자원활용 역량(MC7)	20%	1. 수영 동아리 활동에 참여하고 기초기술 활동 내용을 발표할 수 있다. 2. 수영 지도법을 활용 지도자로서 대인관계를 넓히는 방법이 될 수 있다.	발표
윤리 역량(MC8)	20%	1. 수영은 개인 스포츠로 구분되지만 수중 스포츠의 합동 훈련을 통해 공동체 윤리를 높일 수 있다. 2. 수영관련 전공 분야에서 요구되는 직업적, 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다.	발표

과목 프로파일					
과목명	캡스톤디자인 에듀테크 체육교육	영문과목명	Capstone Design for Edu-Tech in Physical Education	모듈명	모듈3
교과 목표	1.학교 체육에서 나타나는 다양한 에듀 테크 활용 상황에 대해 이해한다. 2.예비 체육교사가 학교 현장에서 에듀 테크 활용성을 높이기 위한 다양한 방안을 탐색한다. 3. 디지털 시대에 AIDT의 활용 가능성을 체육수업에 적용해보고 그 가능성을 탐색한다.				
교과 내용	1. 체육교육 상황에서 에듀테크에 대한 이론과 의의에 대해 이해한다. 2. 학교체육에서 에듀테크 활요을 위한 학교 현장을 방문하여 실질적 이해도를 높인다. 3. 이를 실제 종합하여 학교 체육에 적용 방안에 대해 토론한다. 4. 체육 수업에 적합한 AIDT를 개발 및 적용하고 이에 대해 토론한다. 5. 이를 종합하여 포트폴리오를 제작한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	30%	1. 학교체육에서 에듀테크에 대한 필요한 지식을 학습하고, 이를 바탕으로 토론을 실시할 수 있다. 2. 에듀테크를 활용할 수 있는 현장 실무형 전문가를 육성할 수 있다. 3. 체육 수업에 AIDT 가능성을 탐색할 수 있다.	시험 수업지도안
실제적문제해결 역량(MC5)	30%	1. 학교체육에서 활용할 수 있는 에듀테크에 대한 보고서를 구성할 수 있다. 2. 에듀테크를 활용한 수업실연을 실시할 수 있다. 3. AIDT를 활용한 체육 수업을 실시할 수 있다.	수업실연
학습자원활용 역량(MC7)	20%	1. 광범위한 에듀테크를 체육수업에서 적용할 수 있도록 창의적 방안을 탐색한다. 2. 중등학교 체육 수업에 적합한 AIDT 제작을 탐색한다.	프로젝트(포트폴리오)
윤리 역량(MC8)	20%	1. 에듀테크 활용에 있어서 나타나는 문제점을 탐색하여, 이를 토론할 수 있다. 2. AIDT 활용으로 나타날 수 있는 윤리적 문제에 대한 토론을 할 수 있다.	발표

과목 프로파일					
과목명	수영지도법2	영문과목명	Teaching Method of Swimming 1	모듈명	모듈3
교과 목표	1. 2015개정 체육과 교육과정의 도전 영역 중 기록 도전에 속한 수영영법에 대한 심화 교수 능력을 이해한다. 2. 수영영법에 대한 피드백 및 평가 방법을 이해하고 이를 지도할 수 있다. 3. 수영영법에 대한 신체훈련방법을 이해하고 이를 적용할 수 있다.				
교과 내용	1. 학생지도에 있어서 수영영법에 대한 올바른 지도를 할 수 있으며, 적절한 티칭을 할 수 있도록 상호지도능력을 학습한다. 2. 수영지도법의 향상을 위한 다양한 신체훈련 프로그램을 학습한다. 3. 수영 수행 상황을 스포츠의 과학적 원리에 따라 파악할 수 있도록 지도법을 학습한다. 4. 중등학생에게 수영영법 심화 지도를 위한 수업 실연을 실행하여 예비교사의 지도 능력을 향상시킨다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	50%	1. 수영 기초기술 뿐 아니라 고급기술의 기본 원리와 성격을 이해하고 적용할 수 있다. 2. 수영의 모든 기술의 트레이닝 사례를 정확히 이해하고 적합한 연습 방법을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	시험
실제적문제해결 역량(MC5)	30%	1. 수영의 기술을 습득하여 개인의 건강관리에 높은 효과가 있다 2. 수영 기술의 습득을 통해 일상 생활에서의 여가 활동과 위급 시에 활용이 가능하다.	보고서
학습자원활용 역량(MC7)	20%	1. 수영 동아리 활동에 참여하고 기초기술 활동 내용을 발표할 수 있다. 2. 수영 지도법을 활용 지도자로서 대인관계를 넓히는 방법이 될 수 있다.	발표

과목 프로파일					
과목명	체육진로선택	영문과목명	Job Exploration of Physical Education	모듈명	창의실용
교과 목표	1. 체육교육과 관련된 다양한 진로에 대한 체험 및 탐색을 목표로 한다. 2. 체육교육과 관련된 분야로의 진로를 계획하기 위한 심화학습으로 체육진로에 대한 자신감을 함양한다.				
교과 내용	1. 다양한 체육교육 관련 직업을 견학하고, 그에 따른 포트폴리오를 작성한다. 2. 진로선택을 위한 자기개발계획을 수립하고, 이를 실천할 수 있도록 워크시트를 통해 훈련한다. 3. 체육진로선택을 위한 다양한 분야에서의 특강을 계획하여 수강한다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	1. 체육분야의 진로 관련된 전공 분야의 역할 및 발전방향에 대하여 이해하고 교수법을 실시할 수 있다. 2. 체육분야의 진로와 관련된 다양한 전공분야의 세부성격을 이해하고 진로의 방향성을 확립할 수 있다. 3. 체육분야의 진로방향에 대한 합리적 사고를 할 수 있다.			중간/기말 시험 수업지도안
실제적문제해결 역량(MC5)	20%	1. 체육교사와 체육진로관련 진로 선택시 참조할 수 있는 자신만의 창의적인 보고서를 구성할 수 있다. 2. 체육관련 진로에 대한 올바른 워크시트를 활용한 보고서를 작성할 수 있다.			성찰일지 포트폴리오
학습자원활용 역량(MC7)	20%	1. 체육진로선택에 관련한 현장 중심적 기능 탐색 및 활용하여 효과적인 학습자원을 선정할 수 있다. 2. 체육진로선택의 다양한 전공직무탐색에 의한 진로방향성에 대하여 합리적인 근거를 가질 수 있다. 3. 체육진로와 관련된 전문분야의 세부적 개념을 학습하고, 미래사회에 대응할 수 있는 대처방법을 수립할 수 있다.			수업지도안
윤리 역량(MC8)	20%	1. 미래 체육전문가로서 요구되는 직업적, 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다. 2. 진로탐색 활동에 참여하여 체육전문가 육성 목표 달성을 위해 팀(조)원들과 조화를 이룰 수 있다.			성찰일지

과목 프로파일					
과목명	체육창의성교육	영문과목명	Creativity Education of Physical Education	모듈명	창의실용
교과 목표	1. 체육교육과 관련된 다양한 상황에서 창의적 사고 역량을 함양할 수 있도록 한다. 2. 2015 개정 교육과정 총론의 역량을 학교 현장에서 구현할 수 있도록 한다. 3. 창의성 교육을 학교 현장에서 실현할 수 있는 구체적인 방안을 탐색한다.				
교과 내용	1. 체육교육 상황에서 나타나는 다양한 문제를 창의적으로 해결하기 위한 사고 기법을 익히고 이를 실습(팀 포스터 제작)을 통해 함양한다. 2. 중등학교 학생들의 창의성 발달을 위한 다양한 신체활동(예: 창작 체조 및 음악 줄넘기)에 대해 탐색하고 이와 관련한 교수법을 익힌다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	20%	1. 체육에서 창의성 사고 요소를 탐색할 수 있다. 2. 이를 중등학교 체육수업에서 적용할 수 있는 방안을 탐색할 수 있다.			기말시험
실제적문제해결 역량(MC5)	30%	1. 이를 중등학교 체육 수업에 적용할 수 있는 방안을 탐색할 수 있다.			성찰일지 포트폴리오
학습자원활용 역량(MC7)	40%	1. 중등학교 학생들의 창의성 발달을 위한 학습자원을 개발하고 이를 적용할 수 있다.			포트폴리오
윤리 역량(MC8)	10%	1. 창의성을 함양하기 위한 윤리적 요소에 대해 탐색한다.			성찰일지

과목 프로파일					
과목명	체육캡스톤디자인	영문과목명	Capstone Design of Physical Education	모듈명	창의실용
교과 목표	1. 지금까지 배운 교육 내용을 바탕으로 학교 체육 관련 다양한 새로운 내용을 구상하여 학교 체육 발전을 목표로 한다.				
교과 내용	1. 학교체육 용구 및 용품을 개발한다. 2. 학교체육에 적합한 뉴스포츠를 개발하여 실제 적용한다. 3. 학교체육 관련 다양한 UCC영상, 작품, 시제품 등을 제작한다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	20%	1. 4년간 배운 내용을 바탕으로 학교체육에 대한 다양한 시제품을 제작할 수 있다.	시제품
실제적문제해결 역량(MC5)	30%	1. 시제품을 제작하여 발표한다. 2. 개발된 시제품의 현장 적용 가능성을 탐색한다.	발표
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	10%	1. 시제품의 현장적용을 위한 실제 현장에 대해 발표할 수 있다.	발표
학습자원활용 역량(MC7)	40%	1. 이 모든 내용을 포트폴리오에 정리할 수 있다.	포트폴리오

과목 프로파일					
과목명	전공교육실습1,2	영문과목명	Major Educational Service	모듈명	창의실용
교과 목표	1. 사회봉사 및 교육봉사를 수강한 학생들이 학교체육 현장에서 봉사를 실천하여 자신의 재능을 더욱 갈고 닦고 공동체 정신을 함양할 수 있다.				
교과 내용	1. 학교 체육 수업에서 체육교사의 수업 보조 및 진행을 한다. 2. 자유학기제 창의체험 활동을 진행한다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통 역량(MC1)	20%	1. 현장에서 경험을 보고서로 표현할 수 있다.	보고서
실제적문제해결 역량(MC5)	30%	1. 중등학교 체육수업에 대해 발표할 수 있다.	발표
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	10%	1. 자유학기에서 체육의 역할에 대해 발표할 수 있다. 2. 방과 후 체육의 역할에 대해 발표할 수 있다.	발표
윤리 역량(MC8)	40%	1. 체육수업에서 나타나는 다양한 윤리적 상황에 대해 이해할 수 있다.	성찰일지

과목 프로파일					
과목명	체육지역사회문제해결 캡스톤디자인	영문과목명	Community Capstone Design of Physical Education	모듈명	창의실용
교과 목표	1. 지역 중등학교 체육 현장에 나타나는 문제점을 파악하여, 이를 각 팀이 프로젝트를 구상하여 해결책을 제시하여 지역 사회 발전에 이바지 한다.				
교과 내용	1. 각 팀은 지역 중등학교를 방문하여 체육교사와 간담회를 가지고 필요한 내용을 수집한다. 2. 이를 담당 교수와 심도 깊은 토론을 거쳐 다양한 해결책을 제시한다. 3. 이를 현장에 적용하여 이에 따라 나타나는 문제점을 파악한다. 4. 이를 반복 실행하여 최종 프로젝트 과제를 팀별로 발표하여 과제 달성여부를 파악한다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통 역량(MC1)	20%	1. 강원도 지역 중등학교의 체육 수업에 대해 이해하고 이를 해결할 수 있다.	보고서
실제적문제해결 역량(MC5)	30%	1. 강원도 지역 체육교사와 체육 수업에 대해 토론할 수 있다.	토론 및 발표
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	10%	1. 이를 포트폴리오로 제작할 수 있다.	포트폴리오
윤리 역량(MC8)	40%	1. 성찰일지를 통해 이 과정을 기록하고 반성할 수 있다.	성찰일지

12. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
체육학사	체육(스포츠) 관련 자격증 3종 이상 취득	-

졸업시험기준	비고
1. 자격증은 총 3종 이상을 취득해야 한다. 2. 자격증의 종류는 체육(스포츠)관련 전문성이 있으면 모두 인정한다. 3. 자격증의 발급기관은 국가인증기관 자격증 이외에 체육(스포츠) 관련 사설기관의 자격증 모두 인정한다. 4. 문화체육관광부 스포츠지도사 관련 자격증(생활, 노인, 유소년 등)은 자격증 2종으로 인정한다.	-

13. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실 (2실)	실험, 실습실(4실)	비고
세바스티아노 스포츠센터 A-110(전용강의실) 세바스티아노 스포츠센터 B-109(전공세미나실)	체력단련장(세바스티아노 스포츠센터 A-117) 세바스티아노 스포츠센터 세바스티아노 스포츠센터 테니스장 운동장	-

교직과
Department of Education

1. 교육목표

교직과정은 예비교사가 갖추어야 할 교육적 소양과 자질을 함양하고, 교육이론과 실제를 다양한 측면에서 학습, 경험하도록 하여 미래사회에서 요구하는 우수한 교육자를 양성하는 것에 목적을 두고 있다. 학생들과 소통하며 다양한 교육방법을 실천적으로 활용하는 자기개발적 인재를 배출하는 한편, 궁극적으로 사회에 이바지하는 참된 인재를 양성하고자 한다.

2. 학과연혁

1971년 사범대학 교직과정 인가
1982년 일반대학 교직과정 인가
1988년 교육대학원 교육과정 인가

3. 교과운영 방안

예비교사로서의 기본 소양과 자질, 교육학적 지식과 교직수행 능력 등을 함양하기 위하여 교육학 이론 및 실제와 관련된 교직교과과정을 편성, 운영하고 있으며, 미래지향적 교사로서의 사명감과 전문성을 갖추고 실천할 수 있도록 이론적 지식과 실무적 기능을 지도해 나가고 있다.

4. 전공 능력 정의

핵심역량	MC5전공능력		역량설명
소통능력	MC1	공감적 의사소통역량	학습자의 정서를 고려하여 효과적으로 의사소통하는 능력
전문성	MC2	내용전문성 개발역량	교사의 교과내용지식, 교수내용지식, 교육과정지식, 학생에 대한 이해 등 교사의 지식과 관련한 전문성을 꾸준히 계발하는 능력
	MC3	교육과정 재구성역량	교육환경의 변화에 대응하여 교육과정을 읽고(reading), 재구성하고(mapping), 활용(using)할 수 있는 능력
	MC4	학습성과 평가역량	학생의 학습결과뿐 아니라 과정을 중심으로 확인하고, 교육과정재구성 및 교수·학습방법의 개선에 환류할 수 있는 능력
창의성	MC5	실제적 문제해결역량	실세계(real world)의 문제를 탐색하고 실제적 학습과제(authentic task)를 창의적으로 해결할 수 있는 능력
도전정신	MC6	학습생태계 조성·관리 역량	학교현장과 지역사회와의 네트워크를 통해 학습공동체를 구축하고 건강한 학습생태계를 유지·발전시킬 수 있는 능력
	MC7	학습자원 활용역량	기술의 발전에 따라 활용가능한 교수학습 자원을 탐색하고 효과적인 학습 자원을 선정할 수 있는 능력
공감능력	MC8	윤리 역량	교직에 대한 확고한 신념과 긍지, 책무성, 정직성, 봉사의식, 법의 준수, 공동체 의식 등을 통해 지속적으로 성장하는 자기반성 능력

5. 전공능력 선정 배경

- 본교에서는 미래사회의 예비교사가 갖추어야 할 역량을 8가지로 선정하고 이들 역량을 배양하기 위해 노력하고 있다.
- 따라서 사범대학에서는 각 학과별로 8가지 핵심 역량을 중심으로 교육과정을 개선 및 운영하고 있으며, 사범대학의 특성을 반영한 공통 역량을 통해 교직과목을 듣는 학생으로 하여금 전공능력을 향상시킬 수 있도록 노력하고 있다.

6. 교육과정 편성표

<table>
<tr><th>이수 과목명
()-이전 개설과목명</th><th>학점
시간</th><th>이수
학년</th><th>이수
학기</th><th>수강대상(학과)</th></tr>
<tr><td>교육학개론</td><td>2/2</td><td rowspan="2">2</td><td rowspan="4">1</td><td rowspan="11">1. 국어교육과
2. 영어교육과
3. 수학교육과
4. 컴퓨터교육과, 경영학과, 행정학과</td></tr>
<tr><td>교육철학및교육사(교육의역사와철학)</td><td>2/2</td></tr>
<tr><td>교육방법및교육공학(교육공학의이론과실제)</td><td>2/2</td><td rowspan="2">3</td></tr>
<tr><td>학교폭력의예방및학생의이해
(학교폭력예방의이론과실제)</td><td>2/2</td></tr>
<tr><td>교육심리(교육심리학)</td><td>2/2</td><td rowspan="2">2</td><td rowspan="5">2</td></tr>
<tr><td>생활지도및상담</td><td>2/2</td></tr>
<tr><td>교육과정및교육평가(교육과정의이론과실제)</td><td>2/2</td><td rowspan="3">3</td></tr>
<tr><td>특수교육학개론</td><td>2/2</td></tr>
<tr><td>교직실무</td><td>2/2</td></tr>
<tr><td>교육심리</td><td>2/2</td><td rowspan="2">2</td><td rowspan="5">1</td><td rowspan="10">1. 지리교육과, 토목공학과, 환경공학과, 건축학과, 건축공학과
2. 체육교육과
3. 체육교육과, 가정교육과, 관광경영, 조리외식경영학과, 실용음악
4. 역사교육과</td></tr>
<tr><td>생활지도및상담</td><td>2/2</td></tr>
<tr><td>교육과정및교육평가</td><td>2/2</td><td rowspan="3">3</td></tr>
<tr><td>특수교육학개론</td><td>2/2</td></tr>
<tr><td>교직실무</td><td>2/2</td></tr>
<tr><td>교육학개론</td><td>2/2</td><td rowspan="2">2</td><td rowspan="5">2</td></tr>
<tr><td>교육철학및교육사</td><td>2/2</td></tr>
<tr><td>교육방법및교육공학</td><td>2/2</td><td rowspan="2">3</td></tr>
<tr><td>학교폭력의예방및학생의이해
(학교폭력예방의이론과실제)</td><td>2/2</td></tr>
<tr><td>교과교육론에 해당하는 전공과목</td><td>3/3</td><td>3-4</td><td>1-2</td><td>전공 과목으로 편성하고,
교직이수자는 필수 과목으로 이수한다.</td></tr>
<tr><td>교과교재연구및지도법에 해당하는 전공과목</td><td>2/2</td><td>3-4</td><td>1-2</td><td>전공과목으로 편성하고,
교직이수자는 필수 과목으로 이수한다.
(비사범계)
※ 학과에 따라 3학점인 경우도 있음</td></tr>
<tr><td>논리및논술</td><td>3/3</td><td>3-4</td><td>1-2</td><td>사범대는 전공으로,
비사범계는 공통으로 개설한다.</td></tr>
<tr><td>교육실습</td><td>2/2</td><td>4</td><td>1</td><td>공통으로 개설하고, 사범대 및 교직이수자 전원 필수 교과로 이수한다.</td></tr>
<tr><td>교육봉사(2학점/60시간)</td><td>2/60</td><td>1-4</td><td>1-2</td><td>2학점 Pass과목으로 개설한다.</td></tr>
<tr><td>응급처치및심폐소생술</td><td>P/N</td><td>-</td><td>-</td><td>졸업 전 까지 총 2회를 이수,
교직과목으로 개설한 과목을 수강신청.
※ 체육교육과는 전공과목인 ‘응급처치와 심폐소생술’도 인정 (1회 한정)</td></tr>
<tr><td>성인지교육</td><td>P/N</td><td>-</td><td>-</td><td>2021학년도 입학자부터는 졸업 전까지 총 4회를 이수.
※21학번 이전 학생들은 졸업 전 2회 이수 (필수)</td></tr>
<tr><td colspan="5">간호학과(4) 교직이수자는 위 편제와 무관하게 2,3학년에 이수한다.
※ 간호는 교과교육영역(8학점) 이수 대상 아님</td></tr>
</table>

구분	학년	교과목명	학점/시간
1	2	교육심리	2/2
2	2	교육철학및교육사	2/2
3	2	교육학개론	2/2
4	2	생활지도및상담	2/2
5	3	교육과정및교육평가	2/2
6	3	교육방법및교육공학	2/2
7	3	교직실무	2/2
8	3	특수교육학개론	2/2
9	3	학교폭력의예방및학생의이해	2/2
10	1-4	교육봉사1,2	2/60
11	4	교육실습	2/2
12	1-4	응급처치및심폐소생술	P/N
13	1-4	성인지교육	P/N

7. 교직과목 이수편제표

이수 과목명 (): 이전 개설과목명	학점 시간	이수 학년	이수 학기	수강대상(학과)
교육학개론	2/2	2	1	1. 국어교육과 2. 영어교육과 3. 수학교육과 4. 컴퓨터교육과, 경영학과, 행정학과
교육철학및교육사(교육의역사와철학)	2/2			
교육방법및교육공학(교육공학의이론과실제)	2/2	3		
학교폭력의예방및학생의이해 (학교폭력예방의이론과실제)	2/2			
교육심리(교육심리학)	2/2	2	2	
생활지도및상담	2/2			
교육과정및교육평가(교육과정의이론과실제)	2/2	3		
특수교육학개론	2/2			
교직실무	2/2			
교육심리	2/2	2	1	1. 지리교육과, 건축학과, 건축공학과, (토목공학과, 환경공학과) 2. 체육교육과 3. 체육교육과, 조리외식경영학과, 실용음악, (가정교육과, 관광경영) 4. 역사교육과
생활지도및상담	2/2			
교육과정및교육평가	2/2	3		
특수교육학개론	2/2			
교직실무	2/2			
교육학개론	2/2	2	2	
교육철학및교육사	2/2			
교육방법및교육공학	2/2	3		
학교폭력의예방및학생의이해 (학교폭력예방의이론과실제)	2/2			
교과교육론에 해당하는 전공과목	3/3	3-4	1-2	전공 과목으로 편성하고, 교직이수자는 필수 과목으로 이수한다.
교과교재연구및지도법에 해당하는 전공과목	2/2	3-4	1-2	전공과목으로 편성하고, 교직이수자는 필수 과목으로 이수한다. (비사범계) **※ 학과에 따라 3학점인 경우도 있음**
논리및논술	3/3	3-4	1-2	사범대는 전공으로, 비사범계는 공통으로 개설한다.
교육실습	2/2	4	1	공통으로 개설하고, 사범대 및 교직이수자 전원 필수 교과로 이수한다.
교육봉사(2학점/60시간)	2/60	1-4	1-2	2학점 Pass과목으로 개설한다.
응급처치및심폐소생술	P/N	-	-	졸업 전 까지 총 2회를 이수, 교직과목으로 개설한 과목을 수강신청. **※ 체육교육과는 전공과목인 '응급처치와 심폐소생술'도 인정 (1회 한정)**
성인지교육	P/N	-	-	2021학년도 입학자부터는 졸업 전까지 총 4회를 이수. **※ 21학번 이전 학생들은 졸업 전 2회 이수 (필수)**
간호학과(4) 교직이수자는 위 편제와 무관하게 2,3학년에 이수한다. **※ 간호는 교과교육영역(8학점) 이수 대상 아님**				

구분	학년	교과목명	학점/시간
1	2	교육심리	2/2
2	2	교육철학및교육사	2/2
3	2	교육학개론	2/2
4	2	생활지도및상담	2/2
5	3	교육과정및교육평가	2/2
6	3	교육방법및교육공학	2/2
7	3	교직실무	2/2
8	3	특수교육학개론	2/2
9	3	학교폭력의예방및학생의이해	2/2
10	1-4	교육봉사1,2	2/60
11	4	교육실습	2/2
12	1-4	응급처치및심폐소생술	P/N
13	1-4	성인지교육	P/N

8. 학습성과와 교과목간의 상관관계

전공명	이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
교직	교직	교육학개론	20%		40%		40%				100%
	교직	교육철학및교육사	20%		40%		40%				100%
	교직	교육방법및교육공학	20%	30%	20%	10%	10%		10%		100%
	교직	교육과정및교육평가	20%		40%		40%				100%
	교직	교육심리	20%	50%			30%				100%
	교직	생활지도및상담	50%				50%				100%
	교직	교직실무			40%		40%			20%	100%
	교직	특수교육학개론	20%		30%		30%			20%	100%
	교직	학교폭력의예방및학생의이해					50%			50%	100%
	교직	교육봉사	20%		80%						100%
	교직	교육실습	20%		80%						100%
	교직	논리및논술	50%		20%		30%				100%
	교직	응급처치및심폐소생술					60%			40%	100%
	교직	성인지교육								100%	100%
계		역 량 총 합	260%	80%	390%	10%	420%		10%	230%	1,400

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일					
과목명	교육학개론	영문과목명		모듈명	
교과목 개요 및 특성	이 과목은 교육학 전반에 대한 기본적인 지식을 익히고 좋은 교사로 성장하기 위한 소양을 갖추는 것을 목적으로 한다. 교육철학, 교육사회학, 교육과정, 교육평가, 교육심리, 교육행정 등 교육학 세부 영역에 대한 전반적인 이해, 바람직한 교육에 대한 가치관을 형성하도록 하는 것이 이 과목의 목표이다. 수강생들은 강의, 독서, 토론, 글쓰기, 발표 등을 통해 좋은 교육의 본질에 대해 성찰할 수 있는 경험할 하게 될 것이다.				
교과 목표	인간적 삶의 가치창조의 기능을 갖는 교육의 본질을 연구·교육하고, 가정교육·학교교육·사회교육 등의 교육현실에 관한 이론과 실제를 탐구한다. 그리고 교육의 성패를 좌우하는 절대적 요인으로써의 교사의 중요성을 인식하고 나아가서 자질 높은 교사양성 방법을 인식시킬 뿐 아니라 스스로 수준 높은 교사가 되는 연습을 한다.				
교과 내용	1. 교육의 개념적 기초 2. 교육의 역사적 기초 3. 교육의 철학적 기초 4. 교육의 심리적 기초 5. 교육의 사회적 기초 6. 교육과정 7. 교수·학습 8. 교육평가 9. 교육공학 10. 생활지도와 상담 11. 교육행정 12. 교사론				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	• 발표 및 토론을 통해 자신의 의견을 논리적으로 설명하고 경청할 수 있다.			토론/ 팀프로젝트
교육과정 재구성역량 (MC3)	40%	• 교육학적 이론과 개념을 탐구하고 이해할 수 있다.			중간/기말시험
실제적 문제해결역량 (MC5)	40%	• 교육현상 및 실제에 대한 이해와 예비교사로서 교육적 관점과 전문성을 토대로 다양한 교육 문제를 이해할 수 있다.			중간/기말시험

과목 프로파일					
과목명	교육철학 및 교육사	영문과목명	Philosophy and Educational History	모듈명	
교과목 개요 및 특성	교육의 역사적 전개과정과 교육현상의 철학적 가치를 연구 교육한다. 한국교육은 물론 동서양의 교육사와 교육철학을 체계있게 고찰하고 그 현대적 의미를 집중 탐구한다. 또한 교육의 역사적 흐름과 그 가치를 재평가함으로써 현재 교육현상을 바로 이해하고 나아가서 미래교육의 전개 가능성을 예측하고 적절한 대책을 세울 수 있는 지혜를 기른다.				
교과 목표	교육은 진공 상태에서 이루어지는 것이 아니라, 한 시대의 정치적·사회적·문화적 상황 가운데 이루어지기에, 교육이 이루어지는 시간과 공간을 이해하는 것은 매우 중요하다. 따라서 이 과목은 교육을 역사적 관점과 철학적 관점에서 바라보고, 교육은 무엇이며 교육은 무엇이어야 하는지를 좀 더 본질적인 차원에서 고민하고 질문하면서 교육에 대한 관점을 새롭게 확립하는 것을 주된 관심으로 한다.				
교과 내용	1. 교육철학이란 무엇인가? 2. 현대교육철학의 4대 교육론 3. 고대 그리스 교육 (소크라테스, 플라톤, 아리스토텔레스) 4. 중세의 교육(아우구스티누스, 토마스 아퀴나스) 5. 17세기 실학주의와 교육(코메니우스, 로크) 6. 18세기 계몽주의와 교육(루소) 7. 19세기 교육(페스탈로치, 프뢰벨, 헤르바르트) 8. 20세기 현재교육(듀이, 몬테소리, 니일, 슈타이너) 9. 조선시대의 교육 (이황, 이이, 이익, 유형원, 이익, 정약용, 최제우) 10. 현대사회 교육의 흐름 11. 현재사회 문제와 교육철학의 문제				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	• 과제를 통해 자신의 의견을 논리적으로 설명할 수 있다.	과제
교육과정 재구성역량 (MC3)	40%	• 교육철학적 이론과 교육사의 주요사실을 탐구 및 이해할 수 있다.	중간/기말시험
실제적 문제해결역량 (MC5)	40%	• 교육현상 및 실제에 대한 철학적 접근을 시도할 수 있다.	중간/기말시험

과목 프로파일					
과목명	교육과정 및 교육평가	영문과목명	Curriculum and Educational Evaluation	모듈명	
교과목개요 및 특성	교육과정 및 교육평가의 기본 개념을 익히고 이를 학교 현장에서 적용하기 위한 방법을 탐구한다. 특히 미래교육의 지향점인 AI 디지털 역량, 문제해결 역량, 변혁적 역량을 중심으로 한 교육과정 개발, 학생의 깊은 이해를 위한 배움중심수업, 학생의 성장을 돕는 성장중심평가 등 미래지향적 교육과정과 교육평가의 원리를 익힌다. 이를 바탕으로 교육을 새롭게 혁신하고 미래교육의 지향점을 구현하는 교육과정 전문성, 교육평가 전문성을 함양한다.				
교과 목표	교육과정 및 교육평가의 기본적인 개념과 원리를 학습하고, 학생의 전인적 성장을 위한 교육과정-수업-평가를 운영하는 데에 필요한 전문성과 실제적 역량을 기른다.				
교과 내용	1. 교육과정의 기본 개념 2. 잠재적 교육과정과 영 교육과정 3. 교육과정을 보는 관점 4. 교육과정 설계의 원리 5. 교육의 목적, 목표, 성취기준, 역량 6. 학교 교육과정 개발의 원리 7. 국가 교육과정의 이해 8. 교육과정과 교육평가의 관계 9. 교육평가의 기본 개념 10. 교육평가의 유형 11. 수행평가의 이해 12. 성장중심평가의 이해 13. 루브릭, 피드백, 자기평가, 동료평가 14. 평가혁신의 방향				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의 - 전공능력란은 각 학과에서 입력할 것			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적의사소통역량(MC1)	20%	발표 및 토론을 통해 자신의 의견을 논리적으로 설명하고 경청할 수 있다.	토론/팀프로젝트
교육과정 재구성역량 (MC3)	40%	교육학적 이론과 개념을 탐구하고 이해할 수 있다.	중간/기말 시험
실제적문제해결역량 (MC5)	40%	교육현상 및 실제에 대한 이해와 예비교사로서 교육적 관점과 전문성을 토대로 다양한 교육문제를 이해할 수 있다.	중간/기말 시험

과목 프로파일					
과목명	교육방법 및 교육공학	영문과목명	Educational Methods and Technology	모듈명	
교과목개요 및 특성	예비교사들이 학교 현장에서 수업 운영에 필요한 기초적인 지식과 기술을 습득하는 것을 목표로 한다. 이에 교육공학 및 교수학습 이론들을 바탕으로 효과적인 수업을 설계하고 운영할 수 있는 역량을 배양한다. 아울러 AI 디지털교과서, 교육용 소프트웨어와 하드웨어를 포함한 다양한 교수매체의 활용 방법을 다루고, 디지털·AI 교육 환경에 맞는 테크놀로지 활용 수업 설계 역량을 기른다.				
교과 목표	첫째, 교수학습이론 및 교수설계이론을 적용하여 효과적인 수업을 설계할 수 있다. 둘째, AI 디지털교과서를 포함하여 다양한 교수학습 매체 및 디지털 테크놀로지를 활용하여 수업을 진행할 수 있다. 셋째, 효과적인 의사소통 기술을 적용하여 수업을 시연할 수 있다. 넷째, 수업을 분석하고 평가할 수 있다.				
교과 내용	1. 교육공학의 성격 2. 교수체제개발 3. 교수설계이론 4. 교수프로그램 평가		5. 교수매체의 선정과 활용 6. 수업실행 및 분석 7. 테크놀로지 활용 수업		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의 - **전공능력란은 각 학과에서 입력할 것**			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성 개발역량 (MC2)	30%	교수학습이론 및 교수설계이론을 이해하고, 이를 적용하여 효과적인 수업을 설계할 수 있다	시험
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	학습자의 수준과 능력에 맞게 수업을 진행하고 다양한 상호작용을 촉진할 수 있다.	수업실연
학습성과 평가역량 (MC4)	10%	학습자의 학습결과를 평가하기 위한 평가도구를 작성할 수 있다. 동료들의 수업을 평가하고 자신의 학습과정과 성과를 성찰할 수 있다.	성찰일지 동료평가
교육과정 재구성 역량 (MC3)	30%	2022 개정 교육과정 및 교수학습이론에 근거하여 학습자의 특성에 맞는 수업을 설계하고 재구성할 수 있다.	수업과정안
학습자원 활용 역량 (MC7)	10%	다양한 교수매체를 효과적으로 활용하는 교수학습 방안을 모색할 수 있다.	수업과정안

과목 프로파일					
과목명	교육심리	영문과목명	Educational Psychology	모듈명	
교과목 개요 및 특성	이 수업은 교육장면에서 나타나는 다양한 현상을 이해하기 위하여 과학적인 방법으로 연구된 심리학 이론을 다룬다. 주로 학습자의 특성을 비롯하여 학습 및 발달 이론, 교수-학습 과정, 동기를 중심으로 논의한다.				
교과 목표	교육의 심리학적 기초로서 인간의 학습과 발달에 대한 이해와 이를 교육에 적용하기 위한 이론과 방법을 다룬다. 이를 통해 예비교사들이 학생들의 학습지도 및 생활지도에 적용할 수 있는 원리를 중점적으로 다룬다.				
교과 내용	1. 교육심리학의 기초 2. 인지발달 3. 성격 및 사회성 발달 4. 도덕성 발달 5. 지능 및 창의성 6. 학습자의 다양성 7. 행동주의 학습이론 8. 인지주의 학습이론 9. 동기 이론 10. 학급운영 및 생활지도				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	• 그룹 토론 및 활동에 효과적으로 참여하고 의사소통 할 수 있다 문제해결안을 수업 구성원에게 효과적으로 전달할 수 있다.			발표, 토론
내용전문성 개발역량 (MC2)	50%	• 교육심리 이론을 이해하고, 수업운영 및 학생지도에 이를 적용할 수 있다.			시험, 발표, 수업활동, 보고서
실제적 문제해결역량 (MC5)	30%	• 교육심리 이론이 교육에 주는 시사점을 다양한 측면에서 모색하고 이를 수업개선에 적용할 수 있다.			프로젝트, 보고서

과목 프로파일					
과목명	생활지도 및 상담	영문과목명	Guidance & Counseling	모듈명	
교과목개요 및 특성	학교교육 현장에서 필요로 하는 학생 생활지도 및 상담에 관한 이론과 실무적 지식과 기술을 다루는 과정이다. 특히 청소년기의 정신건강과 활동을 바람직하게 이끌기 위한 교사의 상담자적 역할과 과업에 중점을 둔다.				
교과 목표	올바른 스마트기기 활용 지도 방안을 포함한 학생발달단계에 적합한 생활지도 및 상담방법에 중점을 둔다.				
교과 내용	1. 생활지도의 개념 2. 학교상담의 개념 및 특수성 3. 정신분석적 상담 4. 자아방어기제의 특성 5. 행동치료적 상담 6. 인간중심치료적 상담		7. 게슈탈트 심리치료적 상담 8. 인지치료적 상담 9. 합리적 정서행동치료적 상담 10. 분석적 심리치료적 상담 11. 학교현장의 학생들의 문제탐색 및 이해		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	50%	학교교육에서 필요한 학생과의 의사소통 능력을 기를 수 있다.			토론/팀프로젝트
실제적 문제해결역량 (MC5)	50%	학생문제에 대한 창의적인 문제해결 능력을 기를 수 있다.			중간/기말 시험

과목 프로파일					
과목명	특수교육학개론	영문과목명	Foundation of Special Education	모듈명	
교과목개요 및 특성	특수교육의 기초적인 학문을 이해하고 구체적인 내용을 분류하여 특수교육의 상황을 탐구 하도록 한다. 뿐만 아니라 문제점의 해결 및 학습에의 효과성과 효율성을 높인다. 특수교육의 기초, 통합교육의 이해, 시각장애아동의 교육, 청각장애아동의 교육, 지체장애아동의 교육, 정서, 행동장애아동의 교육, 의사소통장애아동의 교육, 학습장애아동의 교육, 건강장애아동의 교육, 영재아동의 교육, 장애인 평생교육 등을 학습한다.				
교과 목표	특수교육은 신체적 정신적으로 특별한 교육적 서비스를 요구하는 학생들을 대상으로 교과 혹은 환경적 수정을 제공하는 교육이라 할 수 있다. 이러한 대상이란 장애를 가진 학생이나 두드러진 재능을 가진 학생을 포함한다. 따라서 본 교과는 학교현장에서 장애 또는 영재성을 가진 학생들을 이해하고 적절한 교육적 욕구를 충족시키기 위하여 적절한 교육과정 및 관련 서비스의 제공, 상호작용하기, 대상학생의 적절한 배치를 하는데 전문적 도움을 줄 수 있게 하려는 것을 목적으로 한다.				
교과 내용	1. 특수교육의 이해 2. 장애학생 통합교육 3. 시각장애 4. 청각장애 5. 지체장애 6. 지적장애 7. 의사소통 능력평가(전문지식 습득 및 적용 능력) 8. 정서행동장애		9. 자폐스펙트럼장애 10. 의사소통장애 11. 학습장애 12. 영재아동 13. 장애아동 가족지원의 이해 14. 인문사유능력(교육현장의 문제해결에 지식을 적용할 수 있는 능력), 의사소통능력평가 15. 글로벌 능력		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의 - **전공능력란은 각 학과에서 입력할 것**			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	그룹활동 등을 통해 공감적 의사소통 능력을 기를 수 있다.	과제
내용전문성 개발역량 (MC2)	30%	특수교육에 대한 전문지식을 습득하고 적용할 수 있다.	중간/기말 시험
실제적 문제해결역량 (MC5)	30%	교육현장의 문제해결에 대한 지식을 적용할 수 있는 능력을 기를 수 있다.	중간/기말 시험
윤리 역량 (MC8)	20%	학습에 대한 책임감을 갖고 성실히 수업에 참여할 수 있다. 특수교육대상자의 권리, 교사로서의 사명감, 교직윤리성에 대한 사유능력을 기를 수 있다.	출석/질의 응답

과목 프로파일					
과목명	교직실무	영문과목명	Teaching Practice	모듈명	
교과목개요 및 특성	본 강좌는 교육현장에서 교사로서의 가져야 할 소양과 실무를 이해하고 기능을 익혀 학교 및 교육현장에서 능력 있고 바람직한 교육자로서의 자격을 갖추도록 하여, 학생의 생활지도와 학급경영, 교수방법, 학교업무에 대한 교사의 역할을 연구하여 바람직한 학생들의 인격형성지도에 이바지하도록 한다.				
교과 목표	교사로서 직무를 수행하면서 교직윤리, 사회변화와 교육, 진로교육, 학교·학급경영, 학사·인사·행정실무 등 다양한 분야에서 필요한 지식과 기술을 습득하며 교직을 실질적으로 이해할 수 있도록 한다				
교과 내용	1. 교직의 개념 및 특성 2. 교원의 자격제도(교원자격의 종류 및 기준) 3. 신규교원의 채용 및 교원신규 채용의 결격사유 4. 교수학습의 개념 및 원리 5. 교수·학습 과정안 작성 6. 모의 수업 7. 전공투어 체험프로그램 구상 8. 성취평가제 9. 교육과정의 개념 10. 자유학기제의 개요 및 운영방향 11. 자유학기 교육과정 편성 및 운영 12. 장학의 이론적 기초, 장학의 유형 13. 학적 및 출결관리 14. 교무업무시스템(NEIS)의 이해				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
교육과정 재구성역량 (MC3)	40%	• 학교현장에서 학급 경영과 수업경영, 장학 등에 관한 이론을 이해하고, 적용하여 모의시연할 수 있다.			중간/기말시험
실제적 문제해결역량 (MC5)	40%	• 학습과제 및 의사소통을 통해 문제를 창의적이고 효과적으로 해결할 수 있다.			중간/기말시험
윤리 역량 (MC8)	20%	• 교직에 대한 신념과, 정직성, 학교규칙준수 등을 통해 지속적이고 성장가능한 자기반성능력을 함양할 수 있다.			토론/발표

과목 프로파일					
과목명	학교폭력의 예방 및 학생의 이해	영문과목명	School-Violence Prevention and student understanding	모듈명	
교과목개요 및 특성	‘학교폭력의 이해’ ‘학교폭력의 예방’ ‘학교폭력의 대처방안’ 등 학교 현장에서 활용 가능한 실제적인 내용을 학습한다. 학교폭력의 실체와 원인을 심층적으로 이해하고, 실질적 대응 역량을 키울 수 있도록 학교 현장과 연계한 구체적인 사례중심의 수업이다.				
교과 목표	학교현장에서 교사들이 학교폭력 사건에 개입하고 예방하기 위한 기본적인 과정을 이해하고, 청소년의 발달과정과 상담이론 및 기법을 통해 학생의 이해를 통한 학교폭력 예방의 실질적 능력 함양을 목적으로 한다.				
교과 내용	1. 학교폭력의 유형, 학생의 발달에 대한 이해 2. 학교폭력의 실태조사 및 해결방안 3. 학교폭력의 징후 및 조기감지 4. 학교폭력 사건에 대한 교사의 역할 5. 학교폭력에 대한 법적조치 및 절차 6. 학교폭력 예방교육과 학교폭력 전담기구의 역할 7. 학교폭력 피해학생에 대한 이해와 조치 개입 8. 학교폭력 가해학생에 대한 조치 및 개입 9. 학교폭력과 아동학대 및 성폭력 예방교육 10. 학교폭력예방과 대처를 위한 지원제도 및 기관 11. 학교폭력 예방의 상담기법과 과정 12. 학교폭력 예방과 인성교육 13. 학교폭력 예방프로그램(한국, 미국, 일본, 핀란드) 14. 사이버폭력 예방교육 및 교직수업 적용 15. 청소년 사이버폭력 문제와 상담, 대응방법				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
윤리 역량 (MC8)	50%	• 학교폭력의 심각성을 이해하고 공동체적 윤리를 이해하고 적용할 수 있다.			팀프로젝트/발표
실제적 문제해결역량 (MC5)	50%	• 학생문제에 대한 창의적인 문제해결역량을 기를 수 있다.			중간/기말시험

과목 프로파일					
과목명	교육실습	영문과목명	Practice of Teacher`s Pre-service Training	모듈명	
교과목개요 및 특성	참관실습, 실무실습, 수업실습을 통하여 교육자적 사명의식과 교사로서의 전문적 자질을 기르고 교육현장의 현실을 이해하며 이제까지 학습한 교육이론과 전공지식을 실제에 적용하는 기회를 갖도록 한다.				
교과 목표	교육실습시 학교교육 현장에서 수행해야 할 예비교사로서의 역할과 과업활동에 대한 안내적 실습지도의 성격을 띤다. 교과지도, 생활지도, 학급경영에 관한 학교현장에서의 실무지식 및 정보를 실제적 적용과 현실적 체험을 통해 보다 숙련시키는 실습코스이다. 이 코스를 통해 학습자는 중등교사로서의 사명감과 전문성을 고양시킬 수 있을 것이다.				
교과 내용	1.교육실습의 본질적 이해(교사역할의 3대 덕목) 2.수업설계에 기초한 교안 및 학습지도안 작성 (ASSURE모델) 3.효과적인 교육실습을 위한 교안 작성 (수업설계안에 기초한 모의수업 사례발표)		4. 교육실습 오리엔테이션 5. 학교현장 교육실습 6. 교육실습 평가회 7. 교육실습 후기 보고서 작성제출		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓)프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	학교현장에서의 교육실습과정을 통해 의사소통 능력을 기를 수 있다.			실습
실제적 문제해결역량 (MC5)	80%	학교현장에서의 교육실습과정을 통해 학교 현장의 문제를 이해하고, 예비교사로서의 실무능력을 기를 수 있다.			실습

과목 프로파일					
과목명	교육봉사	영문과목명	Educational Service	모듈명	
교과목개요 및 특성	학생이 가진 지식을 초, 중, 고 학생을 대상으로 교육적인 방법(행정보조, 사무보조 등 제외)으로 봉사하는 것을 말한다.				
교과 목표	학습자로 하여금 예비교사로서의 지식과 경험을 토대로 초,중,고 및 교육봉사 관련기관에서 다양한 방식과 체험의 교육적인 봉사활동을 실천적으로 수행하도록 하며, 그와 관련된 교육봉사적 소양과 태도를 함양하고자 한다.				
교과 내용	교육봉사 계획수립 및 봉사활동 실시				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓)프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의 - **전공능력란은 각 학과에서 입력할 것**					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	학교 및 교육봉사관련 기관에서 교육봉사자로서의 의사소통 능력을 기를 수 있다.			실습
교육과정 재구성역량 (MC3)	80%	학교 및 교육봉사관련 기관에서 학습자의 특성에 맞는 수업을 설계하고 적용함으로써 교육봉사자로서의 자질과 역량을 기를 수 있다.			실습

과목 프로파일					
과목명	논리 및 논술	영문과목명	Logic and State	모듈명	
교과목개요 및 특성	본 교과는 교원자격이수를 위한 필수 교과교직 과목으로 예비교원의 의사소통역량을 함양하고 나아가 논리적 사고는 물론 비판적 사고를 바탕으로 한 이성적 판단력이 있는 교원의 자질을 갖추도록 과정을 구성하였다.				
교과 목표	각 교과의 특성에 부합되는 논리적 사고의 근본 법칙 및 논술에 관한 교육에 역점을 둔다. 글쓰기의 기초를 익히고 나아가 논리적 요구도 반영한 글쓰기를 수행하며 교단에서 학습자를 지도할 수 있는 능력을 배양하고자 한다. 또한 교육학 논술의 사례 분석 및 작성 활동을 통해 논리적 글쓰기 능력을 기르도록 한다.				
교과 내용	1. 논술의 개념과 특성 2. 논술의 기초 3. 논술의 형식 4. 논술의 실제 5. 교육학 논술의 형식 6. 교육학 논술의 실제				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공감적 의사소통역량 (MC1)	50%	• 논술(작문)과 토론을 통한 의미 구성과 의사소통 능력을 신장한다.	중간/기말고사(논술형)
교육과정 재구성역량 (MC3)	20%	• 다양한 범주의 논제를 읽고 분석하여 적합한 문제 해결을 위해 다양한 경험과 사고를 활용할 수 있다.	과제
실제적 문제해결역량 (MC5)	30%	• 논제에 따른 창의적 사고 활동으로 문제 해결의 과정이 담긴 논술문을 작성할 수 있다.	중간/기말고사(논술형)

과목 프로파일					
과목명	성인지교육	영문과목명	Gendersensitive education	모듈명	
교과목개요 및 특성	본 교과는 교육부의 교원자격무시험검정을 위한 필수이수과목으로, 예비교원으로서 함양해야 할 성인지 감수성 교육을 다루는 교과이다.				
교과 목표	교원양성과정을 이수하는 동안 해당 교원양성기관의 장이 실시한 성인지 교육을 다음과 같이 이수하여야 한다. ㉠ 3년 이하의 교원양성과정 (교직과정, 교육대학원 등)을 이수한 사람 : 성인지교육 2회 이상 이수 ㉡ 3년을 초과하는 교원양성과정(사범대, 일반대 교육과 등)을 이수한 사람 : 성인지교육 4회 이상 이수 ※ 21학년도 입학자부터 상기 기준을 적용하며, 기존의 재학생과 복학생에 대한 성인지 교육 기준은 '21년 2월 9일을 기준으로 남은 교원양성과정에 따라 산정한다				
교과 내용	1. 디지털 성범죄 포함 성희롱·성폭력예방교육 2. 가정·학교(대학포함)·사회 속 성인지 감수성 및 양성평등 의식 함양 교육 3. 학교 현장에서의 성인지 감수성 및 양성평등 의식 향상을 위한 학생 지도 방법 및 교육 4. 성인지적 관점을 바탕으로 한 수업 및 생활지도 고려사항, 학생 및 보호자 상담 방법				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
윤리역량 (MC8)	100%	• 학교 현장에서 성인지 윤리에 입각한 교육 활동을 할 수 있다	이론

과목 프로파일					
과목명	응급처치 및 심폐소생술	영문과목명	First Aid and CPR	모듈명	
교과목개요 및 특성	본 교과목은 교원자격검정령 제19조 제3항 관련 별표 1의 제4호(시행 2005.12.15)의 응급처치 및 심폐소생술 실습 기준내용을 근거로 교원양성과정을 이수하는 동안 해당 교원양성기관의 장이 실시 한 응급처치 및 심폐소생술 실습을 2회 이상 수강해야 하는 법령에 의거 사범대학 학생 및 비 사범계 교직 이수자를 대상으로 한 0학점 1시간 PASS / Fail 과목으로 응급처치와 심폐소생술 실습을 하는 교과목이다. 교과목 특징으로 현장 응급상황의 절대적 대처능력의 함양을 목적으로 한다,				
교과 목표	1. 응급처치 및 심폐소생술에 대해 이해한다. 2. 응급처치를 위한 구급장비를 활용할 수 있다. 3. 학교안전을 위한 응급처치의 기본 개념을 이해한다.				
교과 내용	1. 응급처치에 관련한 학교 안전과 기본과정에 대하여 학습한다. 2. 학교 안전을 위한 심폐소생술 및 응급처치에 대한 매뉴얼을 학습한다(지혈법, 환자운반법, 기도폐쇄, 심폐소생술, AED, 붕대법 등).				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓)프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
실제적 문제해결역량 (MC5)	60%	• 학교현장의 응급처치에 대한 기본 원리를 학습하고 대처방법을 적용할 수 있다. • 학교현장의 응급처치 및 심폐소생술에 관한 사례를 정확히 이해하고, 응급처치상황에서 합리적으로 대처할 수 있고, 이를 논리적으로 설명할 수 있다. • 응급처치와 심폐소생술의 중요성을 근거 이론적으로 설명할 수 있다. • 학교현장의 응급처치와 심폐소생술의 적용에 대하여 합리적인 근거를 작성할 수 있다. • 예비교사로서 학교현장의 응급처치 및 심폐소생술 적용상황에서 합리적 대처를 할 수 있다.			수행평가
윤리 역량 (MC8)	40%	• 응급처치 및 심폐소생술의 심화 된 능력보유는 예비교사로서 직업적, 도덕적 책임의식을 갖는 데 도움을 주며, 교사생활 전반에 긍정적 영향을 미칠 수 있다. • 응급처치와 심폐소생술 활동에 참여하여 더불어 사는 사회의 구성원으로서 도움을 줄 수 있다.			성찰일지

10. 교직과목

2004~2008 교육과정		2009~2012 교육과정		2013~2014 교육과정		2015~2017 교육과정		2018~2023 교육과정	
교과목명	학점	교과목명	학점	교과목명	학점	교과목명	학점	교과목명	학점
교육학개론	2	교육학개론	2	교육학개론	2	교육학개론	2	교육학개론	2
생활지도 및 상담	2	생활지도 및 상담	2	생활지도 및 상담	2	생활지도 및 상담	2	생활지도 및 상담	2
교육심리학	2	교육심리학	2	교육심리	2	교육심리	2	교육심리학 (교육심리)	2
교육의 역사와 철학	2	교육의 역사와 철학	2	교육철학 및 교육사	2	교육철학 및 교육사	2	교육의역사와철학 (교육철학 및 교육사)	2
교육공학의 이론과 실제	2	교육공학의 이론과 실제	2	교육공학의 이론과 실제	2	교육방법 및 교육공학	2	교육방법 및 교육공학	2
교육과정 및 교육평가	2	교육과정 및 교육평가	2	교육과정 및 교육평가	2	교육과정 및 교육평가	2	교육과정 및 교육평가	2
학교행정 및 학급경영	2	학교행정 및 학급경영	2						
교육실습	2	교육실습	2	교육실습	2	교육실습	2	교육실습	2
		교육봉사	2	교육봉사	2	교육봉사	2	교육봉사	2
		특수교육학개론	2	특수교육학개론	2	특수교육학개론	2	특수교육학개론	2
		교직실무	2	교직실무	2	교직실무	2	교직실무	2
				학교폭력 예방의 이론과 실제	2	학교폭력의 예방 및 대책	2	학교폭력예방 및 학생의 이해	2
교과교육론	(2)	교과교육론	(3)	교과교육론	(3)	교과교육론	(3)	교과교육론	(3)
교과교재연구 및 지도법	(2)	교과교재연구 및 지도법	(2)	교과교재연구 및 지도법	(2)	교과교재연구 및 지도법	(2)	교과교재연구 및 지도법	(2)
		논리 및 논술 관련과목	(3)	논리 및 논술 관련과목	(3)	논리 및 논술 관련과목	(3)	논리 및 논술 관련과목	(3)
								응급처치및심폐소생술	-
								성인지교육	-
계	16(4)	계	22(8)	계	22(8)	계	22(8)	계	22(8)

※ ()는 교과교육영역으로 학과 전공으로 개설한다.(단, 비사범계의 논리 및 논술은 교직 공통과목으로 개설)

※ -는 교직공통영역으로 졸업 전까지 이수.(성인지교육은 21학번 이전, 이후 이수방법이 다르니 확인 후 이수)

11. 교직과목 개요

영역	과목명	학점	주당 시간 이론	주당 시간 실습	과목개요
교직이론	교육학개론 (Introduction to Education)	2	2	0	인간적 삶의 가치창조의 기능을 갖는 교육의 본질을 연구·교육하고, 가정교육·학교교육·사회교육 등의 교육현실에 관한 이론과 실제를 탐구한다. 그리고 교육의 성패를 좌우하는 절대적 요인으로써의 교사의 중요성을 인식하고 나아가서 자질 높은 교사양성 방법을 인식시킬 뿐 아니라 스스로 수준 높은 교사가 되는 연습을 한다.
	교육철학 및 교육사 (Philosophy and Educational History)	2	2	0	교육의 역사적 전개과정과 교육현상의 철학적 가치를 연구 교육한다. 한국교육은 물론 동서양의 교육사와 교육철학을 체계 있게 고찰하고 그 현대적 의미를 집중 탐구한다. 또한 교육의 역사적 흐름과 그 가치를 재평가함으로써 현재 교육현상을 바로 이해하고 나아가서 미래교육의 전개 가능성을 예측하고 적절한 대책을 세울 수 있는 지혜를 기른다.
	교육과정 및 교육평가 (Curriculum and Educational Evaluation)	2	2	0	교육과정의 계획에 요구되는 원리와 개념, 교육목적의 설정과 교육내용의 선정 및 조직 등을 탐구 한다. 그리고 교육 활동의 효율성을 전개하기 위한 교육평가의 이론과 실제를 다룬다.
	교육방법 및 교육공학 (Educational Methods and Technology)	2	2	0	교수·학습의 이론과 실제 특히 교육기자재 활용방법, 교육현장의 문제를 중점적으로 다룬다. 실제적인 교수 및 학습 방법들을 연구하고 교수학습의 효과를 증진시킬 교육공학의 기능에 대하여 논의 및 분석한다.
	교육심리 (Educational Psychology)	2	2	0	이 수업은 교육장면에서 나타나는 다양한 현상을 이해하기 위하여 과학적인 방법으로 연구된 심리학 이론을 다룬다. 주로 학습자의 특성을 비롯하여 학습 및 발달 이론, 교수-학습 과정, 동기를 중심으로 논의한다.
	생활지도 및 상담 (Guidance & Counseling)	2	2	0	학교교육 현장에서 필요로 하는 학생 생활지도 및 상담에 관한 이론과 실무적 지식과 기술을 다루는 과정이다. 특히 청소년기의 정신건강과 활동을 바람직하게 이끌기 위한 교사의 상담자적 역할과 과업에 중점을 둔다.
교직소양	교직실무 (Teaching Practice)	2	2	0	본 강좌는 교육현장에서 교사로서의 가져야 할 소양과 실무를 이해하고 기능을 익혀 학교 및 교육현장에서 능력 있고 바람직한 교육자로서의 자격을 갖추도록 하여, 학생의 생활지도와 학급경영, 교수방법, 학교업무에 대한 교사의 역할을 연구하여 바람직한 학생들의 인격형성지도에 이바지하도록 한다.
	특수교육학개론 (Foundation of Special Education)	2	2	0	특수교육의 기초적인 학문을 이해하고 구체적인 내용을 분류하여 특수교육의 상황을 탐구 하도록 한다. 뿐만 아니라 문제점의 해결 및 학습에의 효과성과 효율성을 높인다. 특수교육의 기초, 통합교육의 이해, 시각장애아동의 교육, 청각장애아동의 교육, 지체장애아동의 교육, 정서, 행동장애아동의 교육, 의사소통 장애아동의 교육, 학습장애아동의 교육, 건강장애아동의 교육, 영재아동의 교육, 장애인 평생교육 등을 학습한다.
	학교폭력의 예방 및 학생의 이해 (School-Violence Prevention and student understanding)	2	2	0	'학교폭력의 이해' '학교폭력의 예방' '학교폭력의 대처방안' 등 학교 현장에서 활용 가능한 실제적인 내용을 학습한다. 학교폭력의 실체와 원인을 심층적으로 이해하고, 실질적 대응 역량을 키울 수 있도록 학교 현장과 연계한 구체적인 사례중심의 수업이다.
교육실습	교육실습 (Practice of Teacher`s Pre-service Training)	2	0	2	참관실습, 실무실습, 수업실습을 통하여 교육자적 사명의식과 교사로서의 전문적 자질을 기르고 교육현장의 현실을 이해하며 이제까지 학습한 교육이론과 전공지식을 실제에 적용하는 기회를 갖도록 한다.
	교육봉사 (Educational Service)	2	0	2	학생이 가진 지식을 초, 중, 고 학생을 대상으로 교육적인 방법(행정보조, 사무보조 등 제외)으로 봉사하는 것을 말한다.
교과교육	교과교재연구 및 지도법 (Teaching Materials and Teaching Techniques of Each Subjects)	2	2	0	교과의 성격, 중·고등학교 교재의 분석, 학습지도안의 작성, 교수방법 등 교과지도의 실제경험을 쌓게 한다.
	교과교육론 (Teaching models of Each Subjects)	3	3	0	교과 교육의 이론적, 역사적 배경, 교과교육의 목표, 중·고등학교 새 교육과정의 분석 등 교과교육 전반에 관하여 연구한다.
	논리 및 논술 (Logic and State)	3	3	0	각 교과의 특성에 부합되는 논리적 사고의 근본 법칙 및 논술에 관한 교육에 역점을 둔다.

※ 교과교육영역은 학과 전공으로 개설한다.(단, 비사범계의 논리 및 논술은 교직 공통과목으로 개설)

휴먼서비스대학

◈ 언어재활학과
◈ 치매전문재활학과
◈ 산림치유학과
◈ 복지상담학과
◈ 스마트통합치유학과
◈ 해양치유레저학과

교 육 목 적

휴먼서비스대학은 교육부와 국가평생교육진흥원이 추진하는 "대학의 평생교육체제 지원사업"에 선정된 단과대학으로 학령기 학생 중심의 대학에서 벗어서 성인학습자 친화적 학사체계를 마련할 수 있도록 지원하고
선 취업 · 후 학습을 활성화하여 성인학습자의 자기개발을 독려와 지역의 평생교육체제 구축함을 목적으로 한다.

교 육 목 표

1. 지역사회 수요를 기반으로 한 성인학습자 친화형 평생교육체제 기반 조성
2. 학령기 인구 감소에 따른 성인학습자 전환기 교육 및 재교육 체제 마련
3. 성인학습자 및 선취업 후진학자 친화형 학사 유연화 조직 정비 및 개선
4. 생산인구 감소와 100세 시대의 수요에 맞는 지역사회 성인학습자 지속 가능 대학 정착

언어재활학과
Department of Speech Language Rehabilitation

1. 교육목표

언어재활학과는 2018년 교육부 재정지원 사업으로 휴먼재활서비스학부 언어재활상담전공으로 신설된 후 2019년 휴먼서비스대학 언어재활학과로 승격된 성인학습자(만30세 이상)와 선취업 후진학자(특성화고 졸업 재직자)를 대상으로 한 4년제 정규 평생교육학부과정이다. 언어재활학과는 의사소통장애로 인한 유아, 아동, 성인, 노인 등의 재활을 통하여 인간다운 삶을 영위할 수 있도록 국내 최고 수준의 학문적 가치를 수립하는 것을 목적으로 한다.

2. 학과연혁

2018. 3. 휴먼재활서비스학부 언어재활상담전공 신설 (학부장: 고재욱교수)
2019. 3. 휴먼서비스대학 언어재활상담학과 신설 (학과장: 박진교수)
2022. 2. 휴먼서비스대학 언어재활상담학과 제 1회 졸업생 배출
2022. 3. 휴먼서비스대학 언어재활학과 명칭 변경(학과장: 박진교수)
2022. 3. 휴먼서비스대학 언어재활학과 제 2회 졸업생 배출

3. 교과운영방안

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

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

4. 전공 능력 정의

핵심역량	전공능력		전공능력 정의
소통능력	MC1	의사소통능력	언어재활(치료)의 기초 및 필수 지식을 언어재활사, 중재지원팀 구성원, 대상자, 부모 등에게 효과적으로 의사소통할 수 있는 능력
	MC2	글로벌능력	언어재활 관련 외국논문 읽고 해석할 수 있는 능력과 실제 임상에 적용할 수 있는 능력, 외국어로 의사소통할 수 있는 능력
전문성	MC3	전공지식습득능력	언어재활 전공 관련 직무 수행에 필요한 전공지식 습득 능력
	MC4	전공지식실무적용능력	언어재활 전공 기초 지식을 바탕으로 실제 말·언어 및 청각장애 상황을 정확하게 진단하고 치료에 적용할 수 있는 능력
창의성	MC5	창의적문제해결능력	문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력
도전정신	MC6	자기개발능력	스스로를 관리하고 개발하는 능력, 자아인식, 자기관리, 경력 개발 능력 포함
	MC7	자원활용능력	시간, 자본, 재료 및 시설, 인적자원 등의 자원 가운데 무엇이 얼마나 필요한지를 확인하고, 이용 가능한 자원을 최대한 수집하여 실제 업무에 어떻게 활용할 것인지를 계획하고, 계획대로 활용하는 능력, 컴퓨터 및 정보처리, 기술 활용 능력 포함
공감능력	MC8	대인관계능력	접촉하는 사람들과 문제를 일으키지 않고 원만하게 지내는 능력, 팀웍, 리더십, 갈등관리, 협상, 고객서비스 능력 포함
	MC9	공동체윤리	인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의 바른 태도로 업무에 임하는 자세

5. 전공 능력 선정 배경

휴먼서비스대학 언어재활학과 전공능력 핵심역량은 소통능력, 전문성, 창의성, 도전정신, 공감능력으로 선정하였다. 소통능력의 세부 전공능력으로는 의사소통능력과 글로벌능력으로, 먼저 의사소통능력은 언어재활(치료) 현장에서 동료 언어재활사, 중재지원팀 구성원, 대상자, 부모 등과 효과적으로 의사소통할 수 있는 능력을 말하는 것으로 언어재활사의 필요한 중요 역량 가운데 하나라고 할 수 있다. 글로벌능력은 언어재활 관련 외국논문 읽고 해석할 수 있는 능력과 습득한 지식을 실제 임상에 적용할 수 있는 능력, 외국어로 의사소통할 수 있는 능력을 의미하는 것으로 새로운 언어치료법에 대한 이해와 숙달을 위해서는 외국어(특히, 영어)의 사용이 기본적으로 요구되기 때문이다. 전문성의 세부 전공능력으로는 전문지식습득능력과 전공지식실무적용능력으로 설정하였다. 전문지식습득능력은 언어재활 전공 관련 직무 수행에 필요한 전공지식 습득능력을 의미하며 전공지식실무적용능력은 언어재활 전공 기초 지식을 바탕으로 실제 말·언어 및 청각장애 상황을 정확하게 진단하고 치료에 적용할 수 있는 능력을 의미하는 것이다. 기본적으로 전공지식습득능력과 습득한 전공지식을 임상현장에 적용하는 능력을 구분한 것이라 할 수 있다. 창의성은 언어재활 현장에서 다양한 문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력을 의미하는 것으로 숙련된 언어재활 임상가에게 반드시 요구되는 능력이라 할 수 있다. 도전정신은 자기개발능력과 자원활용능력으로 자기개발능력과 부족한 자원 상황 가운데서 제한적인 자원을 효과적으로 활용하는 능력이 매우 중요하다고 할 수 있다. 마지막으로 공감능력으로 세부적으로는 대인관계능력과 공동체 윤리이다. 전공지식을 잘 습득하여 언어재활 현장에서 효과적으로 적용, 활용하는 것도 중요하지만 기본적으로 언어재활을 '사람'을 우선으로 하는 분야이기에 높은 수준의 대인관계능력과 공동체 윤리의식이 요구된다. 대상자에 대한 공감과 이해가 없이는 결코 완전한 수준의 치료목표나 효과에 도달할 수 없기 때문이다.

6. 모듈별 명칭

대학: 휴먼서비스대학	학과: 언어재활학과
진출분야: 언어재활/치료분야	
모듈1	모듈명: 아동언어장애
	진출분야: 아동언어재활 및 치료
	관련직업: 언어재활사
	자격증 및 공인성적: 언어재활사 2급
	담당교수: 박진, 임익재
모듈2	모듈명: 성인언어장애
	진출분야: 성인언어재활 및 치료
	관련직업: 언어재활사
	자격증 및 공인성적: 언어재활사 2급
	담당교수: 박진, 임익재
모듈3	모듈명: 언어재활 일반
	진출분야: 언어재활 및 치료
	관련직업: 언어재활사
	자격증 및 공인성적: 언어재활사 2급
	담당교수: 박진, 임익재

7. 교육과정 편성표

모듈명	이수구분	과 목 명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
				1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
				학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	
	전필	사제동행세미나1~8	4	0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		
모듈1	전선	언어발달	3	3	3																							
	전선	언어학개론	3				3	3																				
	전필	언어발달장애	3										3	3														
	전선	지적장애언어재활	3										3	3														
	전필	조음음운장애	3													3	3											
	전선	문제행동언어재활	3																3	3								
	전선	뇌성마비언어재활	3																			3	3					
모듈2	전선	말과학	3	3	3																							
	전필	유창성장애	3							3	3																	
	전필	언어기관해부생리	3							3	3																	
	전필	음성장애	3													3	3											
	전선	노화와의사소통장애	3													3	3											
	전필	신경언어장애	3																3	3								
	전선	말운동장애	3																3	3								
	전선	삼킴장애	3													3	3											
모듈3	전선	다문화와의사소통	3				3	3																				
	전필	의사소통장애개론	3				3	3																				
	전필	의사소통장애진단평가	3										3	3														
	전선	보완대체의사소통	3										3	3														
	전선	의사소통장애상담	3																3	3								
	전선	의사소통장애연구방법론	3																						3	3		
	전선	인공지능과언어	3																			3	3					
	전선	의사소통장애와사회서비스	3																			3	3					
	전선	한국어음성학	3							3	3																	
	전선	특수교육학개론	3	3	3																							
	전선	특수아부모교육론	3							3	3																	
창의실용과정	전선	언어재활관찰	3													3		3										
	전선	언어진단실습	3																3		3							
	전선	언어재활실습	3																			3		3				
	전선	언어재활현장실무	3		10																				3	3		
전공과목 합계			94	9.5	20	0	9.5	10	0	12.5	13	0	12.5	13	0	15.5	13	3	15.5	13	3	12.5	10	3	6.5	7	0	
타과인정과목	전선																											
	전선																											
	전선																											
타과인정과목 합계																												

8. 교육과정 이수체계도

학년	학기	모듈1 (아동언어장애)	모듈2 (성인언어장애)	모듈3 (언어재활 일반)	창의실용과정
1	1학기	언어발달 (3-3-0)	말과학 (3-3-0)	특수교육학개론 (3-3-0)	
	2학기	언어학개론 (3-3-0)		의사소통장애개론 (3-3-0) 다문화와의사소통 (3-3-0) 한국어음성학 (3-3-0)	
2	1학기		유창성장애 (3-3-0) 언어기관해부생리 (3-3-0)	의사소통장애진단및평가 (3-3-0) 특수아부모교육론 (3-3-0)	
	2학기	언어발달장애 (3-3-0) 지적장애언어재활 (3-3-0)		보완대체의사소통 (3-3-0)	
3	1학기	조음음운장애 (3-3-0)	음성장애 (3-3-0) 노화와의사소통장애 (3-3-0) 삼킴장애 (3-3-0)		언어재활관찰 (3-0-3)
	2학기	문제행동언어재활 (3-3-0)	신경언어장애 (3-3-0) 말운동장애 (3-3-0)	의사소통장애상담 (3-3-0)	언어진단실습 (3-0-3)
4	1학기	뇌성마비언어재활 (3-3-0)			언어재활실습 (3-0-3) 언어재활현장실무 (3-3-0)
	2학기			의사소통장애연구방법론 (3-3-0) 인공지능과언어 (3-3-0) 의사소통장애와 사회서비스 (3-3-0)	

9. 학습성과와 교과목 간의 상관관계

모듈명	이수구분	과 목 명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	MC9	가중치 합
	전필	사제동행세미나1~8	20%		60%		10%	10%				100%
모듈1	전선	언어발달	20%		60%				20%			100%
	전선	언어학개론	20%		60%				20%			100%
	전필	언어발달장애	20%		60%				20%			100%
	전선	지적장애언어재활	20%		60%				20%			100%
	전필	조음음운장애	20%		60%				20%			100%
	전선	문제행동언어재활	20%		60%				20%			100%
	전선	뇌성마비언어재활	20%		60%				20%			100%
모듈2	전선	말과학	20%		60%				20%			100%
	전필	유창성장애	20%		60%				20%			100%
	전필	언어기관해부생리	20%		60%				20%			100%
	전필	음성장애	20%		60%				20%			100%
	전선	노화와의사소통장애	20%		60%				20%			100%
	전필	신경언어장애	20%		60%				20%			100%
	전선	말운동장애	20%		60%				20%			100%
	전선	삼킴장애	20%		60%				20%			100%
모듈3	전선	다문화와의사소통	20%		60%				20%			100%
	전필	의사소통장애개론	20%		60%				20%			100%
	전필	의사소통장애진단평가	20%		60%				20%			100%
	전선	보완대체의사소통	20%		60%				20%			100%
	전선	의사소통장애상담	20%		60%				20%			100%
	전선	의사소통장애연구방법론	20%		60%				20%			100%
	전선	인공지능과언어	20%		60%				20%			100%
	전선	의사소통장애와사회서비스	20%		60%				20%			100%
	전선	한국어음성학	20%		60%				20%			100%
	전선	특수교육학개론	20%		60%				20%			100%
	전선	특수아부모교육론	20%		60%				20%			100%
창의실용과정	전선	언어재활관찰	20%			60%	10%		10%			100%
	전선	언어진단실습	20%			60%	10%		10%			100%
	전선	언어재활실습	20%			60%	10%		10%			100%
	전필	언어재활현장실무	20%			60%	10%		10%			100%
계	**역량총합**		**620%**		**1,620%**	**240%**	**50%**	**10%**	**560%**			**3,100%**

10. 교과목 프로파일

과목 프로파일					
과목명	사제동행세미나1~8	영문과목명	Seminar for career development	모듈명	
교과목 개요 및 특성	사제동행세미나는 언어재활학과 재학생들을 위한 멘토링과 상담 수업으로, 담당 지도교수가 멘토의 역할을 하여 입학에서부터 졸업 후까지 지도하는 맞춤형 교육 프로그램이다.				
교과 목표	사제동행세미나는 언어재활학과 재학생들을 위한 멘토링과 상담 수업으로, 담당 지도교수가 멘토의 역할을 제공하여 입학에서부터 졸업 후까지 지도하는 맞춤형 교육 프로그램이다.				
교과 내용	학교 생활과 관련된 멘토링을 통한 상담				
교육 방법	이론 ( ) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 사제동행세미나 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.			발표
전공지식 습득능력 (MC3)	60%	• 사제동행세미나를 통해 전공 관련 직무 수행에 필요한 지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.			시험
창의적문제 해결능력 (MC5)	10%	• 사제동행세미나를 통해 전공 관련 문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결할 수 있다.			시험
자기개발능력 (MC6)	10%	• 사제동행세미나를 통해 스스로를 관리하고 개발하는 능력을 배양할 수 있다.			시험

과목 프로파일					
과목명	언어발달	영문과목명	Language Development	모듈명	모듈 1
교과목 개요 및 특성	이 과목에서는 언어 발달의 이론, 언어의 음운발달, 형태 발달, 구문 발달, 의미 발달, 화용 발달의 모든 언어의 주요한 구성요소에 포함되는 요소를 구체적으로 살펴봄으로써 언어 발달의 핵심을 지식을 습득하고 그 외 언어 발달 과정인 청소년기, 성인기, 이중언어 언어장애 특징을 살펴본다.				
교과 목표	아동의 언어발달과정을 의미, 문법, 화용 및 담화의 특성을 중심으로 학습한다.				
교과 내용	아동의 언어발달과정을 언어이전기, 첫 낱말기, 낱말 조합기, 기본 문법 탐색기, 기본문법 세련기, 고급 문법기의 단계로 나누어 살펴본다. 특히 의미, 문법, 화용 및 담화의 특성을 중심으로 한국어 언어발달과정을 살피고, 언어발달이론과 아동언어 연구방법을 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 언어발달 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.			발표
전공지식 습득능력 (MC3)	60%	• 언어발달 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.			시험
자원활용능력 (MC7)	20%	• 가능한 자원을 최대한 수집하여 언어발달 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.			시험

과목 프로파일					
과목명	언어학개론	영문과목명	Introduction to Linguistics	모듈명	모듈 1
교과목 개요 및 특성	이 과목은 인간 언어(자연어)의 모습에 대해 살펴보고, 그것을 통해 인간이 어떤 존재인지 알아보는 것을 목표로 한다. 인간의 언어는 많은 경우 특정한 체계에 의해 이루어진다. 인간언어의 체계에는 말소리 형성의 체계, 단어 형성의 체계, 문장형성의 체계, 의미 형성의 체계 등이 있다. 언어연구의 필요성과 언어의 본질을 과학적으로 살펴보고, 나아가 인간의 본질에 대하여 탐구한다.				
교과 목표	인간 언어(자연어)의 모습을 살펴보고 이를 통해 인간이 어떤 존재인지 알아보는 것을 목표로 한다.				
교과 내용	인간 언어의 체계가 어떠한지를 파악하는 것을 목표로 말소리 형성 체계, 단어 형성의 체계, 문장 형성의 체계, 의미 형성의 체계 등을 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 언어학 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.	발표
전공지식 습득능력 (MC3)	60%	• 언어학 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC7)	20%	• 가능한 자원을 최대한 수집하여 언어학 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.	시험

과목 프로파일					
과목명	언어발달장애	영문과목명	Child Language Disorders	모듈명	모듈 1
교과목 개요 및 특성	언어와 말 발달에 지체를 보이는 의사소통장애 아동은 수용언어와 표현언어의 어려움과 더불어 타인과의 상호작용, 관계 형성에도 어려움을 보인다. 이들의 언어발달 지원을 위해 언어재활사는 어떻게 교수하고 지원할 것인가에 대한 고민을 하여야 한다. 이에 언어발달장애 과목은 언어 및 말 장애를 가진 아동의 특성을 이해하고, 의사소통 발달의 지원 방법을 학습한다.				
교과 목표	언어발달장애의 화용론적, 의미론적, 구문론적 측면을 고찰 후 치료방법을 학습한다.				
교과 내용	언어발달장애의 화용론적, 의미론적, 구문론적 측면을 고찰하고 언어발달장애의 진단 및 치료 방법을 숙지하여 언어치료사로서의 전문적인 자질을 함양한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 언어발달장애 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.	발표
전공지식 습득능력 (MC3)	60%	• 언어발달장애 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC7)	20%	• 가능한 자원을 최대한 수집하여 언어발달장애 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.	시험

과목 프로파일					
과목명	지적장애언어재활	영문과목명	Speech-Language Pathology for the Mentally Retarded	모듈명	모듈 1
교과목 개요 및 특성	이 교과는 지적장애에 대한 개관으로 지적장애 교육의 역사, 정의와 분류, 원인, 지적장애 사정에 대한 이해, 지적장애 아동의 일반적 특성과 생활지도에 관한 내용을 살펴보고자 한다. 또한 지적장애 아동의 언어치료에 대하여 언어 영역별 언어치료, 특정안 언어치료 기법들, 중증의 지적장애 아동을 위한 언어치료에 관한 내용으로 구성되어 있다.				
교과 목표	지적장애의 분류와 언어특성에 대한 이론을 고찰 후 언어치료의 치료방법을 숙지한다.				
교과 내용	정신지체아의 분류와 언어특성에 대한 이론을 고찰하고, 언어지체아의 언어 및 인지 진단 방법과 치료방법을 연구 및 정신지체아의 언어치료에 필요한 치료사의 인격을 함양한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 지적장애언어재활 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.			발표
전공지식 습득능력 (MC3)	60%	• 지적장애언어재활 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.			시험
자원활용능력 (MC7)	20%	• 가능한 자원을 최대한 수집하여 지적장애언어재활 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.			시험

과목 프로파일					
과목명	조음음운장애	영문과목명	Articulatory and Phonological Disorders	모듈명	모듈 1
교과목 개요 및 특성	조음음운장애는 호흡기관, 발성기관 또는 조음기관의 손상 등으로 인하여 말소리를 정확하게 산출하지 못하거나 말 산출기관은 정상이나 말소리 체계 및 음운적 규칙에 대한 인지적 또는 언어적 이해 부족으로 말소리를 정확하게 산출하지 못하는 것을 의미하는 것으로 본 교과는 이에 대한 학문적 이해를 돕고 전문가적 지식을 습득하고자 한다.				
교과 목표	조음 음운장애의 유형 및 진단에 대한 이론과 실제를 다루어 각 치료 프로그램의 기법을 배우는 것이다.				
교과 내용	조음 음운장애의 유형 및 진단에 대한 이론과 실제를 다루고, 조음 음운장애 치료방법 즉 전통적 치료방법, 의사소통 중심법, 변별자질 접근법 등에 대한 구체적인 치료기법을 이해하고 이에 대하여 각 기법에 대한 치료 프로그램을 구안 한다.				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 조음음운장애 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.			발표
전공지식 습득능력 (MC3)	60%	• 조음음운장애 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.			시험
자원활용능력 (MC7)	20%	• 가능한 자원을 최대한 수집하여 조음음운장애 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.			시험

과목 프로파일					
과목명	문제행동언어재활	영문과목명	Clinical Intervention for Challenging Behaviors	모듈명	모듈 1
교과목 개요 및 특성	언어재활사로서 행동수정법에 근거하여 언어재활 및 치료 교육을 실천할 수 있는 방법과 지식에 대해 탐구한다. 의사소통 문제 행동을 행동수정법에 따라 관찰하고 측정하여 이에 기반한 언어재활 및 치료 프로그램을 수립할 수 있도록 체계적인 학습을 수행한다.				
교과 목표	의사소통 문제행동 및 언어치료 과정을 행동수정 원리에 근거하여 기록, 분석하는 학습을 한다.				
교과 내용	의사소통의 문제행동 및 언어치료 과정을 행동수정 원리에 근거하여 기록, 분석하며 행동수정 원리와 절차를 조음음운, 언어발달, 유창성, 음성, 신경언어장애 영역인 언어치료에 적용한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 문제행동언어재활 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.			발표
전공지식 습득능력 (MC3)	60%	• 문제행동언어재활 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.			시험
자원활용능력 (MC7)	20%	• 가능한 자원을 최대한 수집하여 문제행동언어재활 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.			시험

과목 프로파일					
과목명	뇌성마비언어재활	영문과목명	Speech-Language Pathology for Cerebral Palsy	모듈명	모듈 1
교과목 개요 및 특성	뇌성마비는 출생 전부터 생후 2년 사이에 다양한 원인에 의해 발생한 뇌의 손상으로 나타나는 운동발달장애로 감각장애, 인지장애, 언어장애등이 동반되는 경우가 빈번하다. 뇌성마비 아동(성인)의 기능적 수준의 향상에 도움이 되는 언어재활 및 치료 원리, 특징, 치료 기법에 대한 고찰을 통해 뇌성마비에 대한 이해를 돕는다.				
교과 목표	뇌성마비 언어치료의 원리, 특징, 치료 기법을 숙지한다.				
교과 내용	뇌성마비 언어치료의 원리와 특징을 파악하고 치료기법을 숙지하여 뇌성마비자들에게 언어치료의 실질적인 치료를 배운다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 뇌성마비언어재활 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.			발표
전공지식 습득능력 (MC3)	60%	• 뇌성마비언어재활 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.			시험
자원활용능력 (MC7)	20%	• 가능한 자원을 최대한 수집하여 뇌성마비언어재활 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.			시험

과목 프로파일					
과목명	말과학	영문과목명	Speech Science	모듈명	모듈 2
교과목 개요 및 특성	말 산출, 말 음향학, 말 인식에 대한 해부, 생리, 물리학적 관점의 이론적 지식을 학습한다.				
교과 목표	말 산출, 말 음향학, 말 인식에 대한 해부, 생리, 물리학적 관점에 대한 이론적 지식을 학습한다.				
교과 내용	말 산출, 말 음향학, 말 인식에 대한 해부, 생리, 물리학적 관점에 대한 이론적 지식을 학습하고 이를 언어치료 임상에 적용하고 분석하는 방법을 익힌다				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 말과학 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.	발표
전공지식 습득능력 (MC3)	60%	• 말과학 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC7)	20%	• 가능한 자원을 최대한 수집하여 말과학 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.	시험

과목 프로파일					
과목명	유창성장애	영문과목명	Fluency Disorders	모듈명	모듈 2
교과목 개요 및 특성	본 교과는 유창성장애의 주요 특징, 발생요인, 이론, 임상적 측면에서 고려되는 평가 및 치료에 대한 고찰을 주 학습내용으로 한다. 또한 다른 형태의 유창성장애인 말빠름증(cluttering), 신경학적 말더듬(neurogenic stuttering), 심리적 말더듬(psychogenic stuttering)에 대한 고찰도 하게 된다. 또한 본 강의는 기본적으로 유창성장애에 대한 고찰을 통해 장애 및 장애화자(PWS)에 대한 좀 더 깊은 이해를 할 수 있도록 돕는다				
교과 목표	유창성장애의 원인, 증상, 진단, 치료의 이해 및 치료활용을 학습한다.				
교과 내용	말더듬 행동의 원인과 증상, 진단 및 치료의 이해를 통하여 치료활용을 높일 수 있는 구체적인 방향을 제시하고 언어치료사로서의 자질을 함양한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 유창성장애 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.	발표
전공지식 습득능력 (MC3)	60%	• 유창성장애 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC7)	20%	• 가능한 자원을 최대한 수집하여 유창성장애 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.	시험

과목 프로파일					
과목명	언어기관해부생리	영문과목명	Anatomy & Physiology of the Speech, Language, and Hearing Mechanism	모듈명	모듈 2
교과목 개요 및 특성	본 강의는 말 언어 장애를 이해하는데 필요한 상부호흡기 해부 및 생리에 관한 내용을 다루고자 한다. 더불어 말 언어 산출에 관여하는 중추 및 말초 신경 생리 및 해부에 대해서도 학습하며 이를 통하여 생소한 언어기관 해부 생리 관련 용어를 쉽게 이해하고 전문적으로 사용할 수 있는 기틀을 마련하는데 도움이 되고자 한다.				
교과 목표	정상적인 언어 산출과 관계있는 인체의 해부학적 및 생리학적 기초를 이해한다.				
교과 내용	정상적인 언어 산출과 관계있는 인체의 해부학적이고 생리학적인 기초를 이해하므로 언어기관에 대한 전문적인 지식을 습득하도록 한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 언어기관해부생리 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.	발표
전공지식 습득능력 (MC3)	60%	• 언어기관해부생리 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC7)	20%	• 가능한 자원을 최대한 수집하여 언어기관해부생리 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.	시험

과목 프로파일					
과목명	음성장애	영문과목명	Voice Disorders	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	정상적인 발화는 호흡(Respiration), 음성(Phonation), 조음(Articulation) 및 공명(Resonance) 등의 메커니즘의 연합작용과 상호작용을 통해 이루어진다. 본 강의는 이러한 발화메카니즘 가운데, 특히 후두(larynx) 및 기도(airway, trachea)와 같은 음성 관련 조직/기능 손상으로 발생하는 음성장애에 대한 내용을 주로 고찰하게 된다. 이러한 음성장애에 대한 정확한 이해를 위해서는 정상적 후두 및 관련조직에 대한 이해가 먼저 이루어져야 한다. 이런 의미에서 정상 후두에 대한 해부학(anatomical) 또는 생리적(physiological) 측면에 대한 고찰을 먼저 한 후, 음성장애에 대한 고찰을 할 것이다 이를 바탕으로 음성장애에 대한 평가/진단(diagnosis), 치료법(treatment)에 대한 고찰을 하게 될 것이다.				
교과 목표	기질적 및 기능적 음성장애의 원인, 양상, 평가, 구체적인 치료방법을 학습한다.				
교과 내용	기질적 및 기능적인 음성장애의 원인과 양상을 확인하여 음성장애의 평가 및 구체적인 치료방법을 숙지하여 언어치료사로서의 자질을 함양한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 음성장애 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.	발표
전공지식 습득능력 (MC3)	60%	• 음성장애 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC7)	20%	• 가능한 자원을 최대한 수집하여 음성장애 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.	시험

과목 프로파일					
과목명	노화와의사소통장애	영문과목명	Communication Disorders in Aging Adults	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	노화에 따른 의사소통 기능의 변화를 탐구함으로써 노화와 의사소통 상이의 관련성을 탐구한다. 이를 바탕으로 노인의 의사소통 능력을 평가하고 기능적 향상을 도모할 수 있는 전공 역량을 함양한다.				
교과 목표	노화와 관련 의사소통장애의 기초적이고 전반적인 내용을 학습한다.				
교과 내용	노인의 일반적인 음성과 말운동 능력 및 말운동 능력에 미치는 요인 및 어려움의 징후들을 파악하여 노인의 말운동 능력을 향상시킬 수 있도록 한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 노화와 의사소통장애 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.			발표
전공지식 습득능력(MC3)	60%	• 노화와 의사소통장애 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.			시험
자원활용능력 (MC7)	20%	• 가능한 자원을 최대한 수집하여 노화와 의사소통장애 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.			시험

과목 프로파일					
과목명	신경언어장애	영문과목명	Neurogenic Speech-Language Disorders	모듈명	모듈 2
교과목 개요 및 특성	신경언어장애(neurologic language disorders)는 중추신경계의 손상에서 기인하는 것으로 대뇌피질, 피질하영역 등에 생긴 질환으로 인해 언어 이해 혹은 표현의 어려움을 보이는 장애이며 신경말장애(neurologic speech disorders)는 중추신경계와 말초신경계 손상으로 인해 말 산출 시 나타나는 장애들을 일컫는다. 본 교과에서는 이러한 신경언어장애 정의, 유형, 원인, 평가, 치료 등에 대한 내용을 탐구하고자 한다.				
교과 목표	신경언어장애의 정의, 원인, 언어장애 양상, 치료기법 등의 탐구 및 재활의 방향을 학습한다.				
교과 내용	신경언어의 정의와 원인, 언어장애의 양상, 치료기법 등에 대한 개괄적인 탐구 외에 향후 신경언어장애 환자의 재활에 구체적인 방향을 제시하여 언어치료사로서의 함양한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 신경언어장애 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.			발표
전공지식 습득능력 (MC3)	60%	• 신경언어장애 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.			시험
자원활용능력 (MC7)	20%	• 가능한 자원을 최대한 수집하여 신경언어장애 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.			시험

과목 프로파일					
과목명	말운동장애	영문과목명	Motor Speech Disorders	모듈명	모듈 2
교과목 개요 및 특성	신경손상으로 인한 말장애, 특히 마비말장애(Dysarthria), 말실행증(Apraxia of speech) 환자의 특성을 이해하고, 이러한 환자들의 말/의사소통의 평가 및 치료법에 대하여 학습한다.				
교과 목표	신경학적 손상으로 인하여 말에 장애가 생긴 것에 대해 이론과 치료를 학습한다.				
교과 내용	신경학적 손상으로 인하여 말에 장애가 있는 대상(이완형, 경직형, 실조형, 과운동형, 저운동형, 혼합형)에 대하여 이론적으로 학습하고 치료의 실제적인 부분에 대해서 심층적으로 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 말운동장애 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.			발표
전공지식 습득능력(MC3)	60%	• 말운동장애 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.			시험
자원활용능력 (MC7)	20%	• 가능한 자원을 최대한 수집하여 말운동장애 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.			시험

과목 프로파일					
과목명	삼킴장애	영문과목명	Swallowing Disorders	모듈명	모듈 2
교과목 개요 및 특성	삼킴장애 특성을 이해하고 평가 및 치료법에 대하여 학습한다				
교과 목표	삼킴장애와 관련된 기초적인 지식과 다양한 삼킴장애의 평가와 치료방법을 학습한다.				
교과 내용	삼킴장애는 정상 삼킴에 대한 이해와 평가와 치료에 대한 내용을 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 삼킴장애 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.			발표
전공지식습득능력(MC3)	60%	• 삼킴장애 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.			시험
자원활용능력(MC7)	20%	• 가능한 자원을 최대한 수집하여 삼킴장애 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.			시험

과목 프로파일					
과목명	다문화와의사소통	영문과목명	Language Intervention for Multicultural Family and Bilingual Children	모듈명	모듈 3
교과목 개요 및 특성	다문화 가정 학습자들이 지속적이고 풍부한 이중 언어 자극을 받을 수 있는 환경에서 살아야 하는지 설명하고 이중 언어 습득의 단계 및 특성들, 장애로 인한 의사소통의 어려움을 언어적 배경이 다른 데에서 오는 언어 능력의 차이와 구분하는 방법, 부호 혼합, 입양 아동의 언어 발달, 이중 언어 아동에게 바람직한 교육 환경 등을 다룬다. 또한 이중 언어 아동의 의사소통 기능을 평가 및 중재할 때 주의 사항, 이중 언어 학습자들과 작업할 때 필요한 다양한 문화 및 언어적 차이에 대한 이해를 도모하고 통역사와 함께 작업하는 방법에 대해서도 탐구한다.				
교과 목표	다문화/이중언어 가정의 증가로 의사소통의 장애의 원인 및 개념을 확인한다.				
교과 내용	다문화와 이중언어 가정이 증가하면서 의사소통장애가 발생하는 가운데 다문화를 이해하여 다문화 가정의 의사소통이 원활하게 이루어지도록 학습하여 다문화 가정의 삶의 질을 향상시키는 방안을 주 내용으로 한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 다문화와 의사소통 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.	발표
전공지식 습득능력 (MC3)	60%	• 다문화와 의사소통 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC7)	20%	• 가능한 자원을 최대한 수집하여 다문화와 의사소통 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.	시험

과목 프로파일					
과목명	의사소통장애개론	영문과목명	Introduction to Communication Disorders	모듈명	모듈 3
교과목 개요 및 특성	언어를 구사하는 능력이 떨어지거나 말소리로 정확하게 표현하지 못하는 등의 의사소통장애의 정의를 알고, 의사소통장애 5대 영역을 포함하여 언어치료사가 다루는 다양한 유형에 대한 포괄적이고 기본적인 개념을 소개한다. 의사소통장애의 원인에는 신체적/기능적 결함, 뇌손상 및 운동기능결함, 심인적 요인, 기타 등이 있으며, 각 장애 영역별로 정의, 원인, 특성, 평가 및 중재에 관하여 간단히 논의한다.				
교과 목표	언어치료 각 영역에서의 기본개념과 용어적 정의를 바탕으로 그 특징과 치료에 대해 학습한다.				
교과 내용	언어치료 각 영역에서의 기본개념과 용어적 정의를 바탕으로 하여 그 특징과 치료에 대해 개괄적으로 학습하여 의사소통장애에 대해 이해한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 의사소통장애 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.	발표
전공지식 습득능력 (MC3)	60%	• 의사소통장애 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC7)	20%	• 가능한 자원을 최대한 수집하여 의사소통장애 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.	시험

과목 프로파일					
과목명	의사소통장애진단평가	영문과목명	Diagnostic Evaluation in Speech-Language Pathology	모듈명	모듈 3
교과목 개요 및 특성	본 교과는 의사소통장애를 이해하고, 진단 및 평가의 중요성을 인지한다. 또한, 각 영역별 언어평가도구를 활용하여 장애의 유무와 수준을 평가하며 해석할 수 있도록 한다. 또한 진단 및 평가를 통한 이해가 보고서 작성 및 치료 중재와 연계될 수 있도록 한다.				
교과 목표	언어치료학의 기초로서 언어장애 진단의 중요성과 각종 언어장애 영역별 언어진단 도구의 사용방법을 숙지한다.				
교과 내용	언어장애 진단의 중요성과 각종 언어장애 영역별 언어진단 도구의 사용방법을 숙지하여 사용할 수 있도록 훈련한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 의사소통장애진단평가 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.			발표
전공지식 습득능력 (MC3)	60%	• 의사소통장애진단평가 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.			시험
자원활용능력 (MC7)	20%	• 가능한 자원을 최대한 수집하여 의사소통장애진단평가 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.			시험

과목 프로파일					
과목명	보완대체의사소통	영문과목명	Alternative and Augmentative Communication	모듈명	모듈 3
교과목 개요 및 특성	본 교과는 보완대체의사소통을 이해하여, 임상에서 접할 다양한 장애군 언어치료 시에 이를 활용할 수 있는 능력을 키우는데 필요한 전공 지식을 다룬다. 또한 보완의사소통장애의 정의, 보완대체의사소통을 활용한 중재 및 평가 방법에 대해 탐구한다.				
교과 목표	의사소통 대체(보완)수단이 되는 보완대체의사소통에 관하여 학습한다.				
교과 내용	의사소통 대체(보완)수단이 되는 보완대체의사소통에 관하여 기초 이론 및 방법, 응용에 관하여 학습하여 언어치료사의 인격을 함양한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 보완대체의사소통 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.			발표
전공지식 습득능력 (MC3)	60%	• 보완대체의사소통 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.			시험
자원활용능력 (MC7)	20%	• 가능한 자원을 최대한 수집하여 보완대체의사소통 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.			시험

과목 프로파일					
과목명	의사소통장애상담	영문과목명	Counseling in Communication Disorders	모듈명	모듈 3
교과목 개요 및 특성	의사소통장애란 다양한 원인으로 인해 말 혹은 언어의 이해와 산출에 어려움이 있는 것을 말한다. 의사소통장애는 언어의 어려움과 더불어 정서적 위축과 주변 가족, 동료 등과의 사회적 관계, 상호작용 등 부가적인 어려움을 낳게 된다. 따라서 이 과목을 통하여 다양한 의사소통장애를 이해하고, 그들과 그들의 가족에게 적절한 상담과 의사소통 장애에 대한 정보를 제공할 수 있는 치료사의 자질 갖추고자 한다. 이를 위하여 기본적인 상담의 정의와 이론을 정립하고 상담에서 언어재활사의 역할을 이해하고자 한다. 또한 언어재활사에게 필요한 상담의 방법과 세부기술을 습득하고자 한다.				
교과 목표	의사소통장애인을 위한 상담의 기본 원칙 및 기술 등을 학습한다.				
교과 내용	의사소통장애인을 위한 상담의 기본 원칙 및 여러 상담 기법에 대한 지식을 습득한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 의사소통장애상담 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.			발표
전공지식 습득능력 (MC3)	60%	• 의사소통장애상담 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.			시험
자원활용능력 (MC7)	20%	• 가능한 자원을 최대한 수집하여 의사소통장애상담 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.			시험

과목 프로파일					
과목명	의사소통장애연구방법론	영문과목명	Research Methodology in Communication Disorders	모듈명	모듈 3
교과목 개요 및 특성	의사소통장애의 이해와 연구를 위해 필요한 연구방법론에 대해 습득한다. 연구방법론이란 특정 주제에 대한 정보를 취사선택하고 분석하는데 사용되는 모든 절차나 기술 등을 일컫는 말로서, 관찰되는 현상을 과학적으로 입증하고 결과를 예측하기 위해 꼭 익혀야 할 학문이다. 먼저 연구방법의 주부류인 질적 연구와 양적 연구를 살펴 본 다음, 양적 연구와 깊은 연관이 있는 통계학의 기초를 배운다. 마지막으로 연구논문을 읽고 이해하는 방법과 연구논문을 계획하고 작성하는 것 방법에 대해 학습한다.				
교과 목표	의사소통장애 분야의 연구방법론과 관련된 제반 사항에 대해 숙지한다.				
교과 내용	의사소통장애 연구윤리, 연구설계, 양적 혹은 질적 연구방법론, 연구결과의 분석, 증거기반 임상실에에 대한 평가 등의 주제를 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 의사소통장애연구방법론 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.			발표
전공지식 습득능력 (MC3)	60%	• 의사소통장애연구방법론 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.			시험
자원활용능력 (MC7)	20%	• 가능한 자원을 최대한 수집하여 의사소통장애연구방법론 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.			시험

과목 프로파일					
과목명	인공지능과 언어	영문과목명	Artificial Intelligence and Language	모듈명	모듈 3
교과목 개요 및 특성	음성대화는 인간과 컴퓨터 사이의 가장 자연스러운 의사소통 수단이다. 본 과목에서는 음성인식, 음성합성, 음성언어이해, 음성대화처리와 같은 인공지능의 언어정보처리 분야에서 언어학 기초이론이 어떻게 기술과 학제적으로 융합되어서 활용되는가를 알아본다.				
교과 목표	언어 사용 또는 장애와 관련해 인공지능(AI)이 적용된 여러 분야에 대해 고찰한다.				
교과 내용	언어(사용 또는 장애)와 관련해 인공지능이 활용된 분야에 대한 개괄적 고찰을 통해 관련 분야에 대한 이해를 높인다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 인공지능과 언어 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.	발표
전공지식 습득능력 (MC3)	60%	• 인공지능과 언어 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC7)	20%	• 가능한 자원을 최대한 수집하여 인공지능과 언어 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.	시험

과목 프로파일					
과목명	의사소통장애와 사회서비스	영문과목명	Communication Disorders and SMCial Work	모듈명	모듈 3
교과목 개요 및 특성	사회서비스의 개념과 특징, 의사소통장애인을 위한 사회서비스 제공 체계, 특징, 문제점, 정책 방향 관련 주제를 학습하고 의사소통장애인을 위한 서비스의 방향과 정책에 대해 논의 및 탐구한다.				
교과 목표	의사소통장애인을 위한 사회서비스 제공 체계와 정책에 대한 제반 사항에 대해 숙지한다.				
교과 내용	사회서비스의 개념과 특징, 의사소통장애인(장애인)을 위한 사회서비스 제공 체계, 특징, 문제점, 정책 방향과 같은 주제를 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 의사소통장애와 사회서비스 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.	발표
전공지식 습득능력 (MC3)	60%	• 의사소통장애와 사회서비스 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC7)	20%	• 가능한 자원을 최대한 수집하여 의사소통장애와 사회서비스 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.	시험

과목 프로파일					
과목명	한국어음성학	영문과목명	Introduction to Korean Phonology and Phonetics	모듈명	모듈 3
교과목 개요 및 특성	한국어의 말소리의 구조 및 체계, 음운 현상 등에 나타난 특징을 이해하고, 이를 합리적으로 설명하는 방법을 배우는 과목이다. 한국어 말소리의 음성적 특징, 음운 체계, 음운 현상과 제약, 표준 발음법 등을 이해하게 된다.				
교과 목표	한국어 움운론과 음성학에 대한 이론적 사항에 대해 숙지한다.				
교과 내용	한국어 말소리의 음성적 특징, 음운 체계, 음운 현상과 제약 등과 같은 한국어 말소리의 이해를 위한 음운, 음성학, 말소리의 생성 과정과 조음 기관 이해에 대한 전반적 내용을 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 한국어 음성학 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.			발표
전공지식 습득능력 (MC3)	60%	• 한국어 음성학 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.			시험
자원활용능력 (MC7)	20%	• 가능한 자원을 최대한 수집하여 한국어 음성학 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.			시험

과목 프로파일					
과목명	특수교육학개론	영문과목명	Introduction to Special Education	모듈명	모듈 3
교과목 개요 및 특성	특수교육 개론에서는 특수교육의 배경과 최근 동향을 알아보고 발달장애 아동의 다양한 특성을 살펴보며 장애 영역별로 적절한 교육 방법을 학습한다. 또한 일반 학급에 통합되는 발달장애 아동의 성공적인 통합교육을 위한 접근법을 모색한다.				
교과 목표	특수교육학에 대한 기본 지식을 습득한다.				
교과 내용	특수교육에 관한 전반적인 원리 및 내용에 관한 전문지식을 습득하여 일반교육 현장의 다양한 아동을 지원할 수 있는 능력을 함양한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 특수교육 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.			발표
전공지식 습득능력 (MC3)	60%	• 특수교육 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.			시험
자원활용능력 (MC7)	20%	• 가능한 자원을 최대한 수집하여 특수교육 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.			시험

과목 프로파일					
과목명	특수아부모교육론	영문과목명	Parent Education in Special Education	모듈명	모듈 3
교과목 개요 및 특성	본 교과는 언어재활사로서 현장에서의 효율적인 상담 전략 및 기술과 관련한 역량 강화를 학습 목표로 다루고자 한다. 또한 부모교육의 기초 지식과 부모상담 과정을 통한 가족지원 서비스 방안 및 상담자의 주요역할에 대해 학습 및 탐구하고자 한다.				
교과 목표	특수아부모교육론에 대한 기본 지식을 습득한다.				
교과 내용	부모 및 가족의 사회, 경제적 환경이 특수아동의 성장과 발달에 미치는 영향을 고찰하고 특수아를 가진 부모의 심리 및 상담 원리를 학습하여 현대 부모교육 이론에 부합하는 프로그램을 개발, 실행, 평가한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 특수아부모교육론 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.			발표
전공지식 습득능력 (MC3)	60%	• 특수아부모교육론 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.			시험
자원활용능력 (MC7)	20%	• 가능한 자원을 최대한 수집하여 특수아부모교육론 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.			시험

과목 프로파일					
과목명	언어재활관찰	영문과목명	Clinical Observation of Speech-Language Therapy	모듈명	창의실용과정
교과목 개요 및 특성	언어재활관찰은 임상실습이전에 실제임상에서 이루어지는 치료현장을 직접, 간접 관찰함 으로써 이론적 지식과 실제 임상이 접목되는 과정을 습득하고 예비 언어치료사로서의 전문성을 축적하는데 도움이 되고자 하는 과목이다.				
교과 목표	언어치료 임상을 위한 관찰을 통한 임상의 실제 방법을 숙지한다.				
교과 내용	현장실습 교과목으로 언어치료 임상을 위한 선행과목으로서 치료사들의 치료 실제를 관찰하고 관찰을 통한 임상의 실제 및 방법을 숙지하고, 각종 보고서 작성요령을 학습한다.				
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 언어재활관찰 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.			발표
전공지식 실무적용능력 (MC4)	60%	• 언어재활관찰 관련 기초지식을 바탕으로 실제 상황을 정확하게 진단 및 치료에 적용할 수 있다.			시험
창의적문제 해결능력 (MC5)	10%	• 언어재활관찰 관련 문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식, 해결할 수 있다.			과제
자원활용능력 (MC7)	10%	• 언어재활관찰 관련해 스스로를 관리하고 개발하는 능력을 키울 수 있다.			과제

과목 프로파일					
과목명	언어진단실습	영문과목명	Clinical Practicum in Speech-Language Evaluation	모듈명	창의실용과정
교과목 개요 및 특성	언어진단실습은 실제 임상현장으로의 예비과정으로, 언어치료에 관련된 각종 검사도구의 사용방 법을 익히고 실제 대상자와의 진단실습을 통하여 진단평가과정을 익히고, 각종 보고서 작성방법 을 숙지하여 예비언어치료사로서의 전문성을 함양하고자 한다.				
교과 목표	언어진단 및 평가와 관련 현장실습을 통하여 임상의 실제를 경험한다.				
교과 내용	임상감독자의 지도하에 언어장애를 가진 아동과 성인을 대상으로 각종 장애의 진단 및 평가에 대해 경험하고 습득한 지식을 통해 임상현장에서 적용시킬 수 있는 능력을 기른다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 언어진단실습 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.			발표
전공지식 실무적용능력 (MC4)	60%	• 언어진단실습 관련 기초지식을 바탕으로 실제 상황을 정확하게 진단 및 치료에 적용할 수 있다.			시험
창의적문제 해결능력 (MC5)	10%	• 언어진단실습 관련 문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식, 해결할 수 있다.			과제
자원활용능력 (MC7)	10%	• 언어진단실습 관련해 스스로를 관리하고 개발하는 능력을 키울 수 있다.			과제

과목 프로파일					
과목명	언어재활실습	영문과목명	Clinical Practicum in Speech-Language Therapy	모듈명	창의실용과정
교과목 개요 및 특성	의사소통장애을 이해하여 임상 현장에서 실제적인 진단평가 및 언어재활 중재를 수행할 수 있도록 한다. 또한, 임상 현장을 통하여 실제 사례들을 경험하고, 직접적인 중재를 통해 언어재활사의 역량을 키워나갈 수 있도록 학습한다.				
교과 목표	언어치료이론을 토대로 현장실습을 통하여 임상의 실제를 경험한다.				
교과 내용	임상감독자의 지도하에 언어장애를 가진 아동과 성인을 대상으로 각종 언어장애의 치료에 대해 경험하고 습득한 지식을 통해 임상현장에서 적용시킬 수 있는 능력을 기른다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 언어재활실습 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.			발표
전공지식 실무적용능력 (MC4)	60%	• 언어재활실습 관련 기초지식을 바탕으로 실제 상황을 정확하게 진단 및 치료에 적용할 수 있다.			시험
창의적문제 해결능력 (MC5)	10%	• 언어재활실습 관련 문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식, 해결할 수 있다.			과제
자원활용능력 (MC7)	10%	• 언어재활실습 관련해 스스로를 관리하고 개발하는 능력을 키울 수 있다.			과제

과목 프로파일					
과목명	언어재활현장실무	영문과목명	Clinical Management in Speech-Language Therapy	모듈명	창의실용과정
교과목 개요 및 특성	언어치료사의 재활현장실무를 이해하고, 현장(병원, 복지관, 사설센터 등)에서 접하게 되는 여러 가지 실무에 대해 이해하여 적용할 수 있다.				
교과 목표	언어치료 현장에서 요구되는 현장 실무 전문가로서의 자질을 익힌다.				
교과 내용	언어치료 현장에서 요구되는 현장 실무 전문가로서의 치료, 태도, 윤리 등을 다루어 전문가로서의 자질을 숙지하도록 한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 언어재활현장실무 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.			발표
전공지식 실무적용능력 (MC4)	60%	• 언어재활현장실무 관련 기초지식을 바탕으로 실제 상황을 정확하게 진단 및 치료에 적용할 수 있다.			시험
창의적문제 해결능력 (MC5)	10%	• 언어재활현장실무 관련 문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식, 해결할 수 있다.			과제
자원활용능력 (MC7)	10%	• 언어재활현장실무 관련해 스스로를 관리하고 개발하는 능력을 키울 수 있다.			과제

11. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
재활학사	• 졸업 요건으로 졸업시험을 실시함 • 졸업 시험 과목은 전공 필수 교과목 중에서 학과 여건에 따라 교과목(명)과 교과목의 수를 선정함(단, 과목 수는 최대 5 과목 이며 합격 기준은 과목 평균이 60점 이상이고, 과목별로 과락 점수(40점)보다 높아야 졸업이 가능함)	필요시 언어재활, 의사소통장애분야 주제별 논문 제출(20쪽 미만, 70점 이상)

12. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실(2실)	실험 · 실습실(2실)	비고
가브리엘관 217호(전용강의실)	가브리엘관 201호(실험실습실)	-
가브리엘관 203호(전용강의실)	가브리엘관 202호(실험실습실)	

치매전문재활학과
Department of Rehabilitation Specialized in Dementia

1. 교육목표

- 치매예방실천 중심교육 및 치매환자의 지원교육
- 인간중심의 치매노인 돌봄과 임상지식, 기법, 이론습득
- 인지재활지도와 더불어 비약물 치매재활 실제요법 훈련 및 실습
- 성인학습자 중심교육 훈련으로 취·창업 및 전환기 직업인 지도육성

2. 학과연혁

2018. 03 휴먼재활서비스학부 치매전문재활전공 신설
2019. 03 휴먼서비스대학 치매전문재활학과(단과대 및 학과 승격 : 명칭변경)
2019. 10 휴먼서비스대학 PPT 경진대회 실시(제1회)
2019. 10 휴먼서비스대학 스토리텔링 경진대회 치매전문재활학과 최우수상 등 외 다수 수상(제1회)
2020. 12 휴먼서비스대학 스토리텔링 경진대회 실시(제2회)
2020. 12 휴먼서비스대학 스토리텔링 경진대회 치매전문재활학과 최우수상 등 외 다수 수상(제2회)
2021. 12 휴먼서비스대학 치매전문재활학과 제1회 졸업작품전시회
2022. 02 휴먼서비스대학 치매전문재활학과 제1회 학위수여식(재활학사)
2022. 09 휴먼서비스대학 스토리텔링 경진대회 치매전문재활학과 최우수상 등 외 다수 수상(제3회)
2022. 12 휴먼서비스대학 치매전문재활학과 제2회 졸업작품전시회
2023. 02 휴먼서비스대학 치매전문재활학과 제2회 학위수여식(재활학사)

3. 교육과정 운영방안

※ 기본국가자격증(교육부: 평생교육사2급, 여성가족부: 건강가정사) 취득

- 보건학, 재활학, 사회복지학 및 창의실용 통합적 교육
- 치매선별검사, 치매진단관련 평가, 치매예방교육, 상담 및 컨설팅 등을 담당하는 치매재활전문가 육성
- 유사경험과 경력에 기초한 지역사회 치매노인 관리, 재활 및 복지 현장실습과 실무중심교육
- 치매예방 및 비약물치료기법의 인지(요양) 학습/재활/지도 등 다양한 민간자격증 취득기회
- 휴먼서비스대학 내 연계 및 부전공, 복수전공 운영

4. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (의사소통능력)	다른 사람과 글과 말이나 다른 매체를 활용하여 타인과 정확하면서도 효율적으로 소통하고, 교류할 수 있는 능력	• 출석, 과제, 학업태도(토론 등) • 실습은 기관에서 부여한 성적과 고루 평가함. 단, 특이한 경우 실습지도자나 교수가 점수 부여함
MC2 (전공직무능력)	전공 관련 직무수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 및 종합적 사고 능력	• 출석, 중간고사, 기말고사, 과제, 학업태도(토론 등) • 실습은 기관에서 부여한 성적과 고루 평가함. 단, 특이한 경우 실습지도자나 교수가 점수 부여함
MC3 (창의적 문제해결력)	여러분야의 지식을 습득하여 문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력	• 출석, 중간고사, 기말고사, 과제, 학업태도(토론 등) • 실습은 기관에서 부여한 성적과 고루 평가함. 단, 특이한 경우 실습지도자나 교수가 점수 부여함
MC4 (자원활용능력)	시간, 자본, 재료 및 시설, 인적자원 등의 자원 가운데 무엇이 얼마나 필요한지를 확인하고, 이용 가능한 자원을 최대한 수집하여 실제 업무에 어떻게 활용할 것인지를 계획하고, 계획대로 활용하는 능력, 컴퓨터 및 정보처리, 기술활용 능력 포함	• 출석, 중간고사, 기말고사, 과제, 학업태도(토론 등) • 실습은 기관에서 부여한 성적과 고루 평가함. 단, 특이한 경우 실습지도자나 교수가 점수 부여함
MC5 (대인관계능력)	구성원들과 원만한 관계를 형성하고 유지할 수 있고, 리더와 구성원으로써 적절한 역할을 수행할 수 있는 능력	• 출석, 과제, 학업태도(토론 등) • 실습은 기관에서 부여한 성적과 고루 평가함. 단, 특이한 경우 실습지도자나 교수가 점수 부여함
MC6 (공동체윤리)	인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세	• 출석, 과제, 학업태도(토론 등) • 실습은 기관에서 부여한 성적과 고루 평가함. 단, 특이한 경우 실습지도자나 교수가 점수 부여함

5. 전공능력 선정 배경

선정한 전공능력은 치매재활전문가로써 능력중심사회 구현이라는 사회적·문화적 요구에 따라 선정하였으며, 구체적인 선정 배경과 관련 근거는 다음과 같다.

가. 우리 대학의 인재상과 치매전문재활학과의 전공은 다른 사람과 글과 말이나 다른 매체를 활용하여 타인과 정확하면서도 효율적으로 소통하고, 교류하여 타인과 원만한 관계를 유지할 수 있는 능력이 필요하여 선정함

나. 전공과목의 공통된 탄탄한 학문기초능력 기반 하에 전공직무 능력을 극대화하고, 궁극적으로 전공의 경계를 넘어 통합적 사고를 할 수 있는 전공능력으로 반영하도록 함

다. 해당 전공의 고유한 역량을 활용하여 여러 분야의 지식을 습득하여 독창적이고 유용한 것을 만들어낼 수 있고, 문제 상황이 발생했을 경우 현상을 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력 반영함

라. 전공능력 평가를 통해 자신의 능력을 잘 파악한 뒤 이를 기반으로 자기관리 및 개발을 수행하고, 주변의 이용 가능한 자원을 최대한 활용하여 현장에서 적극적으로 응용 해결하고 능력교육과정 개선과 수정에 활용함

마. 인간과 세계의 본질을 실증적으로 성찰하고, 더불어 살아가는 건전한 시민 의식을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 타인을 이해하고 배려하는 능력을 기르도록 함. 특히, 인간중심 서비스를 제공하는 휴먼서비스대학과 치매전문재활학과 학습자의 특성을 고려하여 선정함

▶ 참고문헌: “2016년 NCS 개발 매뉴얼(고용노동부, 한국산업인력공단)” “4년제 대학 NCS 활용가이드 (한국대학교육협의회)”

▶ 참고 웹사이트: www.ncs.go.kr/ncs/page.do?sk=index

6. 모듈별 명칭

대학: 휴먼서비스대학	학과: 치매전문재활학과
진출분야: 치매안심센터, 의료기관, 사회복지기관, 평생교육기관, 시군구 주민자치센터(행정기관), 사회서비스분야(바우처) 근무 및 운영, 치매임상클리닉 운영, 노인의료복지시설 및 병원(강사), 사회복지사 자격취득 후 사회복지시설 설치가능, 노인장기요양기관 및 사설치매센터 개설, 건강가정지원센터, 다문화지원센터, 대학원 진학 및 유학 등	
모듈 1	모듈명: 평생교육전문가 모듈
	진출분야: 평생교육(평생교육원, 학교)기관, 지역사회협의체, 기관 바우처 등
	관련직업: 평생교육사
	자격증 및 공인성적: 평생교육사 2급
	담당교수: 김정란
모듈 2	모듈명: 건강가정 및 복지전문가 모듈
	진출분야: 건강가정(상담)센터, 사회적기업, 협동조합, 노인사회복지시설 및 장기요양기관
	관련직업: 건강가정사, 사회복지사, 가족상담사, 사회복지공무원, 장기요양기관장 등
	자격증 및 공인성적: 건강가정사, 사회복지사2급((사회복지사 자격 취득과목 이수 후)
	담당교수: 김정란
모듈 3	모듈명: 치매재활전문가 모듈
	진출분야: 장기요양기관(요양시설, 주야간보호센터, 재가복지센터), 치매안심센터 등 치매프로그램 운영기관
	관련직업: 치매전문재활지도(강사), 인지학습지도 및 노인레크레이션지도 등
	자격증 및 공인성적: 민간자격(인지재활전문가,복지레크레이션지도사 등)
	담당교수: 김정란

7. 교육과정 편성표

모듈명	이수구분	과목명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
				1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
				학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
					강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습	
모듈1	전선	사제동행세미나 1~8	4	0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5			
	전선	평생교육론	3	3	3																							평생교육사
	전선	평생교육프로그램개발론	3				3	3																				평생교육사
	전선	직업・진로설계	3				3	3																				평생교육사
	전선	평생교육방법론	3							3	3																	평생교육사
	전선	평생교육경영론	3							3	3																	평생교육사
	전선	성인학습및상담	3										3	3														평생교육사
	전선	인적자원개발론	3													3	3											평생교육사
	전선	특수교육론	3																3	3								평생교육사
	전선	노인교육론	3																3	3								평생교육사
	전선	평생교육실습	3																3		3							평생교육사
모듈2	전선	건강가정론	3	3	3																							건강가정사
	전선	가족복지론	3	3	3																							건강가정사 사회복지사
	전선	노인복지론	3				3	3																				건강가정사 사회복지사
	전선	인간행동과사회환경	3							3	3																	건강가정사 사회복지사
	전선	가족과젠더	3							3	3																	건강가정사
	전선	장애인복지론	3							3	3																	건강가정사 사회복지사
	전선	사례관리론	3										3	3														건강가정사 사회복지사
	전선	사회복지행정론	3													3	3											건강가정사 사회복지사
	전선	정신건강론	3																3	3								건강가정사 사회복지사
	전선	프로그램개발과평가	3																3	3								건강가정사 사회복지사
	전선	지역사회복지론	3																						3	3		건강가정사 사회복지사
	전선	가족상담및치료	3																						3	3		건강가정사 사회복지사

모듈명	이수구분	과목명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
				1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
				학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
					강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습	
모듈3	전필	치매노인개론	3	3	3																							
	전필	치매와 뇌	3				3	3																				
	전필	의학용어및기초의학	3										3	3														
	전선	인지심리학	3										3	3														
	전필	치매노인임상상담	3													3	3											
	전필	신경심리평가및재활	3													3	2	1										
	전필	치매진단및현장실무	3													3	2	1										
	전필	재활의학	3																3	3								
	전필	치매노인도구개발	3																			3	2	1				
	전필	치매재활실습	3																			3	2	1				
	전선	재활통합예술심리치료	3				3	3																				
	전선	해부및생리학	3							3	3																	
	전선	인지행동심리치료	3							3	3																	
	전선	노인복지시설운영론	3																			3	3					
	전선	노인작업치료	3																						3	3		
전공과목 합계			115	12.5	13	0	15.5	16	0	21.5	22	0	12.5	13	0	15.5	14	2	18.5	16	3	9.5	8	2	9.5	9	0	
타과인정과목	전선	사회복지학개론	3																									복지상담
	전선	사회복지법제와실천	3																									복지상담
	전선	사회복지실천기술론	3																									복지상담
	전선	사회복지실천론	3																									복지상담
	전선	사회복지정책론	3																									복지상담
	전선	사회복지조사론	3																									복지상담
	전선	사회복지현장실습	3																									복지상담
타과인정과목 합계			21																									

8. 교육과정 이수체계도

학년	학기	모듈1 (평생교육전문가)	모듈2 (건강가정 복지전문가)	모듈3 (치매재활전문가)
1	1학기	평생교육론 (3-3-0)	건강가정론 (3-3-0) 가족복지론 (3-3-0)	**치매노인개론(전필)** **(3-3-0)**
	2학기	평생교육프로그램개발론 (3-3-0) 직업・진로설계 (3-3-0)	노인복지론 (3-3-0)	**치매와뇌(전필)** **(3-3-0)** 재활통합예술심리치료(전선) (3-3-0)
2	1학기	평생교육방법론 (3-3-0) 평생교육경영론 (3-3-0)	인간행동과사회환경 (3-3-0) 가족과젠더 (3-3-0) 장애인복지론 (3-3-0)	해부및생리학(전선) (3-3-0) 인지행동심리치료(전선) (3-3-0)
	2학기	성인학습 및 상담 (3-3-0)	사례관리론 (3-3-0)	**의학용어및기초의학(전필)** **(3-3-0)** 인지심리학(전선) (3-3-0)
3	1학기	인적자원개발론 (3-3-0)	사회복지행정론 (3-3-0)	**신경심리평가및재활(전필)** **(3-2-1)** **치매노인임상상담(전필)** **(3-3-0)** **치매진단및현장실무(전필)** **(3-2-1)**
	2학기	특수교육론 (3-3-0) 노인교육론 (3-3-0) 평생교육실습 (3-0-3)	정신건강론 (3-3-0) 프로그램개발과평가 (3-3-0)	**재활의학(전필)** **(3-3-0)**
4	1학기		-	**치매노인도구개발(전필)** **(3-2-1)** **치매재활실습(전필)** **(3-2-1)** 노인복지시설운영론(전선) (3-3-0)
	2학기		지역사회복지론 (3-3-0) 가족상담과치료 (3-3-0)	노인작업치료(전선) (3-3-0)

※ 격년제 운영(평생교육론, 가족복지론, 직업・진로설계, 평생교육방법론, 성인학습및상담, 가족과젠더, 장애인복지론, 인적자원개발론, 인지심리학, 평생교육프로그램개발론, 사례관리론, 치매노인임상상담, 치매진단및현장실무, 평생교육경영론, 특수교육론, 사회복지행정론, 정신건강론, 노인교육론, 프로그램개발과평가)

▣ 평생교육사

구분		과목명	비고
핵심과목(10과목)		**평생교육론, 평생교육방법론, 평생교육경영론, 평생교육프로그램개발론, 평생교육실습(4주 현장실습 포함)**	평생교육사 2급 이수과목은 필수 5과목, 선택5과목
관련과목 (21과목)	실천 영역	**노인교육론, 성인학습및상담, 특수교육론,** 아동교육론, 청소년교육론, 여성교육론, 시민교육론, 문자해득교육론,	각 영역에서 1과목 이상을 선택하여 5과목을 이수
	방법 영역	**인적자원개발론, 직업・진로설계,** 교육복지론, 문화예술교육론, 원격(이러닝, 사이버)교육론, 기업교육론, 환경교육론, 교수설계, 교육조사방법론, 교육공학	

▣ 건강가정사

구분		과목명	대학졸업	대학원졸업
핵심과목 (10과목)		**건강가정론, 가족상담(및 치료), 가족복지론, 비영리기관 운영관리<사회복지행정론>, 가족과 젠더,** (건강)가정(족)정책론, 가족(정)과 문화, 건강가정현장실습, 여성과(현대)사회<여성학>, 가정(족)생활교육,	5과목 이상 (15학점)	4과목 이상 (12학점)
관련과목 (54과목)	기초이론 (28과목)	**노인복지론, 장애인복지론, 정신건강론, 인간행동과 사회환경,** 인간발달, 사회복지(개)론, 청소년 복지론, 상담이론<상담심리학/상담이론과 실제>, 보육학<보육학개론>, 노년학, 아동(청소년)복지론, 여성복지론, 가족학, 가족관계(학), 가족법, 아동학, 가족(정)(자원)관리, 가계경제, 가사노동론, 주거학, 생애주기 영양학, 여성주의이론, 가정생활복지론, 성과 사랑, 법여성학, 여성과 문화, 일과 가족(정), 자원봉사론, 여가관리론,	4과목 이상 (12학점)	2과목 이상 (6학점)
	상담교육 등 실제 (26과목)	**프로그램개발과평가, 지역사회복지론, 사례관리론,** 지역사회복지론, 사회복지실천론, 사회복지실천기술론, 사회복지조사론, 집단상담, 주거상담, 부모교육, 생활설계상담, 아동상담, 영양상담 및 교육, 소비자상담, 부부교육, 소비자교육, 가정생활과 정보, 가계재무관리, 주택관리, 의생활관리, 지역사회영양학, 부부상담, 가족(정)과 지역사회, 여성과 교육, 여성과 리더십, 여성주의 상담, 위기개입론, 연구<조사>방법론	3과목 이상 (9학점)	2과목 이상 (6학점)

※ 사회복지사(17개 과목)는 사회복지학과와 휴먼서비스대학에서 개설되는 교과목을 이수한 후 자격취득 가능함

9. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

모듈명	이수구분	과 목 명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
모듈1	전선	평생교육론	20%	40%			20%	20%	100%
	전선	평생교육프로그램개발론	20%	60%				20%	100%
	전선	직업・진로설계	20%	40%			20%	20%	100%
	전선	평생교육방법론	20%	40%			20%	20%	100%
	전선	평생교육경영론	20%	40%			20%	20%	100%
	전선	성인학습및상담	20%	40%			20%	20%	100%
	전선	인적자원개발론	20%	40%			20%	20%	100%
	전선	특수교육론	20%	40%			20%	20%	100%
	전선	노인교육론	20%	40%			20%	20%	100%
	전선	평생교육실습	20%	40%			20%	20%	100%
모듈2	전선	건강가정론	20%	40%			20%	20%	100%
	전선	가족복지론	20%	40%			20%	20%	100%
	전선	노인복지론	20%	40%			20%	20%	100%
	전선	인간행동과사회환경	20%	60%			20%		100%
	전선	가족과젠더	20%	40%			20%	20%	100%
	전선	장애인복지론	20%	60%		20%			100%
	전선	사례관리론	20%	40%			20%	20%	100%
	전선	사회복지행정론	20%	40%			20%	20%	100%
	전선	정신건강론	20%	60%		20%			100%
	전선	프로그램개발과평가	20%	40%			20%	20%	100%
	전선	지역사회복지론		40%	20%	20%		20%	100%
	전선	가족상담및치료	20%	40%			20%	20%	100%
모듈3	전필	치매노인개론	20%	40%			20%	20%	100%
	전필	치매와 뇌	20%	40%			20%	20%	100%
	전필	의학용어및기초의학	20%	40%			20%	20%	100%
	전선	인지심리학	20%	60%			20%		100%
	전필	치매노인임상상담	20%	40%			20%	20%	100%
	전필	신경심리평가및재활	20%	60%			20%		100%
	전필	치매진단및현장실무	20%	40%			20%	20%	100%
	전필	재활의학	20%	40%			20%	20%	100%
	전필	치매노인도구개발	20%	40%			20%	20%	100%
	전필	치매재활실습	20%	40%			20%	20%	100%
	전선	재활통합예술심리치료	20%	40%			20%	20%	100%
	전선	해부및생리학	20%	60%				20%	100%
	전선	인지행동심리치료	20%	60%			20%		100%
	전선	노인복지시설운영론	20%	60%		20%			100%
	전선	노인작업치료	20%	60%		20%			100%
역량총합			720%	1,680%	20%	100%	600%	580%	3,700%

10. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
교과목명	사제동행세미나1~8	영문교과목명	Priest Companion Seminar
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 치매전문재활학과 재학생들을 위한 멘토링과 상담 수업으로, 담당 지도교수가 멘토의 역할을 하여 입학에서부터 졸업 후까지 지도하는 맞춤형 교육 프로그램이다.		
교과 목표	교수와 학생간의 유기적인 협력과 학생개인의 생활지도 및 학교적응을 도와 지속가능한 학교생활을 유지한다.		
교과 내용	학교 생활과 관련된 멘토링을 통한 상담		
교육 방법	개인 및 집단상담지도 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 다른 사람과 글과 말이나 다른 매체를 활용하여 타인과 정확하면서도 효율적으로 소통하고, 교류하여 타인과 원만한 관계를 유지할 수 있다.	상담참여
대인관계능력 (MC5)	80%	• 구성원들과 원만한 관계를 형성하고 유지할 수 있고, 리더와 구성원으로써 적절한 역할을 수행할 수 있다.	팀 활동

과목 프로파일			
교과목명	평생교육론	영문교과목명	Lifelong Education
교과목 개요 및 특성	본 과목은 평생교육사 2급을 취득하기 위한 기초과목으로 평생교육의 전 분야에 대한 필요한 기초 지식을 소개와 개념적 특성을 파악하고, 각 분야의 이론 전개 및 실제와의 연계성을 알아본다. 특히 평생교육의 핵심이라 할 수 있는 평생교육 프로그램의 개발, 효율적인 평생교육 방법론, 평생교육을 육성하고 지원하기 위한 평생 교육제도와 관련 법규, 평생교육 행정조직 및 정책, 일선 평생교육기관을 소개하여 평생교육자로서 평생학습사회에 적극 참여하고 이바지할 수 있는 능력을 함양할 수 있도록 한다.		
교과 목표	평생교육의 개념을 비롯, 이념과 철학을 살펴 평생교육사로서의 역량을 강화하는 것을 목표로 한다.		
교과 내용	본 교과목은 평생교육에 대한 기본적인 핵심개념을 이해하고 평생학습사회의 이념을 실현해 나가는 과정에서의 평생교육의 영역과 대상 등 이론과 실천에 대한 지식을 함양한다. 이를 위해 평생교육의 개념과 이념, 평생교육의 역사성, 평생교육법과 평생교육제도, 평생교육의 영역, 대상, 유형, 평생교육의 현황, 평생교육사의 역할과 책임, 평생교육 정책 동향, 평생교육의 과제 및 방향 등에 대해 포괄적으로 학습하고 이해함으로써 평생교육에 대한 총체적인 지식과 태도 및 능력을 배양할 수 있다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 평생교육과 관련된 사람과 말이나 다른 매체를 활용하여 타인과 정확하면서도 효율적으로 소통하고, 교류하여 타인과 원만한 관계를 유지할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC2)	40%	• 평생교육과 관련한 직무수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 및 종합적 사고를 할 수 있다.	시험
대인관계능력 (MC5)	20%	• 평생교육사와 관련한 구성원들과 원만한 관계를 형성하고 유지할 수 있고, 리더와 구성원으로써 적절한 역할을 수행할 수 있다.	과제
공동체 윤리(MC6)	20%	• 인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임감있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.	발표

과목 프로파일			
교과목명	평생교육프로그램개발론	영문교과목명	Lifelong Education Program Development
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 학습자를 대상으로 프로그램이 실시되도록 돕는 학문 영역으로, 학습자 개인에게 필요하고 의미 있는 학습경험을 제공해 준다는 점에서 가장 직접적이고 중요한 교육 활동이다. 평생교육 및 평생교육 프로그램에 대한 기본적 이해에 가장 기초가 되는 주요 이론, 모형, 접근 방법을 설명하는 내용과 함께 프로그램 개발에서 반드시 수행해야 할 절차를 차례로 소개하며, 프로그램 기획부터 평가에 이르는 모든 단계를 알기 쉽게 제시하고, 현장에서 실시되고 있는 평생교육 프로그램의 사례를 소개한다.		
교과 목표	평생교육의 특수성에 입각하여 프로그램 개발 및 운영을 할 수 있도록 하는 데 목표를 둔다.		
교과 내용	개인과 조직 및 기관의 요구를 반영하는 평생교육프로그램에 대한 관심이 높아짐에 따라 본 교과목은 보다 양질의 프로그램을 어떻게 개발할 것인가에 초점을 맞추어 평생교육 프로그램을 개발, 실행, 평가라는 전반적인 과정에 대한 이론적 이해를 바탕으로 다양한 평생교육 현장에서 상황과 학습자 요구에 부응하는 프로그램을 개발할 수 있는 능력을 함양하도록 한다. 이를 위해 평생교육프로그램개발의 이론적 체계화에 도움을 주는 관련된 기본 개념들과 프로그램개발 이론 및 모형을 제시하고 이를 토대로 실제 프로그램을 개발하는 단계를 다양한 원리와 기법들과 함께 다루고 아울러 평생교육기관에서 이루어지고 있는 프로그램의 사례를 탐색한다. 나아가 다양한 이념과 목적을 가진 기관에 따라 적합한 구체적인 프로그램을 개발할 수 있도록 한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 평생교육프로그램개발을 필요로하는 사람과 효율적으로 소통하고, 교류하여 원만한 관계를 유지할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC2)	60%	• 평생교육 특수성에 입각하여 평생교육프로그램을 개발 및 운영할 수 있다.	시험
공동체 윤리(MC6)	20%	• 인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.	발표

과목 프로파일			
교과목명	직업・진로설계	영문교과목명	Career Guidance and Career design
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 다양한 질문 기법과 창의적 활동으로 학습자 각자의 직업과 진로를 설계할 수 있도록 구체적인 접근 방법을 습득한다.		
교과 목표	4차 산업혁명의 시대에 필수적으로 요구되는 공동체의 구성과 접근 방식을 대인관계를 통하여 자기직업에 대한 직업관을 가지는 것을 목표로 한다.		
교과 내용	진로발달과 진로선택에 대한 이론을 습득하고, 성인학습자를 위한 진로지도와 상담에 필요한 실제적인 기법과 상담과정을 익힌다. 또한 진로발달의 수준을 알아보고 개인의 흥미와 성격에 맞는 진로를 선택하는데 도움이 되는 검사들의 내용과 사용방법을 다룬다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 평생교육현장에서 다양한 욕구를 가진 성인학습자들과 효율적으로 소통하고, 교류하여 원만한 관계를 유지 할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC2)	40%	• 평생교육현장에서 성인학습자들의 특성에 맞는 교육방법과 관련하여 전공 관련 직무수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 및 종합적 사고를 할 수 있다.	시험
대인관계능력 (MC5)	20%	• 다양한 리더십과 커뮤니케이션 능력 함양이 가능하고, 리더와 구성원으로써 적절한 역할을 수행할 수 있다. 구성원들과 원만한 관계를 유지할 수 있는 능력을 기를 수 있다.	시험
공동체 윤리(MC6)	20%	• 공동체에 봉사하며, 책임있고 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다. 또한 인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사정신을 가진다.	발표

과목 프로파일			
교과목명	평생교육방법론	영문교과목명	Lifelong Education Methodology
교과목 개요 및 특성	평생교육은 인간의 기본인 인성을 올바르게 형성하게 해주고 실생활을 편하고 원활하게 하는 방법을 제시해준다. 본 교과목은 평생교육 수업 설계와 교수기법을 이해함으로써 평생교육사의 역량을 증진시키고자 한다.		
교과 목표	자율성과 경험을 가진 성인들의 다양한 욕구를 파악하여 평생교육방법을 이해하는 것을 목표로 한다.		
교과 내용	평생교육현장에서 성인학습자들의 특성에 맞는 교육방법이 절실함에 따라 평생교육현장에서 실시하고 있는 기본 방법론과 각종 다양한 교육방법 및 기법을 토대로 성공적 교수전략 개발을 위한 실제적 능력을 함양한다. 이를 위해 본 교과목에서는 기본적 교수방법 및 자료 개발에 관한 지식과 기법, 평생교육의 성공적인 교수학습을 위한 이론적 모델과 실천적 전략, 성인학습자들을 위한 다양한 평생교육 교수법과 학습기법, 멀티미디어 교수매체 활용법, 평생교육 평가기법, 평생교육자로서의 성공적 교수전략 개발을 위한 다양한 리더십과 커뮤니케이션 능력 함양에 대한 내용을 학습한다. 이를 토대로 평생교육 활동의 계획과 실천에 필요한 적재적소의 평생교육방법을 제시할 수 있다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 평생교육현장에서 다양한 욕구를 가진 성인학습자들과 효율적으로 소통하고, 교류하여 원만한 관계를 유지 할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC2)	40%	• 평생교육현장에서 성인학습자들의 특성에 맞는 교육방법과 관련하여 전공 관련 직무수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 및 종합적 사고를 할 수 있다.	시험
대인관계능력 (MC5)	20%	• 다양한 리더십과 커뮤니케이션 능력 함양이 가능하고, 리더와 구성원으로써 적절한 역할을 수행할 수 있다. 구성원들과 원만한 관계를 유지할 수 있는 능력을 기를 수 있다.	시험
공동체 윤리(MC6)	20%	• 공동체에 봉사하며, 책임있고 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다. 또한 인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사정신을 가진다.	발표

과목 프로파일			
교과목명	평생교육경영론	영문교과목명	Lifelong Education Management
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 평생교육기관의 교육의 질적 향상과 수월성을 추구하기 위해 평생교육의 기본 이념과 평생교육의 원리를 토대로 평생교육기관 경영에 필요한 이론과 실제에 관한 제반 지식을 습득하여 보다 효과적이고 효율적으로 평생교육기관을 운영하는 역량을 배양하고자 한다.		
교과 목표	평생교육경영을 위한 기본적인 인사, 조직, 마케팅, 홍보, 재무, 프로그램개발, 평가의 개념을 이해하고 효율적인 경영전략을 수립할 수 있다.		
교과 내용	평생교육경영의 기초가 되는 법규, 조직, 정책, 재무관리 등의 내용을 학습하며 평생교육기관의 인사, 조직, 회계 및 재정, 지원관리 마케팅 및 홍보 등의 지식을 숙지하여 평생교육조직의 특성을 바탕으로 보다 효과적이고 효율적인 경영전략을 세울 수 있게 한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 다른 사람과 글과 말이나 다른 매체를 활용하여 타인과 정확하면서도 효율적으로 소통하고, 교류하여 타인과 원만한 관계를 유지할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC2)	40%	• 평생교육경영을 위한 다양한 분야의 개념을 이해하고 효율적인 경영전략을 수립해나갈 수 있다. 또한 전공 관련 직무수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 및 종합적 사고를 할 수 있다.	시험
대인관계능력 (MC5)	20%	• 평생교육기관의 구성원들과 원만한 관계를 형성하고 유지할 수 있다.	시험
공동체 윤리(MC6)	20%	• 평생교육인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.	발표

과목 프로파일			
교과목명	성인학습 및 상담	영문교과목명	Adult Learning & Counseling
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 평생학습사회에 따른 성인학습자의 증가에 따라 학습자로서의 성인을 이해하고 이를 바탕으로 성인학습을 촉진하는 지도자로서 성인학습의 원리와 이론 및 실제 기법을 습득하도록 한다. 성인기 발달단계와 성인학습이론, 성인학습 상담방법과 이론을 토대로 앞으로 계속적으로 증가할 성인학습자들을 적극적으로 지원할 수 있을 것이다.		
교과 목표	성인의 발달과업 및 생애 문제에 대한 상담을 검토하여 평생학습사로서의 역량을 강화한다.		
교과 내용	본 교과목에서는 성인학습의 기본개념 및 관련이론, 학습자로서 성인의 신체적, 심리적, 사회적 특성, 학습저해 요인 및 성인학습동기, 다양한 성인학습 프로그램의 사례 및 개발, 성인학습상담의 기본원리와 다양한 상담기법들을 숙지하여 학습자로서의 성인 특성과 성인학습의 원리를 토대로 다양한 성인학습 프로그램을 계획, 실시, 평가하는 실제적인 능력을 배양할 수 있다. 뿐만 아니라 성인학습을 촉진할 수 있는 효과적인 상담기법을 다양한 문제 영역별로 상황에 맞게 적용할 수 있다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 성인학습자들과의 매체를 활용하여 정확하면서도 효율적으로 소통하고, 성인학습자들과 교류하며 원만한 관계를 유지할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC2)	40%	• 평생학습사회에 따른 성인학습 프로그램의 사례 및 개발, 성인학습상담의 기본원리와 다양한 기법들을 숙지하여 전공 관련 직무수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 및 종합적 사고를 할 수 있다.	시험
대인관계능력 (MC5)	20%	• 구성원들과 원만한 관계를 형성하고 유지할 수 있고, 리더와 구성원으로써 적절한 역할을 수행할 수 있다.	시험
공동체 윤리(MC6)	20%	• 인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.	발표

과목 프로파일			
교과목명	인적자원개발론	영문교과목명	Human Resource Development
교과목 개요 및 특성	오늘날 기업의 환경적응을 위한 변신과 인적자원의 가치 등을 강조하고 재인식함에 따라 인적자원개발이 시대적인 요청으로 주요 연구과제가 되고 있다. 본 교과목은 급변하는 현대사회의 다양한 변화를 포착하기 위해 산업사회의 전반적인 이해와 인적자원개발의 이론과 실제에 대한 전반적인 기초를 다룬다.		
교과 목표	교육훈련을 포함하는 개인개발, 경력개발, 조직개발의 통합적인 문제해결방법을 탐구하고, 해결할 수 있다.		
교과 내용	교육학적 지식과 배경을 바탕으로 조직 경영에 필요한 인적자원을 관리하고 육성하며 활용하는 여러 이론과 접근방법을 다룬다. 또한 개인, 집단, 조직의 효율향상을 위한 훈련 및 개발, 경력개발, 조직개발을 통합한 조직적인 학습활동이라고 정의되는 인적자원개발의 모형원리에 대해 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 평생교육현장에서 다양한 욕구를 가진 성인학습자들과 효율적으로 소통하고, 교류하여 원만한 관계를 유지 할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC2)	40%	• 평생교육현장에서 성인학습자들의 특성에 맞는 교육방법과 관련하여 전공 관련 직무수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 및 종합적 사고를 할 수 있다.	시험
대인관계능력 (MC5)	20%	• 다양한 리더십과 커뮤니케이션 능력 함양이 가능하고, 리더와 구성원으로써 적절한 역할을 수행할 수 있다. 구성원들과 원만한 관계를 유지할 수 있는 능력을 기를 수 있다.	시험
공동체 윤리(MC6)	20%	• 공동체에 봉사하며, 책임있고 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다. 또한 인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사정신을 가진다.	발표

과목 프로파일				
교과목명	특수교육론	영문교과목명	Special Education	
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 장애인평생교육을 성공적으로 이끌기 위한 장애인 특성과 통합교육 등 평생교육사로 갖추어야 할 통합의 이론과 실제에 대하여 학습한다.			
교과 목표	특수교육에 대한 이해를 높이고 잠재력을 발달, 지원하여 그들의 요구를 충족하는데 목표를 가지고 있다. - 통합교육의 당위성을 설명할 있다. - 장애유형별 통합교육을 설명할 수 있다. - 개별화교육프로그램 을 작성할 수 있다.			
교과 내용	특수교육에 대한 본질적인 이해를 높이고, 치매노인의 잠재력을 충분히 발달시키고 지원할 뿐만 아니라 치매노인과 가족의 특별한 요구를 고려하고 충족시키는데 초점을 맞추어 학습한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 치매노인의특수교육을 필요로하는 대상 등과 효과적으로 소통하고, 교류하여 원만한 관계를 유지할 수 있다.		발표
전공직무능력 (MC2)	40%	• 치매노인특수교육에 대해 본질적인 이해를 하게되고, 치매노인과 치매노인 가족의 특별한 요구를 충족시키는 직무수행에 필요한 전공지식을 갖출 수 있다.		시험
대인관계능력 (MC5)	20%	• 치매노인과 치매노인가족과 원만한 관계를 형성하고 유지할 수 있다.		시험
공동체 윤리(MC6)	20%	• 치매노인 및 치매노인가족에게 존중을 바탕으로 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.		발표

과목 프로파일				
교과목명	노인교육론	영문교과목명	Educational Gerontology	
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 평생교육사 자격증을 취득하기 위해 이수해야 하는 선택과목 중 하나로서 노인교육의 이해를 위해서 융합적인 학문적 이론을 학습한다. 오늘날 노인들을 위하여, 노인에 의하여 향후 노인교육의 역할을 어떻게 진행하고 제시해야 되는지와 노년기의 삶의 질 향상을 위한 대안을 알아본다.			
교과 목표	인간의 노화에 대한 이해를 바탕으로 노인교육의 목적, 방법, 평가등을 살펴보고 노인교육의 실제 기법들을 연구하여 치매전문재활의 능력을 함양한다.			
교과 내용	노인 인구 증가에 따른 고령화와 고령사회 변화에 대한 충분한 이해를 통해 노인과 노인이 되는 사람들을 대상으로 한 노인교육에 대한 중요성을 숙지하고, 노년기의 특성과 문제를 분석한다. 평생학습차원에서 교육적인 노력의 연구 및 실천을 제시하여 성공적인 노후를 설계할 수 있도록 한다. 본 교과목에서는 고령화와 고령사회에 대한 이해, 노인에 대한 교육학적 접근, 노인과 노화의 의미, 노인의 생물학적/사회적/심리적 특성, 노인교육의 모형, 국내외의 다양한 노인교육 프로그램의 형태 및 사례, 노인 정책 및 노인교육에 대한 방향과 과제를 학습한다. 나아가 고령화와 고령사회에 대한 지식을 함양하고 노인교육의 중요성을 바탕으로 다양한 노인교육 프로그램을 제시, 작성, 실천하는 현장감을 배양할 수 있다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 노인과 다양한 매체를 활용하여 정확하면서도 효율적으로 소통하고, 교류하여 노인과 원만한 관계를 형성 할 수 있다.		발표
전공직무능력 (MC2)	40%	• 노인 인구 증가에 따른 고령화사회에 대해 충분한 이해를 할 수 있고, 전공 관련 직무수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 및 종합적 사고를 할 수 있다.		시험
대인관계능력 (MC5)	20%	• 구성원들과 원만한 관계를 형성하고 유지할 수 있고, 리더와 구성원으로써 적절한 역할을 수행할 수 있다.		시험
공동체 윤리(MC6)	20%	• 인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.		발표

과목 프로파일				
교과목명	평생교육실습	영문교과목명	Lifelong Education Practice	
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 평생교육사 자격증 취득을 위한 실습과정이다. 성인들의 학습 수요가 증가함에 따라 이를 조력하고 지원해 줄 평생교육의 전문인력이 필요해졌다.평생교육의 전문가로 도약하기 위한 필수과목의 하나인 평생교육실습은 이론적으로 습득하였던 평생교육 관련 이론적 지식을 평생교육 현장에 적용해 보고, 또한 현장전문가인 평생교육사들의 체화된 지식과 경험을 간접관찰을 통해 학습함으로써 평생교육사로의 정체성 및 가치를 정립할 수 있도록 한다.			
교과 목표	평생교육사로서 실무 경험이 없는 학생들의 현장실습에 대한 이해도를 높여 현장에서의 평생교육사로서 자질을 높인다.			
교과 내용	실무 경험이 없는 학생들의 현장실습에 대한 이해도를 높이고, 현장교육에 대한 검토를 통해 학습자들이 가장 적합한 교수-학습활동을 이해하고 실습할 수 있도록 돕는다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 평생교육사로서 평생교육을 필요로 하는 타인과 정확하면서도 효율적으로 소통하고, 교류하여 원만한 관계를 유지할 수 있다.		발표
전공직무능력 (MC2)	40%	• 평생교육현장에서 경험을 토대로 현장에서의 평생교육사로서 직무수행 자질을 높일 수 있다.		시험
대인관계능력 (MC5)	20%	• 구성원들과 원만한 관계를 형성하고 유지할 수 있고, 리더와 구성원으로써 적절한 역할을 수행할 수 있다.		시험
공동체 윤리(MC6)	20%	• 인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.		발표

과목 프로파일				
교과목명	건강가정론	영문교과목명	Introduction to Healthy Families	
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 건강가정사 자격이수 핵심과목으로, 가족문제의 예방과 치료를 위해 가정의 건강성 증진이라는 적극적인 대안을 소개한다. 건강가정의 개념은 무엇이며 그 이론적 배경은 어떠한지를 다루고, 건강가정기본법에서 지향하는 건강가정에 대해 파악한다. 건강가정정책과 건강가정 정책의 전달체계, 그리고 건강가정사업을 분석하고, 건강가정지원센터의 운영에 대해 다룬다. 나아가 건강가정사업을 담당할 건강가정사의 역할과 기능에 대해 파악한다.			
교과 목표	건강가정에 대한 이론적 이해와 건강가정의 제도 및 정책 사업을 숙지하고, 전달체계를 숙지하여 건강가정사로서의 실천기술을 설명하여 건강가정사의 역량을 함양한다.			
교과 내용	건강가정의 개념 및 필요성, 건강가정기본법의 이념과 내용, 건강가정지원센터의 기능과 역할, 건강가정사업 내용 및 프로그램, 건강가정사가 갖추어야 할 윤리와 실천기술 등의 내용을 학습 한다			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 다른 사람과 글과 말이나 다른 매체를 활용하여 타인과 정확하면서도 효율적으로 소통하고, 교류하여 타인과 원만한 관계를 유지할 수 있다.		발표
전공직무능력 (MC2)	40%	• 전공 관련 직무수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 및 종합적 사고를 할 수 있다.		시험
대인관계능력 (MC5)	20%	• 다구성원들과 원만한 관계를 형성하고 유지할 수 있고, 리더와 구성원으로써 적절한 역할을 수행할 수 있다.		시험
공동체 윤리(MC6)	20%	• 인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.		발표

과목 프로파일				
교과목명	가족복지론	영문교과목명	Social Work with Families	
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 건강가정사와 사회복지사 자격취득을 위한 교과목으로 가족복지 접근방법을 학습한다.			
교과 목표	사회변화에 따르는 가족의 다양한 변화와 관점에 대한 이해 및 정책의 이해를 통하여 가족복지 접근방법의 특성을 이해하는 것을 목표로 한다.			
교과 내용	사회변화와 함께 나타나는 현대사회의 다양한 가족의 변화와 이에 따르는 현상과 문제를 이해하여 다양한 가족복지 접근 방법에 대해 배우며 이를 바탕으로 가족문제에 대해 현실적이고 실천적인 개입 방안을 모색하여 가족생활의 질을 높일 수 있도록 정책적 대안에 대하여 살펴본다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 다른 사람과 글과 말이나 다른 매체를 활용하여 타인과 정확하면서도 효율적으로 소통하고, 교류하여 타인과 원만한 관계를 유지할 수 있다.		발표
전공직무능력 (MC2)	40%	• 전공 관련 직무수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 및 종합적 사고를 할 수 있다.		시험
대인관계능력 (MC5)	20%	• 구성원들과 원만한 관계를 형성하고 유지할 수 있고, 리더와 구성원으로써 적절한 역할을 수행할 수 있다.		시험
공동체 윤리(MC6)	20%	• 인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.		발표

과목 프로파일				
교과목명	노인복지론	영문교과목명	The theory of welfare for the elderly	
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 인구고령화와 노인에 대한 이해 및 노화의 주요측면과 관련이론들을 살펴보고, 노인복지정책의 기초지식으로 행정체계, 재정, 관련법들을 파악한 후, 소득보장, 의료보장, 주거보장, 사회적 서비스 등의 차원에서 노인복지정책을 학습한다. 이를 통해 급속한 고령화라는 한국의 현실에서 노인 및 노인복지에 대한 이해를 제고시키고, 노인복지의 과제 및 전망과 함께 대안을 세울 수 있고, 이후 사회복지기관 및 시설에서 효과적인 노인복지프로그램을 설계하고 실행할 수 있게 한다.			
교과 목표	인구 고령화 시대를 맞이하여 다양한 노인문제를 효과적으로 해결하고, 노인의 삶의 질 향상을 위해 체계적인 노인복지이론 및 현장중심교육을 실시하여 노인복지전문인력 양성을 최고의 목표로 한다.			
교과 내용	노인의 정의 및 특성을 이해하고 인구 고령화에 따른 노인의 주요 문제 및 욕구와 노화의 정의와 특징, 노화의 주요 이론과 성공적 노화의 적용방안과 노인복지의 개념과 기능, 원칙, 역사적 발달과정과 노인복지정책 및 실천체계, 노년기 일자리 사업과 고령친화 산업, 노년기 건강과 의료보장, 노년기 장기요양제도와 주거복지정책, 노인복지실천사례를 학습하고 실천현장에 활용하여 현행 노인복지와 노인복지정책을 살펴보고 그 발전방안을 제시할 수 있다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 노인복지와 관련한 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.		• 발표
전공직무능력 (MC2)	40%	• ㄴ인복지와 관련한 직무수행에 필요한 지식 획득 능력, 지식 이해 및 종합적 사고를 할 수 있다.		• 시험
대인관계능력 (MC5)	20%	• 구성원들과 원만한 관계를 형성하고 유지할 수 있고, 리더와 구성원으로써 적절한 역할을 수행할 수 있다.		• 시험
공동체 윤리(MC6)	20%	• 인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.		• 발표

과목 프로파일				
교과목명	인간행동과 사회환경	영문교과목명	Human Behavior & Social Environment	
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 사회복지사와 건강가정사 자격의 기본 교과목으로서 인간행동과 사회환경은 변화하는 환경 속에서 다양하게 나타나는 인간의 행동발달을 이해할 수 있도록 관련된 기초이론을 습득하는 교과목이다. 이를 위해 인간행동발달 및 성격에 관한 심리학의 기초이론, 환경속의 인간관점을 견지할 수 있도록 사회학과 조직학의 다양한 이론들을 탐구한다. 습득된 이론을 기초로 사회환경 속에서 인간의 적응적 발달과 행동을 정확하게 분석할 수 있는 학문적, 실천적 능력을 함양한다.			
교과 목표	인간의 사회적 행동의 결정 요인을 다 학문적인 시각에서 분석하여 인간과 사회 환경의 상호작용을 이해하도록 한다.			
교과 내용	인간의 행동과 사회를 설명하는 기초적 이론들을 학습하고 인간발달 각 단계의 특징과 과업을 이해하는 동시에 각 단계에서 경험할 수 있는 문제에 대해 연구하고 학습한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 다른 사람과 글과 말이나 다른 매체를 활용하여 타인과 정확하면서도 효율적으로 소통하고, 교류하여 타인과 원만한 관계를 유지할 수 있다.		발표
전공직무능력 (MC2)	60%	• 전공 관련 직무수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 및 종합적 사고를 할 수 있다.		시험
대인관계능력 (MC5)	20%	• 구성원들과 원만한 관계를 형성하고 유지할 수 있고, 리더와 구성원으로써 적절한 역할을 수행할 수 있다.		토론

과목 프로파일				
교과목명	가족과 젠더	영문교과목명	The Family & Gender	
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 가족과 젠더와 관련한 이론의 기초를 학습하고, 젠더와 관련한 결혼문화와 가족문화를 탐색하면서 자신의 결혼관과 가족관에 대해서 생각해 볼 기회를 가지고자 한다. 또한 가족과 젠더에 영향을 미치는 다양한 사회적 변화 및 특성을 이해하고 우리나라의 미래 가족에 대해 전망해보고자 한다.			
교과 목표	젠더의 관점에서 가족과 개별가족원의 상황 등을 파악하여 실천현장에서 성평등적으로 문제를 해결하는 대안을 모색하는 것을 목표로 한다.			
교과 내용	성인지적 관점에서 가족에 대한 다양한 논의들을 검토해봄으로써 현대사회의 가족에 대한 이해의 폭을 넓히고, 평등 하고 배려적인 가족관계와 이를 뒷받침할 국내외 가족정책의 전망에 대해 논한다. 젠더의 관점에서 가족과 개별가족원의 상황, 가족과 사회의 관계를 파악함으로써 실천현장 뿐만 아니라 정책영역에서 가족문제를 보다 성평등적으로 해결하고 대안을 마련할 수 있는 능력을 높이고자 한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 가족과 개별가족원의 상황 등을 파악하여 실천현장에서 성평등을 필요로 하는 대상과 효과적으로 의사소통을 할 수 있다.		발표
전공직무능력 (MC2)	40%	• 전공 관련 직무수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 및 종합적 사고를 할 수 있다.		시험
대인관계능력 (MC5)	20%	• 구성원들과 원만한 관계를 형성하고 유지할 수 있고, 리더와 구성원으로써 적절한 역할을 수행할 수 있다.		시험
공동체 윤리(MC6)	20%	• 인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임 있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.		발표

과목 프로파일			
교과목명	장애인복지론	영문교과목명	Social Welfare for the Disabled
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 장애인복지의 제반 요소들에 대한 포괄적 이해를 통해 전문인으로서의 역량 및 능력 제고에 기본 초점을 둔다. 이를 바탕으로 장애인에 대한 올바른 이해와 다양한 차원의 장애인복지 실천방법 및 실천기술을 습득하여 이후의 장애인복지 분야의 전문가로서 실천능력을 향상시킬 수 있다.		
교과 목표	장애인 문제와 장애인복지에 관한 제반 이론과 실천영역의 현황과 과제를 이해하고 학습한다. 장애인복지를 이해하기 위해서는 장애에 접근하는 시각을 포함한 가치와 이념에 대한 이해, 장애 문제에 대한 이해, 장애인을 위한 사회적 서비스, 정책과 제도 등이 포괄적으로 다루어져야 한다는 관점에 근거하여 장애인복지의 가치, 이론, 기술에 대한 균형을 유지하면서 한국의 장애인복지분야의 사회복지사로서 실천 능력을 향상시킨다.		
교과 내용	장애에 대한 다양한 시각 및 장애인복지의 이념과 가치에 대하여 교육한다. 이를 위해 장애에 대한 정의 및 분류, 유형 및 정도에 따른 특성, 장애인 실태 및 관련 법 등을 학습한다. 또한 장애에 대한 사회적 혹은 국가적 책임을 강조하고 재활을 위한 제반 프로그램의 숙지를 통해 전문가로서의 역할을 익히게 한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 장애인복지 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.	토론/발표
전공직무능력(MC2)	60%	• 장애인복지 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC4)	20%	• 가능한 자원을 최대한 수집하여 장애인복지 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
교과목명	사례관리론	영문교과목명	Case Management
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 사례관리의 역사와 발달과정을 살펴보고 실제 다양한 실천현장에서의 적용과정에 대한 이해를 제공하는데 초점을 두고 있다. 사회복지현장의 다양한 개입수준에서 적용할 수 있는 사례관리 이론과 기술을 실제 사례를 통해 학습한다.		
교과 목표	임상현장에서 유용하게 적용할 수 있는 사례관리의 이론과 실천기법들을 검토하여 치매전문재활사의 역량을 강화한다.		
교과 내용	사회복지 임상현장에서 유용하게 적용할 수 있는 사례관리의 이론과 모델, 실천기법들을 검토한다. 그리고 다양한 실천현장에서 복합적인 클라이언트의 욕구 충족과 문제해결에 사례관리가 어떻게 효과적으로 적용될 수 있는지를 실제 사례를 통해 살펴본다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 사회복지 임상현장에서 유용하게 소통하고 원만한 관계를 유지할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC2)	40%	• 임상현장에서 유용하게 적용할 수 있는 다양한 이론과 모델 실천기법들을 습득할 수 있으며 다양한 사례들을 살펴 보며 종합적 사고를 할 수 있다.	시험
대인관계능력 (MC5)	20%	• 실천현장에서 복합적인구성원들과 원만한 관계를 형성하고 유지할 수 있고, 리더와 구성원으로써 적절한 역할을 수행할 수 있다.	시험
공동체 윤리(MC6)	20%	• 인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.	토론

과목 프로파일				
교과목명	사회복지행정론	영문교과목명	Social Welfare Administration	
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 학생들이 사회복지기관에서 수퍼바이저, 관리자 또는 행정가로서 수행해야 할 초기 단계의 실천을 준비하도록 하며, 또한 적절한 경험을 기반으로 상급 수준의 행정직을 수행하기 위한 기초를 제공하는 것을 목적으로 한다.			
교과 목표	사회복지를 행정학적 시각으로 접근 및 분석을 통한 사회복지 조직의 관리 운영에 필요한 기획과 의사결정, 프로그램 설계, 인사관리, 재무관리, 정보관리 등의 기본 개념 이해한다.			
교과 내용	사회복지 행정의 개념과 사회복지행정의 발전에 기여한 이론을 살펴보고, 사회복지 전달체계와 조직화를 이해한 후에 사회복지 조직의 관리 운영에 필요한 기획과 의사결정, 프로그램 설계, 인사관리, 재무관리, 정보관리 등을 공부하고, 특히 비영리 사회복지 조직에 적용될 수 있는 마케팅 기법과 사회복지 시설의 프로그램 및 서비스의 기획 및 설계에 필요한 욕구조사와 평가조사에 관한 지식 소개한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 다른 사람과 글과 말이나 다른 매체를 활용하여 타인과 정확하면서도 효율적으로 소통하고, 교류하여 타인과 원만한 관계를 유지할 수 있다.		토론과 발표
전공직무능력 (MC2)	40%	• 사회복지전공기초이론 및 개념을 이해하고, 전문지식을 활용 할 수 있다, • 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고, 선정의 타당성을 입증할 수 있다.		시험
자원활용능력 (MC5)	20%	• 구성원들과 원만한 관계를 형성하고 유지할 수 있고, 리더와 구성원으로써 적절한 역할을 수행할 수 있다.		발표
공동체 윤리(MC6)	20%	• 인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.		토론

과목 프로파일				
교과목명	정신건강론	영문교과목명	Mental Health	
교과목 개요 및 특성	본 교과목에서는 정신건강의 개념, 조건, 정신건강과 정신장애의 이해에서부터 정신건강의 실천 영역에서의 사회복지와 정신건강의 관계, 정신건강서비스의 현황 등을 파악하고, 정신건강실천의 이론과 실제에 대해 학습한다. 이를 통해 현대인의 환경적 스트레스와 정신건강의 관계, 발달주기 상의 정신건강의 문제를 이해하고 정신장애의 증상과 진단을 학습함으로써 이를 조기발견하며 예방할 수 있는 실천 능력을 기를 수 있다.			
교과 목표	정신건강에 대한 기본적인 개념과 기초이론을 학습할 수 있다.			
교과 내용	정신건강에 대한 기본적인 개념들과 기초이론을 배우는 데 중점을 둔다. 정신질환의 유형과 정신장애의 판정 기준들을 배우고, 생애주기에 따른 정신건강의 문제와 그 실천적 수단을 학습한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 정신건강 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.		과제
전공직무능력 (MC2)	60%	• 정신건강 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.		시험
자원활용능력 (MC4)	20%	• 가능한 자원을 최대한 수집하여 정신건강 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.		시험

과목 프로파일			
교과목명	프로그램 개발과 평가	영문교과목명	Program Development & Evaluation
교과목 개요 및 특성	본 교과목에서는 사회복지프로그램에 대한 전반적 이해를 제고시키고, 사회복지프로그램의 기획, 실행 및 평가를 통해 사회문제를 해결하기 위한 실질적 방법의 습득을 도모한다. 이를 바탕으로 사회복지프로그램의 기획, 운영, 평가 등 관련된 제반내용을 학습하여 사회문제 해결의 적절한 도구로서 활용할 수 있는 전문 사회복지사의 능력을 향상시킨다.		
교과 목표	프로그램 개발과 평가는 사회문제를 해결하기 위하여 제공하는 프로그램에 대한 포괄적인 지식을 구축하고 이를 기초로 하여 사회복지실천에서 가장 직접적으로 클라이언트에게 영향을 주는 프로그램을 이해하며 프로그램에 대한 올바른 평가를 위해 노력하는 총체적인 활동으로 본다.		
교과 내용	프로그램의 기본개념, 사회복지 프로그램의 개발, 개입 이론, 기획, 사회문제 분석, 욕구조사, 프로그램 실행, 프로그램 평가방법		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 주제에 대한 다양한 자료를 활용하여 구성과 내용을 논리적으로 작성, 발표할 수 있다.	발표 및 토론
전공직무능력 (MC2)	40%	• 사회문제와 사회적 약자의 특성을 적절하게 파악하고, 전공지식을 활용하여 창의적이고 적절한 해결방안을 제시할 수 있다.	시험
대인관계능력 (MC5)	20%	• 구성원들과 원만한 관계를 형성하고 유지할 수 있고, 리더와 구성원으로써 적절한 역할을 수행할 수 있다.	시험
공동체 윤리(MC6)	20%	• 인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임 있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.	토론

과목 프로파일			
교과목명	지역사회복지론	영문교과목명	Community Social Welfare
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 지역사회분석을 기반하며, 사회복지 지식과 기술을 활용하여 지역사회주민의 욕구를 해결하기 위한 자료를 수집하고, 분류하며, 해석하는 방법을 학습한다. 또한 조직적이고 체계적인 지역사회 개입을 통해 지역사회주민의 삶의 질 향상을 도모하는 실천적 방법을 모색한다.		
교과 목표	지역사회이론에 바탕을 두고 사회복지적인 실천을 통하여 지역사회 주민의 생활수준의 향상과 복리향상을 위해 체계적이고 실제적인 조직, 행정적인 이론을 이해토록 한다.		
교과 내용	지역사회의 개념이 약화되어가고 있는 현대산업사회에서 지역의 사회문제를 전문적으로 다루기 위해 필요한 지식과 기술을 소개하는 것을 기본 목적으로 한다. 지역의 개념에 대한 이해를 기초로 지역사회의 다양한 사회 문제 해결을 위해 사용될 수 있는 지역사회 조직의 모델들과 원칙들, 그리고 사회복지사의 개입역할 등을 소개하면서 어떻게 지역개발, 사회계획, 기능적 개입 등의 모델들을 한국의 지역 사회문제해결에 응용할 수 있을지를 연구한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 (MC2)	40%	• 대상자의 사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론의 제시를 통해 논리적으로 설명할 수 있다.	시험
창의적문제해결력(MC3)	20%	• 대상자의 문제 해결에 최적의 서비스제공방법을 결정할 수 있으며, 욕구 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 사회서비스를 제시할 수 있다.	발표
자원활용능력 (MC4)	20%	• 대상자의 욕구와 문제를 진단하고, 분석하여 문제해결에 필요한 정확한 서비스를 실천할 수 있다.	발표 및 토론
공동체 윤리(MC6)	20%	• 인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.	토론

과목 프로파일				
교과목명	가족상담 및 치료	영문교과목명	Family Counseling & Therapy	
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 건강가정사 자격이수를 위한 핵심과목으로 개인 및 가족의 문제를 해결하고 기능을 향상시키기 위한 전문적 실천기술로 가족상담 및 치료의 주요 모델과 실제를 학습한다			
교과 목표	가족상담과 치료에 관한 이론과 실제를 체계적으로 습득함으로써 전문적인 치매전문재활사의 윤리적 기준을 확립 할 수 있다.			
교과 내용	가족 상담과 치료에 관한 이론과 실제를 체계적으로 구성하였으며, 가족체계의 기능과 적응력을 평가 활용할 수 있도록 기본적인 준거 틀을 제시하고 있다. 가족생활과 가족 상담에 대하여 각 이론을 숙지하여 현장에서 실용 학문으로 활용하는데 도움을 준다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 가족상담 및 치료를 필요로하는 사람과 효율적으로 소통하고 원만한 관계를 유지할 수 있다.		발표
전공직무능력 (MC2)	40%	• 가족상담과 치료에 관한 이론과 실제를 체계적으로 습득하여 현장에서 실용적으로 활용할 수 있다.		시험
대인관계능력 (MC5)	20%	• 구성원들과 원만한 관계를 형성하고 유지할 수 있고, 리더와 구성원으로써 적절한 역할을 수행할 수 있다.		시험
공동체 윤리(MC6)	20%	• 인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.		발표

과목 프로파일				
과목명	치매노인개론	영문과목명	Introduction to the Elderly with Dementia	
교과목 개요 및 특성	치매는 치매환자와 그 가족에게도 고통을 주는 사회문제다. 치매문제는 한 분야의 학문적 성과만으로는 해결되기 어려운 복합적인 사회문제로서 다분야 접근이 필수적이다. 하지만 이 모든 부분을 제대로 익히기에는 어려움이 있지만 치매에 관한 다분야의 지식과 기술을 치매 전공자와 현장 실천가가 직접 활용할 수 있는 실천 지식의 학습을 지원하고, 치매가족에게 실질적 도움이 될 수 있는 있도록 한다. 본 교과목은 치매환자에 대한 전문적 기초지식에 도움이 될 것이다.			
교과 목표	치매노인에 대한 체계적이고 종합적인 이론을 습득하므로 치매전문재활사의 역량을 함양한다.			
교과 내용	치매노인에 대한 체계적이고 전반적인 이해로 치매노인복지의 개괄적인 내용을 누구나 쉽게 이해할 수 있도록 한다. 노화가 노인과 가족에 미치는 영향을 소개한 다음, 노인복지 분야별 쟁점과 과제, 노인복지정책과 서비스, 고령화 및 저출산이 야기한 각종 사회변화와 관련된 과제들에 대한 실천방법까지 설명하였다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 치매전문재활사로서 치매노인 및 치매가족들과 효율적으로 소통하고, 교류하여 원만한 관계를 유지할 수 있다.		발표
전공직무능력 (MC2)	40%	• 전공 관련 직무수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 및 종합적 사고를 할 수 있다.		시험
대인관계능력 (MC5)	20%	• 구성원들과 원만한 관계를 형성하고 유지할 수 있고, 리더와 구성원으로써 적절한 역할을 수행할 수 있다.		시험
공동체 윤리(MC6)	20%	• 인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.		발표

과목 프로파일			
교과목명	치매와 뇌	영문교과목명	Dementia and Brain
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 치매의 신경학적 원인을 이해하기 위해 고령자들의 인지능력, 치매, 두뇌의 구조와 기능에 대해 학습한다.		
교과 목표	뇌의 구조와 뇌의 각 부분에서 하는 일과 뇌건강이 치매에 미치는 영향을 살펴보므로 치매에 대한 이해를 높인다.		
교과 내용	우리 몸에 있어 가장 중요한 역할을 하는 장기로서 뇌를 이해하고, 두개골과 뇌 주변에 흘러다니는 뇌 척수액 등 뇌의 각 부분마다 각기 다른 일을 담당하고 있는 뇌를 알아본다. 보고, 듣고, 맛을 보고, 감정을 느끼고, 운동을 하고, 말을 하고, 배고픔을 느끼는 등 모든 인간의 활동을 담당하는 뇌의 부분을 탐구하고, 뇌의 퇴행성질환인 치매를 이해하기 위하여 뇌의 기능을 살펴봄으로써 치매에 대한 전문적인 지식을 습득한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 다른 사람과 글과 말이나 다른 매체를 활용하여 타인과 정확하면서도 효율적으로 소통하고, 교류하여 타인과 원만한 관계를 유지할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC2)	40%	• 뇌의 구조와 뇌의 각 부분에서 일하는 뇌건강이 치매에 미치는 영향을 이해하고 뇌의 퇴행성질환인 치매를 이해하고 뇌의 기능을 살펴봄으로써 치매에 대한 전문적인 지식을 습득 할 수 있다.	시험
대인관계능력 (MC5)	20%	• 구성원들과 원만한 관계를 형성하고 유지할 수 있고, 리더와 구성원으로써 적절한 역할을 수행할 수 있다.	시험
공동체 윤리(MC6)	20%	• 인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.	발표

과목 프로파일			
교과목명	의학용어 및 기초의학	영문교과목명	Medical Terminology & Basic Medical Science
교과목 개요 및 특성	평균수명의 연장으로 인한 고령인구의 증가는 노인 만성질환자의 증가를 의미한다. 그러므로 만성질환을 가진 노인을 케어하는 전문인들을 필요로 할 수 밖에 없다. 노인의 만성질환은 그 종류도 다양하고 개개별로 병의 양상도 다양하다. 노인의 신체적, 정서적 안위를 도모하는 다양한 보건의료인과 사회복지전문가는 노인의 삶의 질을 높이기 위한 전문적 케어에서 서로 협력하여야 한다. 이를 위하여 인간의 몸에 대한 기초이론과 지식을 익히고, 다양한 질환을 이해하는데 서로 소통할 수 있는 전문용어를 사용하기 위한 전문적 지식을 쌓고자 한다.		
교과 목표	치매에 대한 이해를 높이기 위하여 의학용어와 기초의학에 대한 전문적 지식을 습득한다.		
교과 내용	뇌의 질환으로 치매가 발생하므로 뇌의 세계를 이해하려면 먼저 의학용어와 기초의학에 대한 지식을 습득하여야하므로 이 과정에서는 의학용어 및 기초의학에 대한 지식을 습득한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 치매노인 및 치매노인가족에게 치매에 대한 이해를 높이고 의학용어와 기초의학에대해 효과적으로 소통할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC2)	40%	• 전공 관련 직무수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 및 종합적 사고를 할 수 있다.	시험
대인관계능력 (MC5)	20%	• 구성원들과 원만한 관계를 형성하고 유지할 수 있고, 리더와 구성원으로써 적절한 역할을 수행할 수 있다.	시험
공동체 윤리(MC6)	20%	• 인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.	발표

과목 프로파일			
교과목명	인지심리학	영문교과목명	Cognitive Psychology
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 외부자극의 인식, 이해, 기억, 표상, 언어적 사고 등 인간의 인지적 과정에 대한 심리학적 이론들과 연구들을 이해하고 학습한다. 나아가 REBT의 원리를 이해하고 실제 활용법을 사례 중심으로 학습하여 다각적으로 인지심리학 이론을 습득함과 더불어 인지심리학의 본질을 이해하도록 한다.		
교과 목표	외부자극에 대한 정보를 받아들이는 방법과 인간 심리와 습득된 지식체계와 정보처리과정의 이해를 통해 인간행동의 예측과 조율방법을 인식하고 인지심리학의 다양한 이론들을 살펴본다.		
교과 내용	외부자극의 인식, 이해, 기억, 표상, 언어적 사고 등 인간의 인지적 과정에 대한 심리학적 이론들과 연구들을 이해하고 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 인지심리학 관련 지식으로 필요한 구성원들과 효과적으로 의사소통할 수 있다.	토론/실습
전공직무능력 (MC2)	60%	• 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	시험
대인관계능력 (MC5)	20%	• 대상자나 구성원들과 원만한 관계를 형성하고 유지할 수 있고, 적절한 역할을 수행할 수 있다.	토론/발표

과목 프로파일			
교과목명	치매노인 임상상담	영문교과목명	Clinical Counseling for the Elderly with Dementia
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 노인상담에 대한 포괄적인 이해를 돕고, 실제 모델을 활용한 기본 기술과 상담 과정에 초점을 둔다. 주요 노인상담 모델 중 하나인 임파워먼트 상담 모델에서는 사회복지적 시각에서, 노인이 의존적인 존재가 아니라 자신의 문제를 해결할 수 있는 잠재력을 충분히 가진 존재라고 인식하고 이들의 강점을 찾아내어 문제를 해결하기 위한 상담 모델을 제시한다. 또한 각 상담 모델에서 실제적인 기술의 사용과 사례를 제공함으로써 현장에서의 활용을 돕기 위하여 노인상담이 실제로 이루어지고 있는 기관들의 현황을 제시하고 정보를 제공한다. 따라서 노인상담을 전공하는 학습자들과 임상 현장 전문가들이 노인들을 상담, 치료 및 재활치료적 접근에 도움이 되는 실제적인 상담 과정과 기법들을 제공하도록 한다		
교과 목표	치매조기 발굴 및 부양가족에 대한 상담과 정보제공 및 치매 전문 수발교육을 습득하는 것을 목표로 한다.		
교과 내용	치매노인의 실제적 임상케어와 그로인한 차별화된 전문성 확보를 위한 전문임상교육을 학습하여 전문적인 치매전문재활사에게 치매조기 발굴 및 부양가족에 대한 상담과 정보제공 및 치매 전문 수발교육을 습득한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 다른 사람과 글과 말이나 다른 매체를 활용하여 타인과 정확하면서도 효율적으로 소통하고, 교류하여 타인과 원만한 관계를 유지할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC2)	40%	• 치매노인의 실제적 임상케어와 전문임상교육을 학습하여 치매조기 발굴 및 부양가족에 대한 상담과 정보제공을 효과적으로 할 수 있다.	시험
대인관계능력 (MC5)	20%	• 치매노인과 부양가족과 원만한 관계를 형성하고 유지할 수 있고, 리더와 구성원으로써 적절한 역할을 수행할 수 있다.	시험
공동체 윤리(MC6)	20%	• 치매노인과 치매노인가족에 대한 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.	발표

과목 프로파일			
교과목명	신경심리평가 및 재활	영문교과목명	Neuropsychological Assessment & Rehabilitation
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 신경심리검사에 대해 이해하고 인지기능의 손상여부를 평가하는 표준화된 평가도구, 치매전문재활치료사로서 평가결과를 기반으로 한 임상적 추론 과정을 학습한다.		
교과 목표	뇌의 구조와 기능의 관련성에 대한 학문과 연구들을 기초로 하여, 이를 측정하기 위해 과학적으로 개발된 도구로써 평가하여 손상된 기능을 재활하도록 한다.		
교과 내용	뇌손상이 의심되거나 실제 손상이 있는 경우, 그 손상여부와 정도에 대해 정밀하게 평가할 수 있는 검사를 말합니다. 뇌손상 환자에 특화된 심리검사를 실시하고, 뇌손상으로 인한 각종 인지기능의 손상여부를 객관적으로 판정함으로서, 치료계획을 세우는데 도움을 줍니다. 예를 들면, 뇌손상여부의 평가, 뇌수술전후 뇌기능검사, 변별진단, 치매판별 등이 알아본다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 다른 사람과 글과 말이나 다른 매체를 활용하여 타인과 정확하면서도 효율적으로 소통하고, 교류하여 타인과 원만한 관계를 유지할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC23)	60%	• 전공 관련 직무수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 및 종합적 사고를 할 수 있다.	시험
대인관계능력 (MC5)	20%	• 구성원들과 원만한 관계를 형성하고 유지할 수 있고, 리더와 구성원으로써 적절한 역할을 수행할 수 있다.	실습

과목 프로파일			
교과목명	치매진단 및 현장실무	영문교과목명	Diagnosis and Practice of Dementia
교과목 개요 및 특성	치매는 매우 다양한 원인에 의해 생겨 한가지로 진단을 내릴 수 없으므로 여러 가지 검사를 통하여 치매를 판정하게 되는 방법들을 습득하고 판정된 치매에 대한 실무를 학습한다.		
교과 목표	여러 가지 도구로 판정되는 치매에 대한 방법과 그에 따른 실무를 학습하여 치매전문재활사의 기능을 강화한다.		
교과 내용	1. 치매를 판정하게 되는 방법들을 습득하고 판정된 치매에 대한 실무를 학습한다. 2. 치매 증상(인지장애, 행동증상, 일상생활능력 저하)과 관련된 평가 도구를 학습하여 치매진단 과정에 있어서 치매전문재활분야의 평가업무를 이해한다. 3. 노인요양 분야에서 실제적으로 필요한 업무들을 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 다른 사람과 글과 말이나 다른 매체를 활용하여 타인과 정확하면서도 효율적으로 소통하고, 교류하여 타인과 원만한 관계를 유지할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC2)	40%	• 전공 관련 직무수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 및 종합적 사고를 할 수 있다.	시험
대인관계능력 (MC5)	20%	• 구성원들과 원만한 관계를 형성하고 유지할 수 있고, 리더와 구성원으로써 적절한 역할을 수행할 수 있다.	시험
공동체 윤리(MC6)	20%	• 인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.	발표

과목 프로파일				
교과목명	재활의학	영문교과목명	Rehabilitation Medicine	
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 재활학의 정의, 범주, 분류를 체계화하여 제공하고 관련된 주요 증상 및 질환들에 대한 임상적 특징, 평가 및 진단 방법 및 중재 방법에 대한 광범위하고 기본적인 소개와 지식의 제공을 목표로 한다.			
교과 목표	사고나 질병으로 신체에 장애가 생긴 환자가 최대한 정상에 가까운 생활을 할 수 있도록 정신적·신체적 능력을 향상하는 것을 목표로 한다.			
교과 내용	사고나 질병으로 신체에 장애가 생긴 노인들을 최대한 정상에 가까운 생활을 할 수 있도록 정신적, 신체적 능력을 향상하는 것을 학습한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 재활을 필요로 하는 노인 및 대상자 등과 효과적으로 소통할 수 있다.		발표
전공직무능력 (MC2)	40%	• 재활의학 전공 관련 직무수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 및 종합적 사고를 할 수 있다.		시험
대인관계능력 (MC5)	20%	• 구성원들과 원만한 관계를 형성하고 유지할 수 있고, 리더와 구성원으로써 적절한 역할을 수행할 수 있다.		시험
공동체 윤리(MC68)	20%	• 사고나 질병으로 신체에 장애가 생긴 노인 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.		발표

과목 프로파일				
교과목명	치매노인도구개발	영문교과목명	Development of an Treatment Tool for the Elderly with Dementia	
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 치매노인에게 발생하는 다양한 문제를 해결하기 위해 필요한 도구를 제안하고 개발한다. 이를 위해 치매노인도구개발에 필요한 이론적 배경을 통해서 기본적인 원리를 습득한다. 또한 치매노인도구를 개발하는 과정에서, 필요한 재료의 특성을 알고 재료를 적절하게 선택할 수 있도록 교재·교구 제작시, 재료 사용 시 유의점 및 제작 방법을 다룬다. 최종적으로 치매노인을 위한 도구를 개발한 과정과 활용사례를 정리하여 프로젝트를 완성한다.			
교과 목표	치매노인도구개발 및 사용을 통하여 치매증상 완화를 목표로 한다.			
교과 내용	치매노인도구개발을 통하여 노인돌봄기술을 향상시키고, 치매증상을 완화시키어 수발자의 안위를 도모하고 수발부담을 낮출 수 있도록 치매노인도구를 개발하는 역량을 키울 수 있도록 한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)			
교수/학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 치매노인도구의 사용을 워하는 대상자 등과 효율적으로 소통하고, 교류하여 타인과 원만한 관계를 유지할 수 있다.		발표
전공직무능력 (MC2)	40%	• 전공 관련 직무수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 및 종합적 사고를 할 수 있다.		시험
대인관계능력 (MC5)	20%	• 구성원들과 원만한 관계를 형성하고 유지할 수 있고, 리더와 구성원으로써 적절한 역할을 수행할 수 있다.		시험
공동체 윤리(MC6)	20%	• 인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.		발표

과목 프로파일			
교과목명	치매재활실습	영문교과목명	Dementia Rehabilitation Practice
교과목 개요 및 특성	치매노인시설의 현장에서 지도하는 전문 인력을 양성하기 위한 치매전문학과의 필수과목이며, 학교에서 배운 치매재활 관련 지식을 현장의 실천으로 적용해 보는 현장 중심의 교육과정이라는 특징을 가지고 있다. 특히, 이론으로 배웠던 영역별 평가도구들을 대상자에게 실시하고,그 결과를 종합하여 사정(Assessment) 함으로써 대상자에 적합한 재활계획을 세우는 일련의 과정을 수행한다.		
교과 목표	치매재활실습을 통하여 현장에서 필요로 하는 과정을 숙지하여 바로 실천에 옮길 수 있도록 하는 것을 목표로 한다.		
교과 내용	재활요법을 통하여 정상적이 아닌 몸의 상태 때문에 일상생활을 제대로 할 수 없을 때 몸의 기능을 회복시켜 정상인과 같은 생활을 하도록 하는데 목적을 가지고 있으며 재활요법을 실습이라는 것을 통하여 현장에서 필요로 하는 과정을 습득하도록 한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 다른 사람과 글과 말이나 다른 매체를 활용하여 타인과 정확하면서도 효율적으로 소통하고, 교류하여 타인과 원만한 관계를 유지할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC2)	40%	• 치매현장에서 필요로하는 과정을 숙지하고 바로 실천에 옮길 수 있는 융복합적 지식 획득과 치매현장에서 필요한 지식 이해 및 종합적 사고를 할 수 있다.	시험
대인관계능력 (MC5)	20%	• 구성원들과 원만한 관계를 형성하고 유지할 수 있고, 리더와 구성원으로써 적절한 역할을 수행할 수 있다.	시험
공동체 윤리(MC6)	20%	• 인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.	발표

과목 프로파일			
교과목명	재활통합예술심리치료	영문교과목명	Integrative Arts Psychotherapy
교과목 개요 및 특성	개인의 신체, 정서, 인지를 통합하기 위하여 다양한 예술매체들과 심리치료를 통합함으로써 노인의 치료가능성을 확장시키고, 일상을 넘어선 긍정적인 경험을 통해 인생의 문제에 대처하는 힘을 배양하고 심리·정서적 자유를 얻는다. 예술치료에 대한 개념과 효과를 이해와 예술매체와 인간을 통합적으로 조망할 수 있고, 비언어적 소통매체에 대하여 폭넓은 이해를 제공하여 무의식을 의식화하는 작업들을 통해 내면을 탐색하여 자신과 타인에 대한 이해와 수용의 장을 가질 수 있다. 특히 본 강좌를 통해 치매전문재활의 통합예술심리치료를 위해 필요한 이론적 기초능력 배양과 함께 치매전문재활 전문가로서 각 영역별 치매재활 현장에서 요구되는 실제적인 지식 및 기술, 태도와 관련한 구체적 내용을 다룬다.		
교과 목표	인간이 창조적인 존재로서 그들이 살아가는 특정한 사회적, 생태학적 맥락을 중요하다고 보며 질병의 치유 및 완화와 더불어 인격의 성장을 목표로 한다.		
교과 내용	예술매체를 사용한 심리상담 및 치료에서는 노인들의 감정 및 욕구를 자각하여 표현할 수 있도록 한다. 심리치료 이론을 배경으로 창작행위를 재활통합예술심리치료 장면에 도입하여 실험적이고 창조적인 활용을 통하여 질병의 치유 및 완화를 할 수 있도록 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 예술매체를 사용한 심리상담 및 치료를 필요로하는 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC2)	40%	• 예술매체를 사용한 심리상담 및 치료와 관련된 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 및 종합적 사고를 할 수 있으며 질병의 치유 및 완화에 도움을 줄 수 있다.	시험
대인관계능력 (MC5)	20%	• 구성원들과 원만한 관계를 형성하고 유지할 수 있고, 리더와 구성원으로써 적절한 역할을 수행할 수 있다.	시험
공동체 윤리(MC6)	20%	• 인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.	발표

과목 프로파일			
교과목명	해부 및 생리학	영문교과목명	Brain Anatomy & Physiology
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 노인의 퇴행성 질환과 뇌의 퇴행성으로 발생한 치매를 이해하기 위하여 신체 및 뇌의 전체적인 이해 및 생리에 대하여 학습하여 치매에 대한 이해도를 높인다.		
교과 목표	신체 및 뇌의 해부 및 생리학을 통하여 노인질환과 치매에 대한 이해를 한다.		
교과 내용	인체의 해부학적 구조 및 생리현상을 이해하기 위하여 장기조직 즉 골격계, 혈액 순환기계, 호흡기계, 비뇨기계, 소화기계, 내분비계, 신경계, 근육 및 체온조절기관 등의 구조와 생리적 기능에 관하여 학습한다. 또한 치매를 이해하기 위하여 뇌의 전체적인 이해 및 생리에 대하여 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 다른 사람과 글과 말이나 다른 매체를 활용하여 타인과 정확하면서도 효율적으로 소통하고, 교류하여 타인과 원만한 관계를 유지할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC2)	60%	• 전공 관련 직무수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 및 종합적 사고를 할 수 있다.	시험
공동체 윤리(MC6)	20%	• 인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.	토론

과목 프로파일			
교과목명	인지행동심리치료	영문교과목명	Cognitive Behavior Psychotherapy
교과목 개요 및 특성	정신장애를 포함한 다양한 심리적 어려움에 대한 인지행동치료(CBT)의 방법과 효과에 대해 학습한다.또한 치매전문재활학과에서 관심을 갖는 치매환자의 정신행동적 변화를 학습하고 부정적인 정신행동적 변화에 대한 대처방법과 인지행동치료기법도 학습한다.		
교과 목표	인지행동심리치료는 단기간의 구조화된 치료기법으로 치매환자의 왜곡되거나 부정적 감정, 행동, 믿음체계, 생각의 방식을 변화되도록 설정하여 융통성 있게 대처할 수 있도록 도우는 치매전문재활사가 되도록 한다.		
교과 내용	치매노인의 불안장애와 기분장애에 관련된 문제로 일상생활에 적응하지 못하고 인지, 행동상의 장애를 일으키는 치매노인에게 각종 심리검사 방법을 활용하여 종합적으로 진단하고 그 결과에 따라서 인지행동치료기법을 활용하여 일상생활에 적응할 수 있도록 도움을 줄 수 있다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 치매환자의 행동상의 장애치료를 필요로하는 대상 등과 효과적으로 소통하고, 교류하여 원만한 관계를 유지할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC2)	60%	• 치매노인에게 각종 심리검사 등을 진행하고 인지행동치료기법을 활용하여 일상생활에 적응할 수 있도록 도움을 줄 수 있다.	시험
대인관계능력 (MC5)	20%	• 치매노인과 치매노인가족과 원만한 관계를 형성하고 유지할 수 있고, 리더와 구성원으로써 적절한 역할을 수행할 수 있다.	토론

과목 프로파일			
교과목명	노인복지시설운영론	영문교과목명	Elderly Welfare Facility
교과목 개요 및 특성	현대의 산업구조와 의학의 발달은 노인인구가 사회문제로 대두되고 있다. 국민의 권리로서 사회보장에 대한 시민의식의 향상이 사회(노인)복지시설과 지역사회의 상호작용이 필요하게 되었다. 보다 거시적 의미의 '공동체'를 사회복지 영역에 요청하고 있다. 노인시설운영관리를 학습함에 있어 노인요양시설 운영과 설립에 있어 다양한 사회복지조직을 둘러싼 현대사회의 변화하는 환경은 보다 합리적 운영과 새로운 프로그램에 대한 기대로 가득 차 있다고 할 수 있다. 특히 책임성의 시대에 있어 노인요양시설 운영의 중요성은 계속적으로 증대되고 있다. 본 교과목 학습을 통해 바람직한 변화를 수행할 수 있는 전문가로서 노인요양시설의 실천현장에서 운영이 절대적으로 요청되고 있고, 노인요양시설의 설립에 대한 내용을 적용하여 구체적으로 활용할 수 있을 것이다.		
교과 목표	노인복지 시설의 설립과정에서부터 실무중심을 학습하여 시설운영에 대한 역량을 강화한다.		
교과 내용	노인복지 시설 및 사회복지기관 시설의 설립과정에 관한 전반적인 분야를 다루기보다는 실질적으로 기관 및 시설을 운영하는데 요구되는 실무자들의 역량에 맞추어진 실무중심을 습득함으로써 시설운영에 전반적인 기술을 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 다른 사람과 글과 말이나 다른 매체를 활용하여 타인과 정확하면서도 효율적으로 소통하고, 교류하여 타인과 원만한 관계를 유지할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC2)	60%	• 전공 관련 직무수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 및 종합적 사고를 할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC4)	20%	• 가능한 자원을 최대한 수집하여 정신건강 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
교과목명	노인작업치료	영문교과목명	Geriatric Occupational Therapy
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 노화에 따른 신체적, 정신적 변화를 알아보고 작업치료의 주요 대상이 되는 노인질환에 대한 집중적인 이론과 실습교육을 실시한다.		
교과 목표	노인들의 기능상실과 악화를 예방하고, 신변 처리 및 자기 관리에 좀 더 많은 독립성을 제공하고 자율성을 보존함으로써 만족스러운 삶을 준비할 수 있도록 돕거나 노인 대상 질환에 대한 작업치료 접근 방법들을 다룰 수 있다.		
교과 내용	노령의 만성 또는 급성 건강 문제, 정상적인 노화에 의한 신체적 능력의 변화, 고령자 운전, 여가 등에 대해 탐구하고 노인들에게 자주 발생하는 뇌졸중, 파킨슨병, 삼킴장애 등의 중추신경계 질환과 관절염, 골다공증, 골절, 요통, 고관절 치환술 등의 근골격계 질환, 치매, 우울증, 자살 등의 정신과적 질환별 특징에 맞는 작업치료 접근 방법 등에 대해 다루는 학문이다. 노인작업치료학의 구체적인 연구 분야는 저시력 재활(low vision rehabilitation), 환경수정(home modification), 유니버설 디자인(universal design), 운전재활(driving rehabilitation) 등, 노인들에게 다양한 서비스를 제공하도록 한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 다른 사람과 글과 말이나 다른 매체를 활용하여 타인과 정확하면서도 효율적으로 소통하고, 교류하여 타인과 원만한 관계를 유지할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC2)	60%	• 전공 관련 직무수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 및 종합적 사고를 할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC4)	20%	• 가능한 자원을 최대한 수집하여 정신건강 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.	시험

11. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
재활학사	공동과제로 졸업논문 및 졸업시험을 대신한다. 공동과제인 치매노인도구개발 및 전시회로 졸업시험을 대신한다.	-

※ 치매전문재활학과 졸업 시 기본 국가자격증

- 교육부: 평생교육사 2급
- 여성가족부: 건강가정사
- 보건복지부: 사회복지사2급(휴먼서비스대학 내 사회복지사 자격을 취득하기 위해 개설된 교과목 이수 후 가능)

12. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실(1실)	실험 · 실습실(2실)	비고
가브리엘관 215호(전용강의실)	가브리엘관 202-2, 가브리엘관 202-5	-

산림치유학과
Forest Healing Department

1. 교육목표

산림치유학과는 따뜻한 인간애로 세계인들과 더불어 살아가는 균형 잡힌 인재 양성의 가톨릭관동대학교의 설립 정신에 따라 공감하는 인성을 갖춘 교양인, 융·복합 역량을 겸비한 지식인, 현장 적응력이 뛰어난 전문인, 통합적 문제해결에 도전하는 사회인을 양성하는 것을 그 목적으로 한다.

2. 학과연혁

2018.03 교육부, 국가평생교육진흥원 재정지원 사업선정(4년: 2019년~2023년)으로 성인학습자 및 선취업후 진학자 대상으로 휴먼서비스대학 개설
2019.03 휴먼서비스대학 산림치유학과(정원 내 20명 / 정원 외 5명) 입학
2020.03 휴먼서비스대학 산림치유학과(정원 내 20명 / 정원 외 5명) 입학
2021.03 휴먼서비스대학 산림치유학과(정원 내 20명 / 정원 외 5명) 입학
2022.03 휴먼서비스대학 산림치유학과(정원 내 20명 / 정원 외 5명) 입학
2022.03 사회복지대학원 산림치유전공 개설
2022.07 산림침유지도사 1급·2급 양성기관 선정(산림청 지정)
2023.02 휴먼서비스대학 산림치유학과 1회 졸업(17명)
2023.03 휴먼서비스대학 산림치유학과(정원 내 20명 / 정원 외 5명) 입학
2024.02 휴먼서비스대학 산림치유학과 2회 졸업(14명)

3. 교과운영 방안

국내 유일의 산림치유 분야 전공 학과로서 전문화 및 산업화로 변하는 현대 사회의 수요에 부응하여 산림 및 산림자원에 대한 체계적이고 효율적인 경영 및 보호와 이를 활용한 치유 및 휴양 산업에 관한 실용적 지식을 갖춘 고급인력 양성을 교육 목표로 한다.

가. 산림치유 이론과 현장 실습 교육을 통한 이론과 실무를 겸비한 산림복지전문가(산림치유지도사) 양성
나. 산림자원 보호 및 생활권 수목의 관리에 관한 전문적인 교육으로 수목 보호 및 관리 전문가(나무의사) 양성
다. 현장에서 이론과 실천을 접목하여 지역사회의 문제를 효과적으로 해결할 수 있는 창조적 능력 개발

4. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (의사소통능력)	보고서 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.	발표
MC2 (글로벌능력)	외국어에 대한 숙련도를 높여 전공 관련 산림자료의 수집, 활용하여 발표할 수 있는 자질과 국제무대로 진출할 수 있는 능력을 함양한다.	
MC3 (전공직무능력)	주어진 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있으며, 기초이론 및 개념을 이해하고 논리적으로 설명할 수 있다.	시험
MC4 (자원활용능력)	산림교육에 필요한 환경을 식별하고 설치할 수 있으며, 운영 중에 발생할 수 있는 장애를 해결하여 실습실을 운영할 수 있다. 또한, 주어진 문제를 진단하고 문제해결에 필요한 정확한 자료를 수집하고 정리할 수 있다.	과제
MC5 (창의적문제 해결력)	주어진 문제를 분석하여 요구사항을 정확히 파악하고 문제해결에 최적의 방법을 결정할 수 있다. 또한, 제시된 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 대안의 합리적 근거를 제시할 수 있다.	발표
MC6 (자기개발능력)	존재론, 인식론, 윤리학, 미학 영역의 지식을 구분하고 요약 정리할 수 있으며, 교훈을 주는 명언의 설득 근거를 제시할 수 있다.	
MC7 (대인관계능력)	프로젝트 수행 초기 계획을 수립하고 진행 과정 중에 계획을 조정할 수 있으며, 전공 분야 (학술)동아리 활동에 참여하고 활동 명세를 제시할 수 있다. 또한 팀워크의 중요성을 인지하고 구성원의 협력을 향상하는 방법을 설명할 수 있다.	그룹과제
MC8 (공동체윤리)	공동 학습과 프로젝트 활동에 참여하여 목표 달성을 위해 팀원들과 조화를 이룰 수 있으며, 봉사 활동 참여 경험을 바탕으로 봉사의 가치를 설명할 수 있고 상대를 배려하는 방법을 설명할 수 있다.	상담참여

5. 전공능력 선정 배경

휴먼서비스대학 산림치유학과의 전공능력은 의사소통능력, 전공직무능력, 자원활용능력, 창의적문제 해결력, 대인관계능력, 공도체윤리로 선정하였다. 의사소통능력 설정하였는데, 이는 전공 진출 분야인 산림치유지도사의 경우 수요자와 직접 대면하여 업무를 수행해야 하므로 의사소통능력이 무엇보다 중요하게 요구되는 능력이므로 설정하였다. 글로벌능력, 전공직무능력, 자원활용능력은 관련 분야로 진출 시 무엇보다도 요구되는 것이 전공에 대한 기본 지식 및 실무능력이다. 이는 전공과 관련된 여러 가지 자원을 활용하여 업무를 보다 신속하고 전문적으로 처리하는 능력으로 다른 산업과 마찬가지로 업무 분야가 국내 업무에 한정되어 있지 않기 때문에 글로벌능력이 요구된다. 또한, 업무를 수행하면서 직면할 수 있는 문제에 대하여 창의적으로 문제를 해결할 수 있는 능력과 지속해서 자기 계발을 하는 도전적인 정신이 요구된다. 현재 사회구조가 과학기술의 진보와 정보통신 수단의 발달로 인공지능, 디지털기술 중심으로 사회변화가 가속화되고 있다. 이로 인해 대인관계 및 공동체 윤리 의식이 소홀해질 수 있어 공감능력이 요구된다. 따라서 이렇게 급변하는 사회에서도 그 중심엔 인간이 있기에 대인관계능력과 공동체윤리가 중요시되어야 하고 필요한 시기이다.

6. 모듈별 명칭

대학: 휴먼서비스대학	학과: 산림치유학과
진출분야: 임업직공무원, 국공립 및 산림치유 기관, 산림 관련 기관 및 기업체, 나무병원, 청소년복지기관	
모듈 1	모듈명: 산림치유전문가
	진출분야: 국공립 및 민간 산림치유기관, 임업직공무원
	관련직업: 산림치유지도사, 임업직공무원
	자격증 및 공인성적: 산림치유지도사 1급, 2급
	담당교수: 김소연
모듈 2	모듈명: 수목치료전문가
	진출분야: 나무병원, 수목치료 관련 기관 및 기업체, 산림 관련 기관 및 기업체
	관련직업: 나무의사, 임업직공무원
	자격증 및 공인성적: 나무의사
	담당교수: 김남규
모듈 3	모듈명: 산림기술전문가
	진출분야:임업직공무원, 법인체
	관련직업:산림치유지도사, 임업직공무원, 산림경영, 법인체
	자격증 및 공인성적:산림기사
	담당교수:김남규, 김소연
창의실용	모듈명: 산림융합전문가
	진출분야: 산림치유지도사, 산림경영
	관련직업: 산림치유지도사, 산림경영
	자격증 및 공인성적: 약용식물관리사, 아로마테라피, 원예치료사
	담당교수: 김남규, 김소연

7. 교육과정 편성표

모듈명	이수구분	과 목 명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
				1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
				학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	
	전필	사제동행세미나1~8	4	0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		
모듈1	전필	산림치유의 이해	3	3	3																							
	전선	산림교육론	3				3	3																				
	전선	산림치유자원론	3							3	3																	
	전선	보건학개론	3							3	3																	
	전선	산림스포츠의 이해	3							3	3																	
	전선	생활습관성질환의이해	3										3	3														
	전선	인체생리학	3										3	3														
	전필	산림의학개론	3													3	3											
	전선	치유식물응용론	3													3	3											
	전선	산림휴양관리학	3																3	3								
	전선	산림치유레크레이션	3																3	1	2							
	전선	산림치유프로그램개발	3																			3	3					
	전선	산림치유현장실습	3																						3		3	
모듈2	전필	산림보호학	3										3	3														
	전선	농약학	3										3	3														
	전선	수목생리학	3													3	3											
	전선	산림기후의 이해	3													3	3											
	전필	수목해충학및실습	3													3	2	1										
	전선	산림토양학	3																3	3								
	전선	수목비생물적피해론	3																3	3								
	전선	수목피해진단및처방	3																			3	3					
	전필	수목병리학및실습	3																			3	2	1				
	전선	수목관리학	3																						3	3		
모듈3	전필	숲과 인간	3	3	3																							
	전필	조림학	3				3	3																				
	전필	수목학	3							3	3																	
	전선	버섯학및실습	3										3	2	1													
	전선	산림생태학	3							3	3																	
	전필	산림경영학	3													3	3											
	전필	산림공학	3																3	3								
	전선	산림행정론	3																			3	3					
	전선	산림정책과법규	3																						3	3		
	전선	산림세미나	3																						3	1	2	
창의실용	전선	산림생물학	3				3	3																				
	전선	산림과 문화	3				3	3																				
	전선	원예치료학	3							3	3																	
	전선	산불학	3							3	3																	
	전선	목재이용학개론	3							3	3																	
	전선	특용작물재배학	3										3	3														
	전선	산림IoT	3										3	3														
	전선	향장학	3													3	3											
	전선	측수학	3																3	3								
전공교과목 합계			130	6.5	7	0	12.5	13	0	24.5	25	0	21.5	21	1	21.5	21	1	18.5	17	2	12.5	12	1	12.5	8	5	
타과인정과목	전선	평생교육론	3	3	3																							치매전문
	전선	평생교육방법론	3							3	3																	치매전문
	전선	평생교육프로그램개발론	3										3	3														치매전문
	전선	평생교육경영론	3													3	3											치매전문
	전선	정신건강론	3													3	3											중독재활
	전선	상담심리학	3																			3	3					치매전문
타과인정과목 합계			18	3	3	0	0	0	0	3	3	0	3	3	0	6	6	0	0	0	0	3	3	0	0	0	0	

8. 교육과정 이수체계도

학년	학기	모듈 1 (산림치유전문가)	모듈 2 (수목치료전문가)	모듈 3 (산림기술전문가)	창의실용 (산림융합전문가)
1	1학기	산림치유의 이해 (3-3-0)		숲과 인간 (3-3-0)	
	2학기	산림교육론 (3-3-0)		조림학 (3-3-0)	산림생물학 (3-3-0) 산림과 문화 (3-3-0)
2	1학기	산림치유자원론 (3-3-0) 보건학개론 (3-3-0) 산림스포츠의 이해 (3-3-0)		수목학 (3-3-0) 버섯학및실습 (3-2-1)	원예치료학 (3-3-0) 산불학 (3-3-0) 목재이용학개론 (3-3-0)
	2학기	생활습관성질환의이해 (3-3-0) 인체생리학 (3-3-0)	산림보호학 (3-3-0) 농약학 (3-3-0)	산림생태학 (3-3-0)	특용작물재배학 (3-3-0) 산림Iot (3-3-0)
3	1학기	산림의학개론 (3-3-0) 치유식물응용론 (3-3-0)	수목생리학 (3-3-0) 산림기후의 이해 (3-3-0) 수목해충학및실습 (3-1-2)	산림경영학 (3-3-0) 향장학 (3-3-0)	
	2학기	산림휴양관리학 (3-3-0) 산림치유레크레이션 (3-1-2)	수목비생물적피해론 (3-3-0) 산림토양학 (3-3-0)	산림공학 (3-3-0)	측수학 (3-3-0)
4	1학기	산림치유프로그램개발 (3-3-0)	수목병리학및실습 (3-1-2) 수목피해진단 및 처방 (3-3-0)	산림행정론 (3-3-0)	
	2학기	산림치유현장실습 (3-0-3)	수목관리학 (3-3-0)	산림정책과법규 (3-3-0) 산림세미나 (3-1-2)	

9. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

모듈명	이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
	전필	사제동행세미나1~8							80%	20%	100%
모듈1	전필	산림치유의 이해	50%		50%						100%
	전선	산림교육론	50%		50%						100%
	전선	산림치유자원론	50%		50%						100%
	전선	보건학개론	50%		50%						100%
	전선	생활습관성질환의이해	50%		50%						100%
	전선	인체생리학	50%		50%						100%
	전필	산림의학개론	50%		50%						100%
	전선	산림스포츠의 이해	50%		50%						100%
	전선	산림휴양관리학	50%		50%						100%
	전선	치유식물응용론	50%		50%						100%
	전선	산림치유프로그램개발	20%		50%		30%				100%
	전선	산림치유레크레이션	20%		40%				20%	20%	100%
	전선	산림치유현장실습	20%		40%				20%	20%	100%
모듈2	전선	산림보호학	50%		50%						100%
	전선	농약학	50%		50%						100%
	전선	수목생리학	50%		50%						100%
	전선	산림기후의 이해	50%		50%						100%
	전선	수목비생물적피해론	50%		50%						100%
	전필	수목해충학및실습	20%		50%	30%					100%
	전선	산림토양학	50%		50%						100%
	전필	수목병리학및실습	20%		50%	30%					100%
	전선	수목관리학	50%		50%						100%
	전선	수목피해진단 및 처방	50%		50%						100%
모듈3	전필	숲과 인간	50%		50%						100%
	전필	조림학	50%		50%						100%
	전필	수목학	50%		50%						100%
	전선	산림행정론	50%		50%						100%
	전선	버섯학및실습	50%		50%						100%
	전선	산림생태학	50%		50%						100%
	전필	산림경영학	50%		50%						100%
	전필	산림공학	50%		50%						100%
	전선	산림정책과법규	50%		50%						100%
	전선	산림세미나	20%		40%				20%	20%	100%
창의실용	전선	산림생물학	50%		50%						100%
	전선	산림과 문화	50%		50%						100%
	전선	원예치료학	50%		50%						100%
	전선	산불학	50%		50%						100%
	전선	목재이용학개론	50%		50%						100%
	전선	특용작물재배학	50%		50%						100%
	전선	산림IoT	50%		50%						100%
	전선	향장학	50%		50%						100%
	전선	측수학	50%		50%						100%
계		역 량 총 합	1,920%		2,070%	60%	30%		140%	80%	4,300%

10. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
교과목명	사제동행세미나1~8	영문과목명	Seminar for Career Development
교과목 개요 및 특성	교수와 학생간의 유기적인 협력과 학생 개인의 생활지도 및 학교적응을 도와 지속 가능한 학교생활 유지		
교과 목표	교수와 학생간의 유기적인 협력과 학생 개인의 생활지도 및 학교적응을 도와 지속 가능한 학교생활 유지		
교과 내용	프로젝트 수행에 필요한 팀을 구성하여 팀원에게 역할을 할당하고 팀원들의 적극적 역할 수행을 지원할 수 있도록 한다. 구성원들의 중요성을 인지하고 구성원의 협력을 향상시키는 방법을 지도하고 학과 학문기초와 전공역량을 강화 시킨다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
대인관계능력 (MC7)	80%	• 산림분야 프로젝트 수행 초기 계획을 수립하고 진행 과정 중에 계획을 조정할 수 있으며, 전공 분야 (학술)동아리 활동에 참여하고 활동 명세를 제시할 수 있다. 또한 팀워크의 중요성을 인지하고 구성원의 협력을 향상하는 방법을 설명할 수 있다.	그룹과제
공동체윤리 (MC8)	20%	• 산림분야 공동 학습과 프로젝트 활동에 참여하여 목표 달성을 위해 팀원들과 조화를 이룰 수 있으며, 봉사 활동 참여 경험을 바탕으로 봉사의 가치를 설명할 수 있고 상대를 배려하는 방법을 설명할 수 있다.	상담참여

과목 프로파일			
교과목명	산림치유의이해	영문교과목명	Understanding of Forest Healing
교과목 개요 및 특성	• 산림치유의 개념과 정의를 알아보고 다양하게 활용되는 산림치유의 요법에 대해 학습 • 국가자격증(산림치유지도사 2급) 검정 대상 과목		
교과 목표	숲이 지닌 치유인자(경관, 테르펜, 음이온 등)를 이용하여 인간의 심신을 건강하게 만드는 산림치유에 대한 개념과 치유인자에 대한 기본특성에 대하여 이해를 목표로 한다.		
교과 내용	1)산림치유의 기본개념 2)산림치유 인자들의 종류와 특성 이해 3)산림치유 요법의 종류와 기능		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 산림분야 보고서를 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC3)	50%	• 산림분야의 주어진 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있으며, 기초이론 및 개념을 이해하고 논리적으로 설명할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	산림교육론	영문과목명	Forest Pedagogy
교과목 개요 및 특성	• 산림교육에 대한 이해를 돕고 프로그램 개발 과정에 대해 학습 • 국가자격증(산림치유지도사 2급) 검정 대상 과목		
교과 목표	산림교육에 대한 기본적인 이해를 기초로 하여 산림교육 프로그램 이론, 모형, 접근 방법을 학습하고 프로그램 개발 절차에 따라 프로그램개발을 한다.		
교과 내용	1)산림교육 이론 2)산림교육 모형 3)산림교육 프로그램 개발		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 산림분야 보고서를 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC3)	50%	• 산림분야 주어진 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있으며, 기초이론 및 개념을 이해하고 논리적으로 설명할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	산림치유자원론	영문과목명	Forest Healing Resource
교과목 개요 및 특성	• 산림환경에서의 다양한 치유자원과 효과에 대해 학습 • 국가자격증(산림치유지도사 2급) 검정 대상 과목		
교과 목표	산림치유 인자(햇빛, 경관, 온도, 피톤치드, 먹거리, 소리, 습도, 음이온 등)에 대한 기본개념과 특성 및 활용에 대한 이해를 목표로 한다.		
교과 내용	1)산림치유자원의 기본개념 2)산림치유자원의 종류와 특성 3)산림치유자원의 활용		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 산림분야 보고서를 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC3)	50%	• 산림분야 주어진 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있으며, 기초이론 및 개념을 이해하고 논리적으로 설명할 수 있다.	시험

과목 프로파일				
과목명	보건학개론	영문과목명	Introduction to Public Health	
교과목 개요 및 특성	• 보건학의 개념을 이해하고 산림치유를 위한 질병예방에 대해 학습 • 국가자격증(산림치유지도사 2급) 검정 대상 과목			
교과 목표	보건학을 전공하려는 학생들로 하여금 보건학의 목표와 내용을 올바로 이해하고 국민건강보호와 증진에 있어서 보건학이 치료의학과 근본적으로 다른 접근 방법을 취하고 있음을 확실히 알게 함으로써 국민건강에 대한 보건학도로서의 바른 마음가짐을 갖도록 하는 데 그 목적이 있다.			
교과 내용	1)보건학의 정의와 역사 2)보건학의 주요 분야 소개			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 산림분야 보고서를 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.		발표
전공직무능력 (MC3)	50%	• 산림분야 주어진 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있으며, 기초이론 및 개념을 이해하고 논리적으로 설명할 수 있다.		시험

과목 프로파일				
과목명	산림스포츠의이해	영문과목명	Understanding of Forest Sports	
교과목 개요 및 특성	• 산림스포츠의 개념과 종류 및 산림에서의 적용 사례에 대해 학습 • 국가자격증(산림치유지도사 2급) 검정 대상 과목			
교과 목표	산림환경 내에서 자연의 다양한 요소와 접촉 관찰하며 체험, 보행, 등산, 체조와 운동, 휴식, 놀이 등 여가 프로그램을 개발·보급에 관한 학문연구에 목표를 둔다.			
교과 내용	1)산림스포츠 개념과 영역의 구분 2)산림스포츠 종류와 이해 3)산림을 이용한 스포츠 적용 방법 4)산림스포츠의 과학적 이해			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 산림분야 보고서를 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.		발표
전공직무능력 (MC3)	50%	• 산림분야 주어진 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있으며, 기초이론 및 개념을 이해하고 논리적으로 설명할 수 있다.		시험

과목 프로파일				
과목명	생활습관성질환의이해	영문과목명	Understanding of Life style Disease	
교과목 개요 및 특성	• 생활습관성질환의 종류에 대해 학습하고 산림치유에서 예방을 위한 다양한 방법에 대해 학습 • 국가자격증(산림치유지도사 2급) 검정 대상 과목			
교과 목표	생활습관성 질환에 대한 기본 지식을 바탕으로 대표적인 위험요인과 위험요인에 대한 조절 및 관리방법에 대한 지식을 획득한다. 생활습관성 질환의 위험요인 개선에 산림치유가 도움이 되는 방향에 대한 체계적 학습에 목표를 둔다.			
교과 내용	1)생활습관성 질환은 주요 요인으로 작용 2)대사증후군, 비만, 고혈압, 이상지질혈증, 당뇨, 동맥경화 이해 3)생활습관성 질환의 대표적인 위험요인(흡연, 비만, 식습관, 신체활동부족, 음주 등)의 작용과 관리방법			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 산림분야 보고서를 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.		발표
전공직무능력 (MC3)	50%	• 산림분야 주어진 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있으며, 기초이론 및 개념을 이해하고 논리적으로 설명할 수 있다.		시험

과목 프로파일				
과목명	인체생리학	영문과목명	Human Physiology	
교과목 개요 및 특성	• 인간을 대상으로 생물학적 기능을 학습 • 국가자격증(산림치유지도사 2급) 검정 대상 과목			
교과 목표	“신체의 학문(Physiology)"으로 단순한 생명과학이 아닌 인체를 중심으로 한 생명현상의 원리를 추구하고 이상 형태의 병태를 이해하기 위한 기초의학으로서 자연과학을 이해하는데 목표를 둔다.			
교과 내용	1)항상성과 물질이동 2)신경세포와 흥분의 전달 3)심장 4)혈액순환 5)혈액과 면역 6)호흡 7)배뇨 8)체액과전해질 9)소화 및 대사 10)체온조절 11)근육과 운동생리 12)중추신경계 13)말초신경계 14)내분비 생리 15)생식			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 산림분야 보고서를 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.		발표
전공직무능력 (MC3)	50%	• 산림분야 주어진 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있으며, 기초이론 및 개념을 이해하고 논리적으로 설명할 수 있다.		시험

과목 프로파일			
과목명	산림의학개론	영문과목명	Introduction of Forest Medicine
교과목 개요 및 특성	• 산림치유의 배경, 병에 대한 구조, system 등에 대해 학습 • 국가자격증(산림치유지도사 2급) 검정 대상 과목		
교과 목표	산림치유가 주목받게 된 이유와 산림치유와 관련된 다양한 개념 그리고 산림치유의 근간이 되는 자연환경이 인체에 보완 의료 역할을 하므로 산림의학으로의 발전에 관한 연구에 목표를 둔다.		
교과 내용	1)산림치유의 배경 2)산림치유와 관련된 개념과 정의 3)자연환경이 쾌적한 이유 4)산림치유의 건강증진 효과 메커니즘		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 산림분야 보고서를 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC3)	50%	• 산림분야 주어진 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있으며, 기초이론 및 개념을 이해하고 논리적으로 설명할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	치유식물응용론	영문과목명	Application of Healing Plants
교과목 개요 및 특성	• 산림에 산재되어 있는 식물을 약용으로써의 효과를 학습 • 국가자격증(산림치유지도사 2급) 검정 대상 과목		
교과 목표	산림치유식물의 경제적 효용을 높이기 위한 기술적·이론적 산림환경자원 조성과 산림이 인간에게 제공하는 다양한 기능자원인 치유식물을 응용하는 능력 배양에 목표를 둔다.		
교과 내용	1)치유식물의 이해 2)치유식물의 응용		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 산림분야 보고서를 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC3)	50%	• 산림분야 주어진 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있으며, 기초이론 및 개념을 이해하고 논리적으로 설명할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	산림휴양관리학	영문과목명	Forest Recreation Management
교과목 개요 및 특성	• 산림휴양 및 관리에 대해 학습 • 국가자격증(산림치유지도사 2급) 검정 대상 과목		
교과 목표	산림을 배경으로 사계절 힐링을 즐길 수 있도록 산림휴양을 위한 이용 및 관리 기술 등의 능력 배양을 목표로 한다.		
교과 내용	1)산림휴양관리의 개념 2)산림휴양관리의 목표 3)산림휴양관리의 기본 방향 4)산림휴양 시설의 운영 및 관리 방안		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 산림분야 보고서를 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC3)	50%	• 산림분야 주어진 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있으며, 기초이론 및 개념을 이해하고 논리적으로 설명할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	산림치유레크레이션	영문과목명	Forest Healing Recreation
교과목 개요 및 특성	• 산림치유 프로그램 운영 시 레크리에이션 지도자가 지녀야 할 자질과 리더십 학습 • 국가자격증(산림치유지도사 2급) 검정 대상 과목		
교과 목표	산림치유 프로그램 운영 시 레크리에이션 지도자가 지녀야 할 자질과 리더십을 습득하고 레크리에이션 실전을 통해 산림치유 효과를 더욱 배가시키는데 목표를 둔다.		
교과 내용	1)레크리에이션의 정의와 개념의 이해 2)산림치유 관련 레크리에이션 활동의 이해 3)산림치유 레크리에이션 적용 방법의 이해 4)산림치유 레크리에이션 프로그램 작성		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 산림분야 보고서를 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC3)	40%	• 산림분야 주어진 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있으며, 기초이론 및 개념을 이해하고 논리적으로 설명할 수 있다.	시험
대인관계능력 (MC7)	20%	• 산림분야 프로젝트 수행 초기 계획을 수립하고 진행 과정 중에 계획을 조정할 수 있으며, 전공 분야 (학술)동아리 활동에 참여하고 활동 명세를 제시할 수 있다. 또한 팀워크의 중요성을 인지하고 구성원의 협력을 향상하는 방법을 설명할 수 있다.	시험
공동체윤리 (MC8)	20%	• 산림분야 공동 학습과 프로젝트 활동에 참여하여 목표 달성을 위해 팀원들과 조화를 이룰 수 있으며, 봉사 활동 참여 경험을 바탕으로 봉사의 가치를 설명할 수 있고 상대를 배려하는 방법을 설명할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	산림치유프로그램개발	영문과목명	Forest Healing Program Development
교과목 개요 및 특성	• 산림치유를 위한 중재인 프로그램을 개발하기 위한 과정을 학습 • 국가자격증(산림치유지도사 2급) 검정 대상 과목		
교과 목표	숲에 존재하는 다양한 환경요소를 활용하여 신체적·정신적 건강을 회복시키는 활동 프로그램을 개발하고, 어린이, 아동, 청소년, 노인, 장애인 등에 적용하는 것을 목표로 한다.		
교과 내용	1)산림치유프로그램활동의 개념 2)산림치유프로그램활동의 종류		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 산림분야 보고서를 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC3)	50%	• 산림분야 주어진 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있으며, 기초이론 및 개념을 이해하고 논리적으로 설명할 수 있다.	실습
창의적문제해결능력 (MC5)	30%	• 주어진 문제를 분석하여 요구사항을 정확히 파악하고 문제해결에 최적의 방법을 결정할 수 있다. 또한, 제시된 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 대안의 합리적 근거를 제시할 수 있다.	발표

과목 프로파일			
과목명	산림치유현장실습	영문과목명	Forest Healing Practice
교과목 개요 및 특성	• 산림치유의 숲 및 숲체험 등 산림기관을 방문하여 현장에서 행해지는 프로그램을 체험 • 국가자격증(산림치유지도사 2급) 검정 대상 과목		
교과 목표	산림치유 기지 조성에 따른 현장조사, 설계, 시공, 프로그램 운영 등 능력 배양에 목표를 둔다.		
교과 내용	1)산림치유 우수 지역 현장답사 2)산림치유 기지 조성에 따른 현지조사, 설계, 시공 등 현장 실습 3)프로그램 운영 실습		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 산림분야 보고서를 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.	실습
전공직무능력 (MC3)	40%	• 산림분야 주어진 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있으며, 기초이론 및 개념을 이해하고 논리적으로 설명할 수 있다.	시험
대인관계능력 (MC7)	20%	• 산림분야 프로젝트 수행 초기 계획을 수립하고 진행 과정 중에 계획을 조정할 수 있으며, 전공 분야 (학술)동아리 활동에 참여하고 활동 명세를 제시할 수 있다. 또한 팀워크의 중요성을 인지하고 구성원의 협력을 향상하는 방법을 설명할 수 있다.	실습
공동체윤리 (MC8)	20%	• 산림분야 공동 학습과 프로젝트 활동에 참여하여 목표 달성을 위해 팀원들과 조화를 이룰 수 있으며, 봉사 활동 참여 경험을 바탕으로 봉사의 가치를 설명할 수 있고 상대를 배려하는 방법을 설명할 수 있다.	실습

과목 프로파일				
과목명	산림보호학	영문과목명	Forest Protection	
교과목 개요 및 특성	• 산림 내 자원(수목)을 각종 가해인자(생물적, 비생물적)로 부터 보호·관리하기 위하여 가해인자들의 종류와 가해 특성을 이해하고 가해인자로부터 수목을 보호하는 방법과 원리에 대한 내용으로 구성됨 • 산림분야 국가자격증(산림기사, 산림산업기사) 검정 대상 과목			
교과 목표	산림에 피해를 주는 각종 가해 인자들의 발생 원인을 밝히고 이에 의한 피해 예방과 적기 방제를 통하여 수목의 정상적인 생장을 도모하고, 나아가 생림생태계의 안정을 지속적으로 유지하게 하는 이론과 실제를 연구하는 것에 목표를 둔다.			
교과 내용	1)비생물적 산림피해 2)수목병해 3)산림해충 4)기타 생물적 산림피해			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 산림분야 보고서를 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.		발표
전공직무능력 (MC3)	50%	• 산림교육에 필요한 환경을 식별하고 설치할 수 있으며, 운영 중에 발생할 수 있는 장애를 해결하여 실습실을 운영할 수 있다. 또한, 주어진 문제를 진단하고 문제해결에 필요한 정확한 자료를 수집하고 정리할 수 있다.		시험

과목 프로파일				
과목명	농약학	영문과목명	Pesticide	
교과목 개요 및 특성	• 산림 및 생활권 수목의 병해와 충해를 방제하기 위해 사용되는 농약의 종류, 사용법에 대한 내용으로 구성 • 국가자격증(나무의사) 검정 대상 과목			
교과 목표	산림과 수목에서 사용되는 농약의 종류와 특성 그리고 올바른 사용법에 관하여 연구에 목표를 둔다.			
교과 내용	1)농약의 정의 2)농약의 역할 3)농약의 구비조건 4)농약의 분류 5)농약의 사용법 6) 농약의 개발			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 산림분야 보고서를 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.		발표
전공직무능력 (MC3)	50%	• 산림분야 주어진 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있으며, 기초이론 및 개념을 이해하고 논리적으로 설명할 수 있다.		시험

과목 프로파일			
과목명	수목생리학	영문과목명	Tree Physiology
교과목 개요 및 특성	• 수목의 구조, 생장 및 생리에 대한 내용으로 구성 • 국가자격증(나무의사) 검정 대상 과목		
교과 목표	수목 생리를 이해하고 생장의 기본원리 연구하는 것에 목표를 둔다.		
교과 내용	1)수목의 기본적인 특징 2)수목의 구조 3)수목의 생장 4)햇빛과 광합성 5)호흡 6)탄수화물 대사와 운반 7)단백질과 질소대사 8)지질대사 9)산림토양과 무기영양 10)수분생리와 증산작용 11)무기염의 흡수와 수액상승 12)유성생식과 개화생리 13)종자생리 14)식물호르몬 15)조림과 무육생리 16)스트레스 생리		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 산림분야 보고서를 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC3)	50%	• 산림분야 주어진 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있으며, 기초이론 및 개념을 이해하고 논리적으로 설명할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	산림기후의이해	영문과목명	Understanding of Forest Climate
교과목 개요 및 특성	• 산림기후 인자의 종류와 특성에 대한 내용으로 구성 • 국가자격증(산림치유지도사) 검정 대상 과목		
교과 목표	산림기후 인자의 종류와 특성 그리고 기후변화 시대에 따른 산림의 역할 및 중요성에 대한 이해와 기후변화가 산림에 미치는 생태적, 환경적 특징과 대응 노력 방안에 대해 학습을 목표로 둔다.		
교과 내용	1)산림기후 인자의 종류와 특성 2)산림기후 변화에 따른 산림생태계 변화		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 산림분야 보고서를 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC3)	50%	• 산림분야 주어진 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있으며, 기초이론 및 개념을 이해하고 논리적으로 설명할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	수목해충학 및 실습	영문과목명	Forest and Shade Tree Pest and Practices
교과목 개요 및 특성	• 곤충에 대한 기본적인 이해와 산림 및 생활권 수목에 피해를 주는 해충에 대한 종류와 방제법에 대한 내용으로 구성 • 국가자격증(식물보호기사, 산업기사) 검정 대상 과목		
교과 목표	산림 및 생활권 수목을 가해하는 해충의 종류, 생태 및 피해특성 및 각종 방제법 연구에 목표를 둔다.		
교과 내용	1)수목 가해 해충의 종류 2)수목 가해 해충의 생태특성 3)수목 가해 해충에 의한 피해 특성 4)수목 가해 해충 방제		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 산림분야 보고서를 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC3)	50%	• 산림분야 주어진 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있으며, 기초이론 및 개념을 이해하고 논리적으로 설명할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC4)	30%	• 산림교육에 필요한 환경을 식별하고 설치할 수 있으며, 운영 중에 발생할 수 있는 장애를 해결하여 실습실을 운영할 수 있다. 또한, 주어진 문제를 진단하고 문제해결에 필요한 정확한 자료를 수집하고 정리할 수 있다.	과제

과목 프로파일			
과목명	산림토양학	영문과목명	Forest Soil
교과목 개요 및 특성	• 산림 및 생활권 수목의 생장에 기반이 되는 토양의 일반적인 특성과 관리방법에 대한 내용으로 구성 • 국가자격증(나무의사) 검정 대상 과목		
교과 목표	수목 생육의 기반이 되는 토양의 생성 및 분류, 성질 및 관리법 연구에 목표를 둔다.		
교과 내용	1)산림토양의 생성 및 분류 2)산림토양의 성질 3)양분 순환 4)산림생산력과 양분 관리 5)산림작업과 복원		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 산림분야 보고서를 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC3)	50%	• 산림분야 주어진 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있으며, 기초이론 및 개념을 이해하고 논리적으로 설명할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	수목비생물적피해론	영문과목명	Nonbiological Damage
교과목 개요 및 특성	• 산림 및 생활권 수목에 피해를 주는 비생물적 요인(기상인자, 산불, 대기오염 등)의 종류, 특성과 방지법에 대한 내용으로 구성 • 국가자격증(나무의사) 검정 대상 과목		
교과 목표	산림 내 수목과 생활권 수목에 피해를 주는 기상(온도, 물, 바람, 눈), 산불, 대기오염 등과 같이 비생물적인 인자의 각각의 특성, 피해 특징과 예방 및 치료법에 대하여 학습한다.		
교과 내용	1)기상에 의한 수목피해 2)산물에 의한 수목피해 3)대기오염에 의한 수목피해		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 산림분야 보고서를 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC3)	50%	• 산림분야 주어진 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있으며, 기초이론 및 개념을 이해하고 논리적으로 설명할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	수목 피해 진단 및 처방	영문과목명	Diagnosis and Prescribe of Tree Damage
교과목 개요 및 특성	• 산림 및 생활권 수목에 가해지는 생물적, 비생물적 피해에 대한 종류와 특징에 대한 파악과 피해를 정확한 진단하고 처방하는 방법에 대한 내용으로 구성 • 국가자격증(나무의사) 검정 대상 과목		
교과 목표	수목의 피해에 대한 원인을 정확히 분석하여 진단하고 그에 적합한 처방법을 제시하는 것을 습득한다.		
교과 내용	1)생물적 피해 진단 및 처방 2)비생물적 피해 진단 및 처방		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 산림분야 보고서를 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC3)	50%	• 산림분야 주어진 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있으며, 기초이론 및 개념을 이해하고 논리적으로 설명할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	수목병리학 및 실습	영문과목명	Forest and Shade Tree Pathology and Practices
교과목 개요 및 특성	• 산림 및 생활권 수목의 병적 현상의 종류와 특징에 대한 파악하고 그에 대한 예방과 치료의 원리에 대한 내용으로 구성 • 국가자격증(나무의사) 검정 대상 과목		
교과 목표	산림 및 생활권 수목의 병적 현상을 대상으로 병의 원인, 병징, 발병과정, 발병조건, 병태생리, 저항성 기장 등을 밝히고, 이를 바탕으로 예방과 치료의 원리 및 응용 등에 관하여 연구를 목표로 한다.		
교과 내용	1)수목병리학의 일반 2)생물적 요인에 의한 수목병 3)비생물적 요인에 의한 수목병		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 산림분야 보고서를 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC3)	50%	• 산림분야 주어진 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있으며, 기초이론 및 개념을 이해하고 논리적으로 설명할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC4)	30%	• 산림교육에 필요한 환경을 식별하고 설치할 수 있으며, 운영 중에 발생할 수 있는 장애를 해결하여 실습실을 운영할 수 있다. 또한, 주어진 문제를 진단하고 문제해결에 필요한 정확한 자료를 수집하고 정리할 수 있다.	과제

과목 프로파일			
과목명	수목관리학	영문과목명	Arboriculture
교과목 개요 및 특성	• 생활권 내의 수목에 대한 식재 및 이후 관리에 대한 전반적인 내용으로 구성되어 있음 • 국가자격증(나무의사) 검정 대상 과목		
교과 목표	비산림환경(생활권수목)의 개별 교목, 관목, 덩굴식물 등 다년생 목본식물을 관리 할 수 있는 능력 배양에 목표를 둔다.		
교과 내용	1)수목의 구조와 기능 2)부지 평가 3)식재 부지 4)수목의 편익 5)수목 선정 6)부지 개량과 관리 7)식재 8)대형목 이식 9)특수관리 상황 10)기존 수목 보전 11)양분관리 12)수분관리 13)전정 14)수목 생장 조절 15)수목 위해 관리 16)예방적인 유지관리와 치료 17)수목 문제의 진단 18)수목건강관리		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 산림분야 보고서를 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC3)	50%	• 산림분야 주어진 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있으며, 기초이론 및 개념을 이해하고 논리적으로 설명할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	숲과인간	영문과목명	Forest and Human
교과목 개요 및 특성	산림치유학 및 산림을 전공하는 초심자들에게 산림에 대한 기초적인 이해를 돕기 위한 내용으로 구성		
교과 목표	숲과 인간의 생활은 어떠한 관계를 갖고 있는지를 알아보고 숲과 인간이 지속 가능하게 공존하는 방법에 대하여 학습한다.		
교과 내용	1)숲이란 2)숲의 중요성 3)숲과 전통문화 4)나무와 인간 5)숲과 마을 6)미래의 숲		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 산림분야 보고서를 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC3)	50%	• 산림분야 주어진 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있으며, 기초이론 및 개념을 이해하고 논리적으로 설명할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	조림학	영문과목명	Silviculture
교과목 개요 및 특성	• 산림을 지속 가능한 생태관리 개념을 적용하여 조성·관리하는 방법에 대한 내용으로 구성 • 국가자격증(산림기사, 산림산업기사) 검정 대상 과목		
교과 목표	숲의 지속 가능한 생태관리에 관하여 탐구하는 것을 목표로 한다.		
교과 내용	1)숲과 인간 2)세계의 숲 3)우리나라의 숲 4)임목종자와 묘목생산 5)묘목의 식재 6)숲가꾸기 7)숲의 갱신 8)숲의 새로운 패러다임 9)훼손된 숲의 복원		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 산림분야 보고서를 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC3)	50%	• 산림분야 주어진 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있으며, 기초이론 및 개념을 이해하고 논리적으로 설명할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	수목학	영문과목명	Dendrology
교과목 개요 및 특성	• 산림을 구성하는 가장 기본이 되는 수목의 구조, 형태, 분포 특성에 대한 내용으로 구성 • 국가자격증(산림치유지도사, 산림기사, 나무의사) 검정 대상 과목		
교과 목표	숲을 구성하는 가장 기본적인 요소인 수목의 생태, 형태, 분포 등 식별 능력 배양에 목표를 둔다.		
교과 내용	1)수목학의 개념과 분류 2)식물기관 3)나자식물문 4)파지식물문		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 산림분야 보고서를 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC3)	50%	• 산림분야 주어진 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있으며, 기초이론 및 개념을 이해하고 논리적으로 설명할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	버섯학및실습	영문과목명	Mushroom Science and Practices
교과목 개요 및 특성	• 산림 생태계의 분해자로서 버섯의 역할과 임업의 부수입원인 유용 버섯재배법에 대한 내용으로 구성 • 국가자격증(산림산업기사) 검정 대상 과목		
교과 목표	버섯의 기본적인 특징과 생태계 내의 역할 및 유용버섯의 재배법에 대하여 습득한다.		
교과 내용	1)버섯의 정의 2)버섯의 형태 특징 3)버섯의 생리 특성 4)버섯의 생태 특성 5)유용버섯 재배법		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 산림분야 보고서를 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC3)	50%	• 산림분야 주어진 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있으며, 기초이론 및 개념을 이해하고 논리적으로 설명할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	산림생태학	영문과목명	Forest Ecology
교과목 개요 및 특성	산림 내 생물적 구성인자와 이를 제어하는 비생물적 구성인자에 대한 종류와 특성 그리고 구성인자들 간의 상호작용에 대한 원리에 대한 내용으로 구성		
교과 목표	산림생태계를 구성하는 생물적 구성 인자의 종류와 특성, 인자들 간의 상호작용과 비생물적 구성 인자와의 상호작용에 대하여 학습하는 것을 목표로 둔다.		
교과 내용	1)산림생태계의 구조 2)산림생태계의 기능 3)산림생태계 관리		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 산림분야 보고서를 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC3)	50%	• 산림분야 주어진 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있으며, 기초이론 및 개념을 이해하고 논리적으로 설명할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	산림경영학	영문과목명	Forest Management
교과목 개요 및 특성	• 산림경영을 위한 이론을 습득하고 경영모델에 대한 내용으로 구성 • 국가자격증(산림기사) 검정 대상 과목		
교과 목표	임목을 생산하여 소득을 올리는 것을 주목적으로 하는 경제활동으로서 산림을 계획적이고 체계적으로 경영하기 위한 방법에 대한 이해를 목표로 한다.		
교과 내용	1)산림경영 개념 2)지속가능한 산림경영 3)다목적 산림경영 4)산림경영계획		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 산림분야 보고서를 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC3)	50%	• 산림분야 주어진 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있으며, 기초이론 및 개념을 이해하고 논리적으로 설명할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	산림공학	영문과목명	Forest Engineering
교과목 개요 및 특성	• 임도공학과 사방공학을 위한 이론을 습득하고 학습 • 국가자격증(산림기사) 검정 대상 과목		
교과 목표	임도공학, 임목수확공학, 사방공학, 산림토목학, 산림수문학 등과 같은 산림환경을 관리에 필요한 공학적 기술에 대하여 이해를 목표로 한다.		
교과 내용	1)임도공학 2)사방공학 3)산림토목학 4)산림수문학 5)환경녹화공학 6)임업기계학 7)임목수확공학		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 산림분야 보고서를 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC3)	50%	• 산림분야 주어진 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있으며, 기초이론 및 개념을 이해하고 논리적으로 설명할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	산림행정론	영문과목명	Forest Administration
교과목 개요 및 특성	한국 산림행정의 역사와 조직 및 관리에 대해 체계적 학습		
교과 목표	산림정책 방향 및 개발을 위한 행정적 근간이 될 이론 정립에 필요한 타당성 및 방향설정 등에 대한 학습을 목표를 둔다.		
교과 내용	1)한국 산림행정의 역사와 전개 2)산림행정의 조직과 관리 3)산림정책의 주요 이슈 4)산림행정 비교연구 5)한국 산림행정의 전망과 과제		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 산림분야 보고서를 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC3)	50%	• 산림분야 주어진 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있으며, 기초이론 및 개념을 이해하고 논리적으로 설명할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	산림정책과법규	영문과목명	Forest Policy and Law
교과목 개요 및 특성	산림정책과 법규에 대해 시대적 흐름에 따라 학습		
교과 목표	우리나라의 산림정책, 산림자원, 산지이용, 산림보호 등 산림에 관한 모든 분야의 정책 및 행정업무를 수행하는 산림관계법령 학습에 목표를 둔다.		
교과 내용	1)산림관계법령에 대한 개요 및 법령 내용 2)산림치유 분야 관련 법령인 산림문화·휴양에 관한 법률 3)산림복지 진흥에 관한 법률, 임업 및 산촌진흥촉진에 관한 법률 4)국유림의 경영 및 관리에 관한 법률		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 산림분야 보고서를 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC3)	50%	• 산림분야 주어진 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있으며, 기초이론 및 개념을 이해하고 논리적으로 설명할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	산림세미나	영문과목명	Forest Seminar
교과목 개요 및 특성	산림치유 및 수목진료 관련 연구에 대한 논문을 학습		
교과 목표	산림치유 및 수목진료 관련 분야에 대한 연구방법과 양질의 논문작성법에 대한 학습을 목표로 한다.		
교과 내용	1)전공분야(산림치유, 수목진료) 논문 검색 2)전공분야 논문 강독 3)전공분야 논문작성법		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	• 산림분야 보고서를 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC3)	40%	• 산림분야 주어진 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있으며, 기초이론 및 개념을 이해하고 논리적으로 설명할 수 있다.	시험
대인관계능력 (MC7)	20%	• 산림분야 프로젝트 수행 초기 계획을 수립하고 진행 과정 중에 계획을 조정할 수 있으며, 전공 분야 (학술)동아리 활동에 참여하고 활동 명세를 제시할 수 있다. 또한 팀워크의 중요성을 인지하고 구성원의 협력을 향상하는 방법을 설명할 수 있다.	시험
공동체윤리 (MC8)	20%	• 산림분야 공동 학습과 프로젝트 활동에 참여하여 목표 달성을 위해 팀원들과 조화를 이룰 수 있으며, 봉사 활동 참여 경험을 바탕으로 봉사의 가치를 설명할 수 있고 상대를 배려하는 방법을 설명할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	산림생물학	영문과목명	Forest Biology
교과목 개요 및 특성	산림생태계를 구성하는 생물적인 요소들(식물, 동물, 균류 등)의 종류 및 생리·생태에 대한 내용으로 구성		
교과 목표	생물(식물, 동물, 균류)의 종류 및 생리·생태에 대하여 이해한다.		
교과 내용	1) 생물의 개념 및 특성 2) 동물의 구조 및 생리·생태 특성 3)식물의 구조 및 생리·생태 특성 4) 균류 및 그 외 생물에 대한 구조 및 생리·생태 특성		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 산림분야 보고서를 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC3)	50%	• 산림분야 주어진 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있으며, 기초이론 및 개념을 이해하고 논리적으로 설명할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	산림과문화	영문과목명	Forestry & Culture
교과목 개요 및 특성	산림이 인간의 문화와 어떻게 상호작용하는지를 탐구하는 학문으로 이론을 학습		
교과 목표	산림이 인간의 문화적 가치와 생활에 어떻게 중요한 영향을 미치는지를 이해하고 학습한다.		
교과 내용	산림이 인간의 생활, 역사, 예술, 종교 등 다양한 문화적 요소에 어떻게 영향을 미치는지를 포함하여 산림과 문명의 역사의 시작, 산림과 인간의 건강에 대해 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 산림분야 보고서를 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC3)	50%	• 산림분야 주어진 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있으며, 기초이론 및 개념을 이해하고 논리적으로 설명할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	원예치료학	영문과목명	Horticultural Therapy
교과목 개요 및 특성	식물을 대상으로 하는 원예활동을 통해 사회적, 교육적, 심리적, 신체적 적응력을 기르고 학습		
교과 목표	식물 및 원예활동을 매체로 한 전문적인 기술과 방법을 통하여 심신의 치료와 재활, 그리고 녹색의 쾌적성 (green amenity) 및 환경회복을 학습한다.		
교과 내용	식물 및 원예활동을 매체로 한 전문적인 기술과 방법을 통하여 심신의 치료와 재활, 그리고 녹색의 쾌적성 (green amenity) 및 환경회복을 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 산림분야 보고서를 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC3)	50%	• 산림분야 주어진 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있으며, 기초이론 및 개념을 이해하고 논리적으로 설명할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	산불학	영문과목명	Foreat Fire
교과목 개요 및 특성	산림에 발생하는 재해인 산불에 대한 개념, 종류, 특성과 산불의 예방 및 진화법에 대한 내용으로 구성		
교과 목표	산불의 기본 특성, 종류 및 방제법에 대하여 이해한다.		
교과 내용	1) 산불이란 2)산불의 종류 3) 산불의 특성 4) 산불의 예방 및 진화법		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 산림분야 보고서를 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC3)	50%	• 산림분야 주어진 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있으며, 기초이론 및 개념을 이해하고 논리적으로 설명할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	목재이용학개론	영문과목명	An Introduction to Wood Utilization
교과목 개요 및 특성	임업의 주요 자원인 목재의 생산, 성질, 가공과 공작분야에서 알아야 할 기초적인 내용으로 구성됨		
교과 목표	수종에 따른 목재의 분류 특성과 목재생산 및 가공에 대한 기초지식 습득을 목표로 한다.		
교과 내용	1) 수종 분류와 목재성질 2)목재생산 3) 목재가공 4) 목질재료의 종류·물성과 이용 5) 수공구와 전동공구에 의한 목재가공 6) 목공기계에 의한 목재가공		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 산림분야 보고서를 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC3)	50%	• 산림분야 주어진 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있으며, 기초이론 및 개념을 이해하고 논리적으로 설명할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	특용작물재배학	영문과목명	Specialty Crop Cultivation
교과목 개요 및 특성	특정 목적을 위해 재배되는 작물을 학습		
교과 목표	특정 목적을 위해 재배되는 작물을 학습한다.		
교과 내용	특정 목적을 위해 재배되는 작물에 대한 학문으로, 약용작물, 유지작물, 기호작물, 향신작물, 특용작물, 산업용원료작물 등의 성장특성과 토양, 기후, 시장조건 등에 관한 지식을 응용하여 작물을 심고 재배하며 수확하는 작업을 포함하고 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 산림분야 보고서를 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC3)	50%	• 산림분야 주어진 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있으며, 기초이론 및 개념을 이해하고 논리적으로 설명할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	산림 IoT	영문과목명	Forest IoT
교과목 개요 및 특성	IoT기술에 대한 기본 개념과 원리에 대해서 이해하고 산림분야에 적용된 사례 또는 적용 가능한 분야에 대하여 이해하는 내용으로 구성		
교과 목표	산림산업분에 적용 가능한 IoT기술에 대하여 알아보고 적용기술에 대한 기초지식의 습득을 목표로 한다.		
교과 내용	1) IoT기술이란? 2)산림분야 적용 IoT기술의 사례		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 산림분야 보고서를 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC3)	50%	• 산림분야 주어진 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있으며, 기초이론 및 개념을 이해하고 논리적으로 설명할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	향장학	영문과목명	cosmetic
교과목 개요 및 특성	산림내의 피톤치드를 통해 치유의 효과를 알아보고 아로마테라피의 효능으로 구성		
교과 목표	향을 통해 인간의 외향적, 내면적 아름다운을 영위할 수 있도록 도움을 주고 학습한다.		
교과 내용	1) 향이란 2) 인공향과 천연향 3) 아로마테라피 4) 아로마테라피 효과		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 산림분야 보고서를 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC3)	50%	• 산림분야 주어진 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있으며, 기초이론 및 개념을 이해하고 논리적으로 설명할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	측수학	영문과목명	Mathematics
교과목 개요 및 특성	산림을 구성하는 나무의 외형을 측정하고, 나무의 부피와 생장량을 추정함으로써, 각각의 나무로 구성된 숲을 수치적으로 파악하는 이론과 방법에 대하여 연구하는 학문		
교과 목표	측정 데이터를 바탕으로 숲의 생태계를 이해하고 관리하는 능력을 갖추는 것을 목표로 한다.		
교과 내용	수고측정, 흉고측정, 측수재적 등에 대해 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 산림분야 보고서를 구성과 내용 측면에서 논리적으로 작성할 수 있으며, 결과물을 각종 도구를 이용해서 효과적으로 발표할 수 있다. 그리고 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC3)	50%	• 산림분야 주어진 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있으며, 기초이론 및 개념을 이해하고 논리적으로 설명할 수 있다.	시험

11. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
산림치유학사	• 졸업 논문 • 졸업 시험	졸업요건 중 택1

12. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실(1실)	실험 · 실습실(1실)	비고
가브리엘관 313호(전용강의실)	가브리엘관 214호	-

복지상담학과
Department of Welfare Counseling

1. 교육목표

인간의 행복한 생활과 삶의 질의 보장을 위해, 지역사회의 개인, 가족, 집단, 조직, 지역사회의 사회적 기능 향상을 돕는데 필요한 지식을 개발하고 전문사회복지방법을 활용하여 사회복지실천 영역에서 활동할 수 있는 사회복지사를 양성하는 것을 목표로 한다. 또한 사회복지 지식과 기술을 바탕으로 중독 의존자의 재활을 지원하고 관리하는 중독전문가의 양성과 지역사회내 어려움에 처한 청소년을 지원하는 청소년상담의 기본역량을 함양하도록 한다.

2. 학과연혁

2019. 3. 휴먼서비스대학 중독재활학과 신설
2022. 3. 중독재활상담학과로 학과 명칭 변경
2023. 3. 사회복지대학원 중독재활상담전공 신설
2024. 3. 중독재활상담학과를 복지상담학과로 학과명칭 변경 예정

3. 교과운영 방안

기본국가자격증(사회복지사 2급(국가자격증), 중독전문가 2급(민간자격증), 청소년상담사 3급(국가자격증) 취득)
가톨릭관동대학교의 설립정신을 바탕으로 휴먼서비스대학의 이념과 가치, 이론, 지식 및 기술 등을 과학적 연구방법에 기초하여 체계적·전문적으로 교육하고, 인간의 사회적 욕구와 문제를 해결할 수 있도록 사회복지교육과정을 운영하며, 이를 기초로 하여 심리적·사회적·병리적 모델의 통합적 관점에서 중독 의존자를 이해하고, 이들의 건전한 사회복귀를 돕기 위한 과정을 운영한다.

가. 사회복지 기초 이론 및 지식에 대한 이해
나. 사회복지 기초 이론과 지식을 바탕으로 중독재활 및 상담과 관련된 지식의 습득
다. 사회복지현장에서의 이론과 실천을 접목할 수 있는 실무교육과 현장실습
라. 실무적인 경험과 현장에 대한 감각을 키우기 위한 중독재활 상담 실무교육 및 실습
마. 현장에서 이론과 실천을 접목하여 개인, 가족, 지역사회의 문제를 효과적으로 해결할 수 있는 창조적 능력 개발

4. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (전공기초능력)	사회복지개론 및 인간행동에 대한 이해, 사회복지행정, 사회복지실천 등을 바탕으로 사회복지와 관련된 다양한 영역의 직무 수행에 필요한 이론 학습을 통하여 전공지식 습득을 활용할 수 있다.	
MC2 (사회환경 이해능력)	전공 관련 사회복지이론을 바탕으로 자아를 인식 및 확장하고 성장시킬 수 있다. 이러한 질적 성장이 실제적 경력개발로 응용할 수 있다.	
MC3 (글로벌 능력)	외국어로 의사소통할 수 있는 능력을 통해 국제적 사회복지교류 및 중독재활의 흐름을 파악할 수 있으며, 외국의 문화를 이해하고 수용하여 활용할 수 있다.	
MC4 (자기개발능력)	전공 관련 사회복지이론을 바탕으로 자아를 인식 및 확장하고 성장시킬 수 있다. 이러한 질적 성장이 실제적 경력개발로 응용할 수 있다.	
MC5 (자원활용능력)	사회복지의 다양한 영역마다 복지, 재활, 상담, 4차산업과 관련하여 전공지식을 활용하여 자기개발에 힘쓰며 재활 및 치료, 사회적응 및 복귀의 다양한 기법을 습득하여, 현장에서 요구하는 사회적 수요를 파악하고 이를 활용할 수 있다.	
MC6 (조직관리능력)	사회복지의 조직관리 능력을 배양하기 위해 지역사회의 여러문제를 조직화하고 해결할 수 있도록 성실한 참여 태도로 주어진 문제를 해결하고, 복지실천과 중독재활에 있어 사회복지전문가로서 대상자들에게 윤리의식을 갖고 업무를 수행할 수 있다.	
MC7 (전공심화능력)	사회복지전문가로서 요구되는 실무능력을 갖출 수 있도록 상담의 기본적 이론을 바탕으로 사회복지실천, 중독의존자들에 대한 효율적인 이론을 활용 상담하는 능력, 사회 전반에 걸친 인간과 가족, 지역사회의 문제를 효율적으로 관리하고 복지 기관의 복지 기관의 성과 창출에 기여할 수 있다.	
MC8 (의사소통능력)	사회복지 및 중독재활전공 관련 글과 말을 읽고 들음으로써 다른 사람의 뜻한 바를 제대로 파악하고, 자신의 생각과 의견을 정확하게 쓰거나 말하는 능력을 기를 수 있다.	
MC9 (문제해결능력)	사회복지 및 중독재활과 상담에 관련된 문제 상황의 발생시 구성원들과의 협의 및 의견을 나누고 이를 바탕으로 창의적이고 논리적 사고력을 배양하여 해당 문제를 해결하여 적절한 솔루션 결정을 할 수 있다.	

5. 전공능력 선정 배경

휴먼서비스대학 복지상담학과 전공능력 핵심역량은 소통능력, 전문성, 창의성, 도전정신, 공감능력으로 선정하였다. 소통능력의 세부 전공능력으로는 의사소통능력과 글로벌 능력으로, 먼저 의사소통능력은 사회복지실천현장 및 중독재활치료현장에서 사회복지사, 동료 사회복지사, 정신건강전문가, 슈퍼바이저, 중독 대상자, 가족 등과 효과적으로 의사소통할 수 있는 능력을 말하는 것으로 사회복지 및 중독재활 전문가의 필요한 여러 가지 역량 가운데 하나로 제시된다. 글로벌 능력은 사회복지와 중독재활 관련 외국 선행연구를 읽고 이해할 수 있는 능력과 습득한 지식을 실제 중독 상담 현장에 적용할 수 있는 능력, 외국어로 의사소통할 수 있는 능력을 의미하는 것으로 새로운 상담 및 재활 기법에 대한 이해와 숙달을 위해서는 외국어의 사용이 기본적으로 요구되기 때문이다. 사회복지 및 중독재활 전문성의 세부 전공능력으로는 전문지식습득능력과 전공지식 실무적용능력으로 설정되었다. 전문지식습득능력은 사회복지 및 중독재활 전공 관련 직무 수행에 필요한 전공지식 습득능력을 의미하며 전공지식 실무적용능력은 사회복지와 중독재활 전공분야의 기초 지식을 바탕으로 실제 물질 및 행위중독 상태를 정확하게 진단 및 검사하고 적절한 상담 및 치료과정에 적용할 수 있는 능력을 의미하는 것이다. 기본적으로 습득한 전공지식을 사회복지실천 현장과 중독재활 상담현장에 적용하는 능력을 구분한 것이라 할 수 있다. 창의성은 사회복지 및 중독재활 현장에서 다양한 문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력을 의미하는 것으로 숙련된 사회복지사 및 중독전문가에게 반드시 요구

되는 능력이라 할 수 있다. 도전정신은 자기개발능력과 자원활용 능력으로 자기개발능력과 부족한 자원 상황 가운데서 제한적인 자원을 효과적으로 활용하는 능력이 매우 중요하다고 할 수 있다. 마지막으로 공감능력으로 세부적으로는 대인관계능력과 공동체 윤리이다. 전공지식을 잘 습득하여 사회복지현장 및 중독재활, 치유회복 현장에서 효과적으로 적용하고 활용하는 것도 중요하지만, 기본적으로 사회복지현장 및 중독재활 적용 대상이 사람을 우선으로 하는 분야이기에 높은 수준의 대인관계능력과 공동체 윤리의식이 요구된다. 사회복지대상자와 그의 가족, 대상자의 환경에 대한 충분한 공감과 이해 없이는 재활 및 치료 목표나 회복의 수준에 도달할 수 없기 때문이다.

6. 모듈별 명칭

대학:휴먼서비스대학	학과:복지상담
진출분야: 사회복지기관 및 시설,중독재활치료관련기관,상담관련기관	
모듈 1	모듈명: 사회복지사
	진출분야: 사회복지기관, 사회복지시설, 노인복지시설, 장애인복지시설, 요양보호시설, 공무원 등
	관련직업: 사회복지사, 정신건강사회복지사, 의료사회복지사, 학교사회복지사 등
	자격증 및 공인성적: 사회복지사 2급
	담당교수: 이은희
모듈 2	모듈명: 중독전문가
	진출분야: 정신건강관련기관, 약물치료재활관련의료기관, 한국마약퇴치관련기관, 도박문제예방치유관련기관, 보호관찰관련기관 등
	관련직업: 중독전문가, 중독상담사, 정신건강사회복지사 등
	자격증 및 공인성적: 중독전문가(민간자격증), 청소년상담사 3급, 사회복지사 2급
	담당교수: 이은희
모듈 3	모듈명: 청소년상담사
	진출분야: 청소년상담복지센터, 초·중·고 학교상담실(위클래스), 초·중·고 학교복지실(교육복지실), 청소년활동진흥센터, 청소년상담기관 등
	관련직업: 청소년상담사, 학교사회복지사, 상담사 등
	자격증 및 공인성적: 청소년상담사 3급, 사회복지사 2급
	담당교수: 박봉환

7. 교육과정 편성표

모듈명	이수구분	과목명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
				1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
				학점	주당시간 강의	주당시간 실습	학점	주당시간 강의	주당시간 실습	학점	주당시간 강의	주당시간 실습	학점	주당시간 강의	주당시간 실습	학점	주당시간 강의	주당시간 실습	학점	주당시간 강의	주당시간 실습	학점	주당시간 강의	주당시간 실습	학점	주당시간 강의	주당시간 실습	
	전필	사제동행세미나	4	0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		
모듈1 사회복지사	전필	사회복지개론	3	3	3																							
	전필	인간행동과 사회환경	3	3	3																							
	전선	아동복지론	3				3	3																				
	전선	청소년복지론	3				3	3																				
	전필	사회복지행정론	3										3	3														
	전필	사회복지실천론	3							3	3																	
	전필	지역사회복지론	3							3	3																	
	전필	사회복지법제와 실천	3							3	3																	
	전필	사회복지조사론	3										3	3														
	전필	사회복지실천기술론	3										3	3														
	전필	사회복지정책론	3													3	3											
	전선	장애인복지론	3										3	3														
	전선	사회복지와 문화다양성	3													3	3											
	전선	사회복지프로그램 개발과평가	3													3	3											
	전선	여성복지론	3																3	3								
	전필	사회복지현장실습	3																3	1	2							
	전선	정신건강론	3													3	3											
	전선	의료사회복지론	3																3	3								
	전선	학교사회복지론	3																3	3								
	전선	가족상담 및 가족치료	3																3	3								
	전선	교정복지론	3																			3	3					
	전선	사회복지와 인권	3																			3	3					
	전선	사회복지지도감독론	3																						3	3		
	전선	복지국가론	3																						3	3		
모듈2 중독전문가	전필	중독학 개론	3	3	3																							
	전선	행위중독	3				3	3																				
	전선	정신의학	3													3	3											
	전필	약물중독	3							3	3																	
	전선	정신약물학	3													3	3											
	전선	중독상담	3																3	3								
	전선	중독현장실습	3																			3	1	2				
	전선	인터넷중독이해와 상담	3																			3	3					
	전선	중독치료 세미나	3																						3	3		
	전선	정신병리	3																3	3								
	전선	중독정책론	3																						3	3		
	전선	동기강화상담	3																			3	3					
	전선	인지행동치료	3										3	3														
모듈3 청소년상담	전선	청소년이해론	3	3	3																							
	전선	심리학 개론	3	3	3																							
	전선	심리측정 및 평가	3										3	3														
	전선	발달심리	3							3	3																	
	전선	집단상담	3													3	3											
	전선	상담이론과 실제	3																3	3								
	전선	학습심리	3																3	3								
전공과목 합계			136	15.5	16	0	9.5	10	0	15.5	16	0	18.5	19	0	21.5	22	0	27.5	26	2	15.5	14	2	12.5	13	0	
타과인정과목	전선	치매와 뇌	3																									치매전문재활
	전선	사례관리론	3																									치매전문재활
	전선	노인복지론	3																									치매전문재활
	전선	가족복지론	3																									치매전문재활
	전선	미술치료학개론	3																									통합치유
타과인정과목 합계			15																									

8. 교육과정 이수체계도

학년	학기	모듈1	모듈2	모듈3	창의실용 과정
1	1학기	사회복지개론3-3-0 인간행동과 사회환경 3-3-0	중독학 개론3-3-0	청소년이해론3-3-0 심리학 개론3-3-0	
	2학기	아동복지론3-3-0 청소년복지론3-3-0	행위중독3-3-0		
2	1학기	사회복지실천론3-3-0 지역사회복지론3-3-0 사회복지법제와 실천3-3-0	약물중독3-3-0	발달심리3-3-0	
	2학기	사회복지행정론3-3-0 사회복지조사론3-3-0 사회복지실천기술론3-3-0 장애인복지론3-3-0	인지행동치료3-3-0	심리측정 및 평가3-3-0	
3	1학기	사회복지정책론3-3-0 정신건강론3-3-0 사회복지와문화다양성3-3-0 사회복지프로그램개발과 평가3-3-0	정신의학3-3-0 정신약물학3-3-0	집단상담3-3-0	
	2학기	사회복지현장실습3-1-2 의료사회복지론3-3-0 학교사회복지론3-3-0 여성복지론3-3-0 가족상담 및가족치료3-3-0	중독상담3-3-0 정신병리3-3-0	상담이론과 실제3-3-0 학습심리3-3-0	
4	1학기	교정복지론3-3-0 사회복지와 인권3-3-0	인터넷중독이해와 상담3-3-0 동기강화상담3-3-0 중독현장실습3-1-2		
	2학기	사회복지지도감독론3-3-0 복지국가론3-3-0	중독치료세미나3-3-0 중독정책론3-3-0		

9. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

모듈명	이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	MC9	MC10	가중치합
	전필	사제동행세미나 1~8								20	80		100
모듈1	전필	사회복지개론	40							30	30		100
	전필	인간행동과 사회환경	40	20						20	20		100
	전선	아동복지론	40	20						20	20		100
	전선	청소년복지론	60							20	20		100
	전필	사회복지실천론	40	20						20	20		100
	전필	지역사회복지론	40							30	30		100
	전필	사회복지법제와실천	40	20						20	20		100
	전필	사회복지정책론	40	20						20	20		100
	전필	사회복지행정론	40	20						20	20		100
	전필	사회복지조사론	40							30	30		100
	전필	사회복지실천기술론	40	20						20	20		100
	전선	장애인복지론	40	20						20	20		100
	전선	사회복지와 문화다양성	40	20						20	20		100
	전선	사회복지프로그램개발과 평가	40	20						20	20		100
	전선	여성복지론	40	20						20	20		100
	전필	사회복지현장실습	40	20				20		10	10		100
	전선	의료사회복지론	40	20						20	20		100
	전선	학교사회복지론	40	20						20	20		100
	전선	가족상담 및 가족치료	40	10				10		20	20		100
	전선	교정복지론	40	20						20	20		100
	전선	사회복지와 인권	20	40						20	20		100
	전선	사회복지지도감독론	40	20						20	20		100
	전선	복지국가론	40	10				10		20	20		100
모듈2	전필	중독학개론	60							20	20		100
	전선	행위중독	60							20	20		100
	전선	정신의학	60							20	20		100
	전선	정신건강론	60							20	20		100
	전필	약물중독	60							20	20		100
	전선	정신약물학	60							20	20		100
	전선	중독상담	60							20	20		100
	전선	중독현장실습	60							20	20		100
	전선	인터넷중독이해와 상담	60							20	20		100
	전선	정신병리	60							20	20		100
	전선	동기강화상담	60							20	20		100
	전선	인지행동치료	60							20	20		100
	전선	중독치료세미나	60							20	20		100
	전선	중독정책론	60							20	20		100
모듈3	전선	청소년이해론	60							20	20		100
	전선	심리학개론	60							20	20		100
	전선	발달심리	60							20	20		100
	전선	심리측정 및 평가	60	10						20	10		100
	전선	집단상담	60							20	20		100
	전선	상담이론과 실제	60							20	20		100
	전선	학습심리	60	10						20	10		100
역량총합			2180	400						900	880		4,400

10. 보건복지부 사회복지사 자격취득 기본 이수 과목 현황(사회복지사업법 개정:2020년시행)

* 모듈 외 교과목은 학점 내 자율선택 과목

표시과목	보건복지부고시 사회복지사 자격취득 기본이수과목(분야)	본교지정 교과목명	비고
필수 기본 과목	사회복지학개론	사회복지개론	필수 10과목 30학점 (과목당 3학점) 이상
	사회복지법제와실천	사회복지법제와실천	
	사회복지실천기술론	사회복지실천기술론	
	사회복지실천론	사회복지실천론	
	사회복지정책론	사회복지정책론	
	사회복지조사론	사회복지조사론	
	사회복지행정론	사회복지행정론	
	사회복지현장실습	사회복지현장실습	
	인간행동과사회환경	인간행동과사회환경	
	지역사회복지론	지역사회복지론	
	필수 10교과목	**필수 10교과목**	
전공 선택 과목	가족복지론	가족복지론(타과인정) *	2020학년도 입학생은 선택 7과목 21학점 (과목당 3학점) 이상 ※ 교과목의 명칭이 좌의 표의 교과목 명칭과 같지 않더라도 보건복지부장관이 위 표의 교과목과 내용이 같다고 인정하는 경우에는 그 교과목을 위 표의 교과목으로 본다.
	가족상담및가족치료	가족상담및가족치료	
	교정복지론	교정복지론	
	국제사회복지론	국제사회복지론	
	노인복지론	노인복지론(타과인정) *	
	복지국가론	복지국가론	
	빈곤론	빈곤론	
	사례관리론	사례관리론(타과인정) *	
	사회문제론	사회문제론	
	사회보장론	사회보장론	
	사회복지역사	사회복지역사(2021년 이전 교과목명은 사회복지발달사)	
	사회복지와문화다양성	사회복지와문화다양성 *	
	사회복지와인권	사회복지와인권	
	사회복지윤리와철학	사회복지윤리와철학	
	사회복지자료분석론	사회복지자료분석론	
	사회복지지도감독론	사회복지지도감독론	
	산업복지론	산업복지론	
	아동복지론	아동복지론 *	
	여성복지론	여성복지론 *	
	의료사회복지론	의료사회복지론 *	
	자원봉사론	자원봉사론	
	장애인복지론	장애인복지론 *	
	정신건강론	정신건강론 *	
	정신건강사회복지론	-	
	청소년복지론	청소년복지론 *	
	사회복지프로그램개발과평가	사회복지프로그램개발과평가	
	학교사회복지론	학교사회복지론 *	
	선택 27교과목	**선택 26교과목**	

* 필수과목 중 사회복지현장실습의 기준

가. 기관 실습

1) 기관 실습 시간은 160시간 이상으로 할 것(* 2020학년도 이전 입학생 120시간)

2) 기관 실습 실시기관은 다음의 요건을 모두 갖추었을 것

가) 사회복지사업을 수행하는 기관, 법인, 시설 또는 단체일 것

나) 보건복지부장관으로부터 선정되었을 것

다) 다음의 요건을 모두 갖춘 기관 실습 지도자가 2명 이상 상근할 것

(1) 1급 사회복지사 자격증을 취득한 이후 3년 이상의 사회복지사업 실무경험이 있거나 2급 사회복지사 자격증을 취득한 이후 5년 이상의 사회복지사업 실무 경험이 있을 것

(2) 기관 실습이 실시되는 연도의 전년도에 8시간 이상의 보수교육을 받았을 것

3) 기관 실습 지도자 1명이 동시에 지도할 수 있는 학생 수는 5명 이내일 것

나. 실습 세미나

1) 1회당 2시간 이상의 실습 세미나를 총 15회 이상 실시할 것. 이 경우 정보통신망을 이용한 온라인 교육을 실시하는 교육기관의 실습 세미나에는 대면 방식의 세미나가 총 3회 이상 포함되어야 한다.

2) 학사, 석사 또는 박사 학위 중 2개 이상의 학위를 사회복지학 전공으로 취득한 사람으로서 3년 이상의 사회복지학 교육 경험 또는 3년 이상의 사회복지사업 실무 경험이 있는 교수가 지도할 것

3) 한 세미나에 참여하는 학생 수는 30명 이내일 것

다. 기관 실습 지도자가 부여한 평가점수와 실습 세미나 교수가 부여한 평가점수를 합산한 최종 평가점수를 실습 세미나 교수가 부여한다.

라. 가목부터 다목까지에서 규정한 사항 외에 기관 실습 실시기관의 선정·선정 취소, 사회복지현장실습의 내용 및 방법 등에 관한 구체적인 사항은 보건복지부장관이 정하여 고시한다.

12. 교과목 프로파일

과목 프로파일					
과목명	사제동행세미나1~8	영문과목명	Priest Companion Seminar	모듈명	-
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 교수와 학생간의 유기적인 협력과 학생 개인의 생활지도 및 학교적응을 도와 지속가능한 학교생활을 유지하며, 프로젝트 수행에 필요한 팀을 구성하여 팀원에게 역할을 할당하고 팀원들의 적극적 역할 수행을 지원할 수 있도록 한다. 구성원들의 중요성을 인지하고 구성원의 협력을 향상시키는 방법을 지도하고 학과 학문기초와 전공역량을 강화시킬 것으로 기대된다.				
교과 목표	교수와 학생간의 유기적인 협력과 학생개인의 생활지도 및 학교적응을 도와 지속가능한 학교생활 유지				
교과 내용	프로젝트 수행에 필요한 팀을 구성하여 팀원에게 역할을 할당하고 팀원들의 적극적 역할 수행을 지원할 수 있도록 한다. 구성원들의 중요성을 인지하고 구성원의 협력을 향상시키는 방법을 지도하고 학과 학문기초와 전공역량을 강화시킨다.				
교육 방법	개인 및 집단상담지도 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습 방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
MC8(의사소통 능력)	20%	• 중독재활상담전공 관련 글과 말을 읽고 들음으로써 다른 사람의 뜻한 바를 제대로 파악하고, 자신의 생각과 의견을 정확하게 쓰거나 말하는 능력을 기를 수 있다.			상담참여
MC9(문제해결 능력)	80%	• 대상자 사례관리, 상담 계획 수립, 프로그램 개발, 상담실습 등 팀별 활동을 통해 각 포지션에 맞는 책임감 부여 및 팀원들 간의 활발한 의사소통으로 현장에서의 대인관계 능력을 향상시킬 수 있다.			그룹과제

과목 프로파일					
과목명	사회복지개론	영문과목명	Introduction to Social Welfare	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 사회복지의 개념, 사회복지의 가치와 이념, 사회복지의 발달과정을 먼저 이해한 후 사회복지학의 연구 및 실천방법, 사회복지의 미시적 분야와 거시적 분야, 사회복지 실천방법론과 사회복지 정책과 제도, 그리고 사회복지 실천의 주요 분야에 대해 이해한다.				
교과 목표	사회복지의 학문적 연구와 실천에 필요한 지식을 개괄적으로 소개				
교과 내용	사회복지의 개념, 사회복지의 가치와 이념, 사회복지의 발달과정을 먼저 이해한 후 사회복지학의 연구 및 실천 방법, 사회복지의 미시적 분야와 거시적 분야, 사회복지 실천방법론과 사회복지 정책과 제도, 그리고 사회복지 실천의 주요 분야를 살펴보고 마지막으로 사회복지의 학문으로서의 연구 전망과 사회제도로서의 실천적 전망을 살펴본다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
MC1(전공기초능력)	40%	• 사회복지전공기초이론 및 개념을 이해하고, 전문지식을 활용 할 수 있다.			시험 및 과제
MC8(의사소통 능력)	30%	• 클라이언트의 욕구 및 사회문제를 능동적으로 해결하는 능력을 기르고, 욕구 및 사회문제의 이론적 근거를 제시할 수 있다.			발표 및 토론
MC9(문제해결 능력)	30%	• 자신의 생각을 논리적으로 표현하고, 적당한 도구를 활용하여 체계적으로 전달할 수 있다.			발표 및 토론

과목 프로파일					
과목명	인간행동과 사회환경	영문과목명	Human Behavior & Social Environment	모듈명	장애인복지전문가
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 인간의 행동과 사회를 설명하는 기초적 이론들을 학습하고 인간 발달 각 단계의 특징과 과업을 이해하는 동시에 각 단계에서 경험할 수 있는 문제에 대해 연구하고 학습한다.				
교과 목표	인간의 사회적 행동의 결정 요인을 다 학문적인 시각에서 분석하여 인간과 사회 환경의 상호작용을 이해하도록 한다.				
교과 내용	인간의 행동과 사회를 설명하는 기초적 이론들을 학습하고 인간 발달 각 단계의 특징과 과업을 이해하는 동시에 각 단계에서 경험할 수 있는 문제에 대해 연구하고 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
MC1(전공기초 능력)	40%	• 사회복지전공기초이론 및 개념을 이해하고, 전문지식을 활용 할 수 있다.			시험 및 과제
MC2(사회환경 이해능력)	20%	• 클라이언트의 욕구와 문제를 진단하고, 문제 해결에 필요한 정확한 서비스 제공을 위해 필요한 자료를 수집, 분석, 정리할 수 있다.			발표 및 토론
MC9(문제해결 능력)	20%	• 클라이언트의 문제 해결에 최적의 서비스제공방법을 결정할 수 있다. • 클라이언트의 욕구 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 사회서비스를 제시할 수 있다.			토론
MC8(의사소통 능력)	20%	• 주제에 대한 다양한 자료를 활용하여 구성과 내용을 논리적으로 작성, 발표할 수 있다.			발표 및 토론

과목 프로파일					
과목명	아동복지론	영문과목명	Child Welfare	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 아동복지 대책을 수립하기 위한 철학, 이론 방법 및 기법을 연구한다.				
교과 목표	의존성이 강한 아동이 행복하고 잠재력을 발휘하며 건강하게 성장하기 위해서는 가정과 민간 그리고 국가 차원의 사회적, 경제적, 보건적 제반 대책이 마련되어야 한다. 이러한 아동복지 대책을 수립하기 위한 철학, 이론 방법 및 기법을 연구한다.				
교과 내용	아동의 개념 및 특성, 아동기의 사회복지적 문제 및 접근 방법				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
MC1(전공기초 능력)	40%	• 사회문제와 사회적 약자의 특성을 적절하게 파악하고, 전공지식을 활용하여 창의적이고 적절한 해결방안을 제시할 수 있다. • 클라이언트의 사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론의 제시를 통해 논리적으로 설명할 수 있다.			시험 및 과제
MC2(사회환경 이해능력)	20%	• 사회문제 발생 시 사회적 논점과 내용을 구체적인 이론과 통계 수치 등을 제시하여 사회복지 측면에서 설명할 수 있다. • 클라이언트의 욕구와 문제를 진단하고, 문제 해결에 필요한 정확한 서비스 제공을 위해 필요한 자료를 수집, 분석, 정리할 수 있다.			발표 및 토론
MC9(문제해결 능력)	20%	• 클라이언트의 문제 해결에 최적의 서비스제공방법을 결정할 수 있다. • 클라이언트의 욕구 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 사회서비스를 제시할 수 있다.			토론
MC8(의사소통 능력)	20%	• 국제적, 경제적, 사회적, 환경적 측면에서 전공분야의 역할 및 발전방향을 요약하여 설명할 수 있다. • 주제에 대한 다양한 자료를 활용하여 구성과 내용을 논리적으로 작성, 발표할 수 있다.			발표 및 토론

과목 프로파일					
과목명	청소년 복지론	영문과목명	Youth Welfare	모듈명	모듈3
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 청소년문제와 청소년복지에 관한 제반이론과 실천영역의 현황과 과제를 이해하고 학습한다.				
교과 목표	청소년 문제에 대한 이론과 청소년문제의 개입방법에 대해 알 수 있다.				
교과 내용	사회심리적, 심리역동적, 사회문화적 및 생태적 관점에서 청소년의 문제를 살펴보며, 또한 성장에 지장이 있거나 비행에 관련된 청소년들을 평가하고 치료하는데 필요한 다양한 개입방법과 치료양식을 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC8(의사소통 능력)	20%	• 청소년복지와 관련된 지식을 활용하여 청소년들의 복지에 대한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.	과제
MC1(전공기초 능력)	60%	• 청소년복지 관련 직무 수행에 필요한 청소년 대상 서비스와 사회복지에 대한 지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	중간/기말시험
MC9(문제해결 능력)	20%	• 청소년활동 현장에서 가능한 자원을 최대한 수집하여 청소년 복지 서비스 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.	시험

과목 프로파일					
과목명	사회복지실천론	영문과목명	Social Welfare Practices	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 사회복지실천에 대한 기초지식과 개인, 가족, 집단을 대상으로 한 사회복지실천모델에 관한 기초지식을 통합적인 시각에서 살펴본다				
교과 목표	사회복지실천 전반에 대한 기초지식과 사회복지 실천 모델을 알 수 있다.				
교과 내용	현대 복지국가에서 발생하는 각종 사회복지문제를 원만히 해결하기 위한 사회복지의 접근 방법 중 미시적인 접근 방법을 택하며, 복지 대상자의 심리적이고 사회행동적인 측면에서의 개별적인 개선을 위한 임상적이고 기술론적인 이론을 다루게 된다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC1(전공기초 능력)	40%	• 클라이언트의 사례를 정확히 진단, 평가하고 적합한 실천이론의 제시를 통해 논리적으로 설명할 수 있다.	시험 및 과제
MC2(사회환경 이해능력)	20%	• 클라이언트의 욕구와 문제를 진단하고, 분석하여 문제해결에 필요한 정확한 서비스를 실천할 수 있다.	발표 및 토론
MC9(문제해결 능력)	20%	• 클라이언트의 문제 해결에 최적의 서비스제공방법을 결정할 수 있다. • 클라이언트의 욕구 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 사회서비스를 제시할 수 있다.	토론
MC8(의사소통 능력)	20%	• 국제적, 경제적, 사회적, 환경적 측면에서 전공분야의 역할 및 발전방향을 요약하여 설명할 수 있다. • 주제에 대한 다양한 자료를 활용하여 구성과 내용을 논리적으로 작성, 발표할 수 있다.	발표 및 토론

과목 프로파일					
과목명	지역사회복지론	영문과목명	Community Social Welfare	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 지역의 개념에 대한 이해를 기초로 지역사회의 다양한 사회 문제 해결을 위해 사용될 수 있는 지역사회 조직의 모델들과 원칙들, 그리고 사회복지사의 개입 역할 등을 소개하면서 어떻게 지역개발, 사회계획, 기능적 개입 등의 모델들을 한국의 지역 사회문제 해결에 응용할 수 있을지를 연구한다.				
교과 목표	지역사회이론에 바탕을 두고 사회복지적인 실천을 통하여 지역사회 주민의 생활수준의 향상과 복리향상을 위해 체계적이고 실제적인 조직, 행정적인 이론을 이해토록 한다.				
교과 내용	지역사회의 개념이 약화되어가고 있는 현대산업사회에서 지역의 사회문제를 전문적으로 다루기 위해 필요한 지식과 기술을 소개하는 것을 기본 목적으로 한다. 지역의 개념에 대한 이해를 기초로 지역사회의 다양한 사회 문제 해결을 위해 사용될 수 있는 지역사회 조직의 모델들과 원칙들, 그리고 사회복지사의 개입 역할 등을 소개하면서 어떻게 지역개발, 사회계획, 기능적 개입 등의 모델들을 한국의 지역 사회문제 해결에 응용할 수 있을지를 연구한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
MC1(전공기초 능력)	40%	• 클라이언트의 사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론의 제시를 통해 논리적으로 설명할 수 있다.			시험 및 과제
MC2(사회환경 이해능력)	20%	• 클라이언트의 욕구와 문제를 진단하고, 분석하여 문제해결에 필요한 정확한 서비스를 실천할 수 있다.			발표 및 토론
MC9(문제해결 능력)	20%	• 클라이언트의 문제 해결에 최적의 서비스제공방법을 결정할 수 있다. • 클라이언트의 욕구 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 사회서비스를 제시할 수 있다.			토론
MC8(의사소통 능력)	20%	• 전공분야에서 요구되는 사회공동체와 더불어 사는 사회의 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다.			토론

과목 프로파일					
과목명	사회복지법제와 실천	영문과목명	Social Welfare Laws and Practices	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 사회복지법의 기본 시각으로서 사회복지법의 개념, 생존권, 사회복지의 가치와 목적 및 일반 원리를 고찰하고 사회복지법제의 생성과정과 범위 및 구조를 파악한 후, 우리나라 사회복지법의 분야별 법 내용들을 학습한다.				
교과 목표	사회복지법의 기본 시각으로서 사회복지법의 개념, 생존권, 사회복지의 가치와 목적 및 일반 원리를 고찰하고 사회복지법제의 생성과정과 범위 및 구조를 파악한 후, 우리나라 사회복지법의 분야별 법 내용들을 학습하여 사회복지 실천과 프로그램이 어떠한 법제 아래서 수행되어지는가를 이해함으로써 사회복지실천에 있어서 법 내용을 응용하는 능력을 향상시킨다.				
교과 내용	사회복지법과 관련 법 소개				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
MC1(전공기초 능력)	40%	• 사회복지전공기초이론 및 개념을 이해하고, 전문지식을 활용 할 수 있다. • 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고, 선정의 타당성을 입증할 수 있다.			시험 및 과제
MC2(사회환경 이해능력)	20%	• 사회문제 발생 시 사회적 논점과 내용을 구체적인 이론과 통계 수치 등을 제시하여 사회복지 측면에서 설명할 수 있다.			발표 및 토론
MC9(문제해결 능력)	20%	• 사회문제 발생 시 사회적 논점과 내용을 구체적인 이론과 통계 수치 등을 제시하며 사회복지 측면(직접, 간접 서비스 제공)에서 설명할 수 있다.			토론
MC8(의사소통 능력)	20%	• 팀원들과 조화를 이뤄 프로젝트 활동의 목표를 달성할 수 있다.			토론

과목 프로파일					
과목명	사회복지정책론	영문과목명	Social Welfare Policy	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 사회복지정책의 출현 배경에 관한 사회복지정책 이론에 대해서도 검토한다. 그리고 사회복지정책의 과정, 내용, 효과를 분석하기 위한 준거틀을 알아보고, 그 분석틀에 의거해 현행 한국 사회복지정책과 그 문제점들을 분석한다.				
교과 목표	사회복지를 정책적 시각에서 연구하고 선진국의 복지정책을 비교 분석하여 한국 사회 복지 정책의 실태를 객관적 시각에서 파악한다.				
교과 내용	사회복지정책에 대한 개념을 정립하고, 사회복지정책과 인접 영역들(예컨대, 경제정책, 사회복지계획 및 사회복지 행정)과의 관계를 살펴보며 사회복지정책의 결과인 복지국가에 대해 이해하고, 사회복지정책에 영향을 미치는 다양한 이데올로기들을 알아본다. 또 사회복지정책의 출현 배경에 관한 사회복지정책 이론에 대해서도 검토한다. 그리고 사회복지정책의 과정, 내용, 효과를 분석하기 위한 준거틀을 알아보고, 그 분석틀에 의거해 현행 한국 사회복지정책과 그 문제점들을 분석한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
MC1(전공기초 능력)	40%	• 사회복지전공기초이론 및 개념을 이해하고, 전문지식을 활용 할 수 있다. • 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고, 선정의 타당성을 입증할 수 있다.			시험 및 과제
MC2(사회환경 이해능력)	20%	• 사회문제 발생 시 사회적 논점과 내용을 구체적인 이론과 통계 수치 등을 제시하여 사회복지 측면에서 설명할 수 있다.			발표 및 토론
C8(의사소통 능력)	20%	• 주제에 대한 다양한 자료를 활용하여 구성과 내용을 논리적으로 작성, 발표할 수 있다.			발표 및 토론
MMC9(문제해결 능력)	20%	• 팀원들과 조화를 이뤄 프로젝트 활동의 목표를 달성할 수 있다.			토론

과목 프로파일					
과목명	사회복지행정론	영문과목명	Social Welfare Administration	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 사회복지 행정의 개념과 사회복지행정의 발전에 기여한 이론을 살펴보고, 사회복지 전달체계와 조직화를 이해한 후에 사회복지 조직의 관리 운영에 필요한 기획과 의사결정, 프로그램 설계, 인사관리, 재무관리, 정보관리 등을 학습한다.				
교과 목표	사회복지를 행정학적 시각으로 접근 및 분석을 통한 사회복지 조직의 관리 운영에 필요한 기획과 의사결정, 프로그램 설계, 인사관리, 재무관리, 정보관리 등의 기본 개념 이해.				
교과 내용	사회복지 행정의 개념과 사회복지행정의 발전에 기여한 이론을 살펴보고, 사회복지 전달체계와 조직화를 이해한 후에 사회복지 조직의 관리 운영에 필요한 기획과 의사결정, 프로그램 설계, 인사관리, 재무관리, 정보관리 등을 공부하고, 특히 비영리 사회복지 조직에 적용될 수 있는 마케팅 기법과 사회복지 시설의 프로그램 및 서비스의 기획 및 설계에 필요한 욕구조사와 평가조사에 관한 지식 소개.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
MC1(전공기초 능력)	40%	• 사회복지전공기초이론 및 개념을 이해하고, 전문지식을 활용 할 수 있다. • 문제해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고, 선정의 타당성을 입증할 수 있다.			시험 및 과제
MC2(사회환경 이해능력)	20%	• 사회문제 발생 시 사회적 논점과 내용을 구체적인 이론과 통계 수치 등을 제시하여 사회복지 측면에서 설명할 수 있다.			발표 및 토론
MC8(의사소통 능력)	20%	• 주제에 대한 다양한 자료를 활용하여 구성과 내용을 논리적으로 작성, 발표할 수 있다.			발표 및 토론
MC9(문제해결 능력)	20%	• 팀원들과 조화를 이뤄 프로젝트 활동의 목표를 달성할 수 있다.			토론

과목 프로파일					
과목명	사회복지조사론	영문과목명	Social Welfare Research	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 사회과학 조사연구를 위한 과학적 방법의 기본을 습득하기 위하여 조사의 기초개념과 조사 설계, 표본과 측정, 다양한 자료수집 방법과 자료처리 및 분석방법을 학습한다.				
교과 목표	사회조사 방법의 역사적 배경과 발전과정을 검토하고, 사회조사의 방법, 절차 및 기술에 대한 전반적인 연구를 통하여 사회복지분야에서의 과학적 접근법의 활용성과 한계를 고찰한다.				
교과 내용	사회과학 조사연구를 위한 과학적 방법의 기본을 습득하기 위하여 조사의 기초개념과 조사 설계, 표본과 측정, 다양한 자료수집 방법과 자료처리 및 분석방법을 교육한다. 특히 실무에서의 실제적 응용을 목표로 하기 때문에 가상적인 프로젝트를 통한 조사 연습을 실시하도록 하여 계획서 및 보고서 작성법을 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC1(전공기초 능력)	40%	• 클라이언트의 사례를 정확히 진단, 평가하고 적합한 실천이론의 제시를 통해 논리적으로 설명할 수 있다.	시험 및 과제
MC8(의사소통 능력)	30%	• 클라이언트의 욕구와 문제를 진단하고, 분석하여 문제해결에 필요한 정확한 서비스를 실천할 수 있다. • 클라이언트의 욕구와 문제를 진단하고, 문제 해결에 필요한 정확한 서비스 제공을 위해 필요한 자료를 수집, 분석, 정리할 수 있다.	발표 및 토론
MC9(문제해결 능력)	30%	• 사회문제 발생 시 사회적 논점과 내용을 구체적인 이론과 통계 수치 등을 제시하며 사회복지 측면(직접, 간접 서비스 제공)에서 설명할 수 있다.	토론

과목 프로파일					
과목명	사회복지실천기술론	영문과목명	Methodology in Social Practice Work	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 사회사업의 철학, 목적, 기능, 실천방법 및 기술을 학습하고 그것을 통하여 통합적인 방법과 기법을 모색하고 아울러 실제 적응 능력을 기른다.				
교과 목표	사회사업의 철학, 목적, 기능, 실천방법 및 기술을 학습하고 그것을 통하여 통합적인 방법과 기법을 모색하고 아울러 실제 적응 능력을 기른다.				
교과 내용	개인상담, 가족 상담, 집단상담 등 각 체계의 기능을 향상시키기 위한 사회복지사의 실천에 필요한 구체적인 기술에 대해 학습하고 이러한 실천기술을 직접적인 임상실습을 통해 연습하고 이해한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC1(전공기초 능력)	40%	• 클라이언트의 사례를 정확히 진단, 평가하고 적합한 실천이론의 제시를 통해 논리적으로 설명할 수 있다.	시험 및 과제
MC2(사회환경 이해능력)	20%	• 클라이언트의 욕구와 문제를 진단하고, 분석하여 문제해결에 필요한 정확한 서비스를 실천할 수 있다.	발표 및 토론
MC9(문제해결 능력)	20%	• 클라이언트의 문제 해결에 최적의 서비스제공방법을 결정할 수 있다. • 클라이언트의 욕구 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 사회서비스를 제시할 수 있다.	토론
MC8(의사소통 능력)	20%	• 국제적, 경제적, 사회적, 환경적 측면에서 전공분야의 역할 및 발전방향을 요약하여 설명할 수 있다. • 주제에 대한 다양한 자료를 활용하여 구성과 내용을 논리적으로 작성, 발표할 수 있다.	발표 및 토론

과목 프로파일					
과목명	장애인복지론	영문과목명	Social Welfare for the Disabled	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 장애에 대한 정의 및 분류, 유형 및 정도에 따른 특성, 장애인 실태 및 관련 법 등을 학습한다. 또한 장애에 대한 사회적 혹은 국가적 책임을 강조하고 재활을 위한 제반 프로그램의 숙지를 통해 전문가로서의 역할을 익힌다.				
교과 목표	장애인 문제와 장애인복지에 관한 제반 이론과 실천영역의 현황과 과제를 이해하고 학습한다. 장애인복지를 이해하기 위해서는 장애에 접근하는 시각을 포함한 가치와 이념에 대한 이해, 장애 문제에 대한 이해, 장애인을 위한 사회적 서비스, 정책과 제도 등이 포괄적으로 다루어져야 한다는 관점에 근거하여 장애인복지의 가치, 이론, 기술에 대한 균형을 유지하면서 한국의 장애인복지분야의 사회복지사로서 실천 능력을 향상시킨다.				
교과 내용	장애에 대한 다양한 시각 및 장애인복지의 이념과 가치에 대하여 교육한다. 이를 위해 장애에 대한 정의 및 분류, 유형 및 정도에 따른 특성, 장애인 실태 및 관련 법 등을 학습한다. 또한 장애에 대한 사회적 혹은 국가적 책임을 강조하고 재활을 위한 제반 프로그램의 숙지를 통해 전문가로서의 역할을 익히게 한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC1(전공기초 능력)	40%	• 사회문제와 사회적 약자의 특성을 적절하게 파악하고, 전공지식을 활용하여 창의적이고 적절한 해결방안을 제시할 수 있다. • 클라이언트의 사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론의 제시를 통해 논리적으로 설명할 수 있다.	시험 및 과제
MC2(사회환경 이해능력)	20%	• 사회문제 발생 시 사회적 논점과 내용을 구체적인 이론과 통계 수치 등을 제시하여 사회복지 측면에서 설명할 수 있다. • 클라이언트의 욕구와 문제를 진단하고, 문제 해결에 필요한 정확한 서비스 제공을 위해 필요한 자료를 수집, 분석, 정리할 수 있다.	발표 및 토론
MC9(문제해결 능력)	20%	• 클라이언트의 문제 해결에 최적의 서비스제공방법을 결정할 수 있다. • 클라이언트의 욕구 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 사회서비스를 제시할 수 있다.	토론
MC8(의사소통 능력)	20%	• 국제적, 경제적, 사회적, 환경적 측면에서 전공분야의 역할 및 발전방향을 요약하여 설명할 수 있다. • 주제에 대한 다양한 자료를 활용하여 구성과 내용을 논리적으로 작성, 발표할 수 있다.	발표 및 토론

과목 프로파일					
과목명	사회복지와 문화다양성	영문과목명	Social Work And Diversity of Cultural	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 문화의 다양성에 대한 민감성, 인식과 지식을 개발하고, 특히 다양한 문화집단과 효과적으로 상호작용하는데 필요한 인지적 지식과 기술을 확장하고, 문화적으로 다양한 집단에게 서비스를 제공하는 것에 초점을 둔다. 사회정의, 문화적 다양성, 문화적으로 유능한 사회복지실천 등과 관련된 이슈들을 검토한다.				
교과 목표	본 교과목의 목표는 다양한 문화에 대한 이해를 통해서 다문화에 민감하고 유능한 사회복지실천을 돕기 위함이다. 문화의 다양성에 대한 민감성, 인식과 지식을 개발하고, 특히 다양한 문화집단과 효과적으로 상호작용하는데 필요한 인지적 지식과 기술을 확장하고, 문화적으로 다양한 집단에게 서비스를 제공하는 것에 초점을 둔다. 사회정의, 문화적 다양성, 문화적으로 유능한 사회복지실천 등과 관련된 이슈들을 검토한다.				
교과 내용	다문화사회의 개념과 관련 이론을 학습한다. 다문화사회에서 나타나는 다양한 사회현상을 이해하고 사회복지의 관점에서 쟁점을 파악하여 접근하는 방법과 기술을 이해한다.				
교육 방법	이론 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC1(전공기초 능력)	20%	• 세계화, 다문화 문화, koica 및 ODA 지식을 습득, 이해하고 전공 관련 자료를 수집, 활용, 발표할 수 있다.	발표 및 토론
MC2(사회환경 이해능력)	40%	• 사회복지전공기초이론 및 개념을 이해하고, 전문지식을 활용 할 수 있다.	시험 및 과제
MC8(의사소통 능력)	20%	• 국제적, 경제적, 사회적, 환경적 측면에서 전공분야의 역할 및 발전방향을 요약하여 설명할 수 있다. • 주제에 대한 다양한 자료를 활용하여 구성과 내용을 논리적으로 작성, 발표할 수 있다.	발표 및 토론
MC9(문제해결 능력)	20%	• 전공분야에서 요구되는 사회공동체와 더불어 사는 사회의 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다.	토론

과목 프로파일					
과목명	사회복지프로그램 개발과평가	영문과목명	Social Welfar Program Development and Evaluation	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 사회복지기관이 사회문제를 해결하기 위하여 제공하는 프로그램에 대한 포괄적인 지식을 구축하고 이를 기초로 하여 사회복지실천에서 가장 직접적으로 클라이언트에게 영향을 주는 프로그램을 이해하며 프로그램에 대한 올바른 평가를 위해 노력하는 총체적인 활동으로 본다.				
교과 목표	사회복지 프로그램 개발과 평가는 사회복지기관이 사회문제를 해결하기 위하여 제공하는 프로그램에 대한 포괄적인 지식을 구축하고 이를 기초로 하여 사회복지실천에서 가장 직접적으로 클라이언트에게 영향을 주는 프로그램을 이해하며 프로그램에 대한 올바른 평가를 위해 노력하는 총체적인 활동으로 본다.				
교과 내용	사회복지 프로그램의 개발, 개입 이론, 기획, 사회문제 분석, 욕구조사, 프로그램 실행				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
MC1(전공기초 능력)	40%	• 사회문제와 사회적 약자의 특성을 적절하게 파악하고, 전공지식을 활용하여 창의적이고 적절한 해결방안을 제시할 수 있다.			시험 및 과제
MC2(사회환경 이해능력)	20%	• 사회문제 발생 시 사회적 논점과 내용을 구체적인 이론과 통계 수치 등을 제시하여 사회복지 측면에서 설명할 수 있다. • 클라이언트의 욕구와 문제를 진단하고, 문제 해결에 필요한 정확한 서비스 제공을 위해 필요한 자료를 수집, 분석, 정리할 수 있다.			발표 및 토론
MC9(문제해결 능력)	10%	• 클라이언트의 문제 해결에 최적의 서비스제공방법을 결정할 수 있다. • 클라이언트의 욕구 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 사회서비스를 제시할 수 있다.			토론
MC8(의사소통 능력)	20%	• 주제에 대한 다양한 자료를 활용하여 구성과 내용을 논리적으로 작성, 발표할 수 있다.			발표 및 토론
MC6(조직관리 능력)	10%	• 팀원들과 조화를 이뤄 프로젝트 활동의 목표를 달성할 수 있다.			토론

과목 프로파일					
과목명	여성복지론	영문과목명	Social Welfare and Women	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 여성친화적인 정책 환경의 변화 속에서 여성들의 새로운 역할과 복지욕구에 대한 학습이 필요하다. 미래지향적인 여성복지 서비스전달체계를 구축하기 위한 국내외의 여성복지정책을 연구한다.				
교과 목표	급변하고 있는 현대사회에서 구조적 및 기능적 파행으로 인하여 여성들이 현실적, 그리고 인지적으로 직면하고 있는 다중 문제를 어떻게 볼 것인가를 이론적 시각에서 규명, 그에 따른 방법론 모색, 그리고 복지사회에로의 다양한 선택을 논의할 수 있는 기본 틀을 제공한다.				
교과 내용	여성부의 신설에 따라 우리나라 여성복지서비스 전달 체계는 많은 변화를 가져오고 있다. 여성친화 적인 정책 환경의 변화 속에서 여성들의 새로운 역할과 복지욕구에 대한 학습이 필요하다. 미래지향적인 여성복지 서비스전달체계를 구축하기 위한 국내외의 여성복지정책을 연구한다.				
교육 방법	이론 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
MC1(전공기초 능력)	40%	• 사회문제와 사회적 약자의 특성을 적절하게 파악하고, 전공지식을 활용하여 창의적이고 적절한 해결방안을 제시할 수 있다. • 클라이언트의 사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론의 제시를 통해 논리적으로 설명할 수 있다.			시험 및 과제
MC2(사회환경 이해능력)	20%	• 사회문제 발생 시 사회적 논점과 내용을 구체적인 이론과 통계 수치 등을 제시하여 사회복지 측면에서 설명할 수 있다. • 클라이언트의 욕구와 문제를 진단하고, 문제 해결에 필요한 정확한 서비스 제공을 위해 필요한 자료를 수집, 분석, 정리할 수 있다.			발표 및 토론
MC9(문제해결 능력)	20%	• 클라이언트의 문제 해결에 최적의 서비스제공방법을 결정할 수 있다. • 클라이언트의 욕구 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 사회서비스를 제시할 수 있다.			토론
MC8(의사소통 능력)	20%	• 국제적, 경제적, 사회적, 환경적 측면에서 전공분야의 역할 및 발전방향을 요약하여 설명할 수 있다. • 주제에 대한 다양한 자료를 활용하여 구성과 내용을 논리적으로 작성, 발표할 수 있다.			발표 및 토론

과목 프로파일					
과목명	사회복지현장실습	영문과목명	Social Welfare Practicum	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 사회복지 실천 현장에 나가 학과 과정에서 학습한 사회복지실천의 지식과 기술을 적용하고 체계화하는 기회를 가짐으로써 전문 사회복지사로 성장할 수 있도록 한다.				
교과 목표	사회복지 실천 현장에 나가 학과 과정에서 학습한 사회복지실천의 지식과 기술을 적용하고 체계화하는 기회를 가짐으로써 전문 사회복지사로 성장할 수 있도록 한다.				
교과 내용	사회복지학의 응용과학적 측면을 반영하는 과목으로 사회복지 실천 현장에서 학생들이 실습을 하여 사회복지사로서의 자질과 능력을 향상할 수 있도록 한다. 사회복지기관에서 서비스를 기획, 전달, 평가하는 과정에 참여하게 하고, 사회복지기관 감독관의 지도와 학교 실습 교수의 지도를 받게 된다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
MC1(전공기초 능력)	40%	• 사회복지실습 이해, 이론과 현장지도 점검을 통해 전공실무 능력을 향상시킬 수 있다.			현장평가
MC2(사회환경 이해능력)	20%	• 클라이언트의 욕구와 문제를 진단하고, 문제 해결에 필요한 정확한 서비스 제공을 위해 필요한 자료를 수집, 분석, 정리할 수 있다.			발표
MC9(문제해결 능력)	10%	• 클라이언트의 문제 해결에 최적의 서비스제공방법을 결정할 수 있다. • 클라이언트의 욕구 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 사회서비스를 제시할 수 있다.			과제
MC8(의사소통 능력)	10%	• 클라이언트의 욕구 및 사회문제를 능동적으로 해결하는 능력을 기르고, 욕구 및 사회문제의 이론적 근거를 제시할 수 있다.			발표 및 토론
MC6(조직관리 능력)	20%	• 전공분야에서 사회복지 현장의 중요성을 인식하고 참여로 활동 내역을 제시할 수 있다.			발표 및 토론

과목 프로파일					
과목명	의료사회복지론	영문과목명	Medical Social Work	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 의료기관에서 이루어지는 다양한 사회복지사의 역할과 실천대상에 효과적으로 개입하기 위한 구체적 지식과 실천기술을 향상시킨다.				
교과 목표	의료기관과 의료기관을 둘러싸고 있는 사회적 환경을 이해하며, 이러한 이해 속에서 의료기관에서 이루어지는 다양한 사회복지사의 역할과 실천대상에 효과적으로 개입하기 위한 구체적 지식과 실천기술을 향상시킨다.				
교과 내용	의료사회복지실천의 역사, 실천 환경, 의료사회복지의 실천윤리				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
MC1(전공기초 능력)	40%	• 사회문제와 사회적 약자의 특성을 적절하게 파악하고, 전공지식을 활용하여 창의적이고 적절한 해결방안을 제시할 수 있다. • 클라이언트의 사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론의 제시를 통해 논리적으로 설명할 수 있다.			시험 및 과제
MC2(사회환경 이해능력)	20%	• 사회문제 발생 시 사회적 논점과 내용을 구체적인 이론과 통계 수치 등을 제시하여 사회복지 측면에서 설명할 수 있다. • 클라이언트의 욕구와 문제를 진단하고, 문제 해결에 필요한 정확한 서비스 제공을 위해 필요한 자료를 수집, 분석, 정리할 수 있다.			발표 및 토론
MC9(문제해결 능력)	20%	• 클라이언트의 문제 해결에 최적의 서비스제공방법을 결정할 수 있다. • 클라이언트의 욕구 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 사회서비스를 제시할 수 있다.			토론
MC8(의사소통 능력)	20%	• 국제적, 경제적, 사회적, 환경적 측면에서 전공분야의 역할 및 발전방향을 요약하여 설명할 수 있다. • 제에 대한 다양한 자료를 활용하여 구성과 내용을 논리적으로 작성, 발표할 수 있다.			발표 및 토론

과목 프로파일					
과목명	학교사회복지론	영문과목명	School Social Work	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 학교사회복지의 역사적 배경과 필요성을 이해하고, 실천 모델 및 각급 학생들의 문제에 대한 개입방법을 익히고 적용해본다. 또한 학교사회복지사의 역할과 유용자원의 활용에 대한 이해를 증진한다.				
교과 목표	과목에서는 학교사회복지의 역사적 배경과 필요성을 이해하고, 실천 모델 및 각급 학생들의 문제에 대한 개입방법을 익히고 적용해본다. 또한 학교사회복지사의 역할과 유용자원의 활용에 대한 이해를 증진한다.				
교과 내용	학교지원과 서비스를 받은 학생과 부모의 역할과 책임을 검토하고, 학교교육의 중요 문제 영역을 설명하고 교육의 질에 영향을 미치는 정책적 이슈를 분석하고, 학교사회복지 대상 학생의 생태에 관련된 사회복지실천을 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
MC1(전공기초 능력)	40%	• 사회문제와 사회적 약자의 특성을 적절하게 파악하고, 전공지식을 활용하여 창의적이고 적절한 해결방안을 제시할 수 있다. • 클라이언트의 사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론의 제시를 통해 논리적으로 설명할 수 있다.			시험 및 과제
MC2(사회환경 이해능력)	20%	• 사회문제 발생 시 사회적 논점과 내용을 구체적인 이론과 통계 수치 등을 제시하여 사회복지 측면에서 설명할 수 있다. • 클라이언트의 욕구와 문제를 진단하고, 문제 해결에 필요한 정확한 서비스 제공을 위해 필요한 자료를 수집, 분석, 정리할 수 있다.			발표 및 토론
MC9(문제해결 능력)	20%	• 클라이언트의 문제 해결에 최적의 서비스제공방법을 결정할 수 있다. • 클라이언트의 욕구 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 사회서비스를 제시할 수 있다.			토론
MC8(의사소통 능력)	20%	• 국제적, 경제적, 사회적, 환경적 측면에서 전공분야의 역할 및 발전방향을 요약하여 설명할 수 있다. • 주제에 대한 다양한 자료를 활용하여 구성과 내용을 논리적으로 작성, 발표할 수 있다.			발표 및 토론

과목 프로파일					
과목명	가족상담 및 가족치료	영문과목명	Family Counseling and Family Therapy	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 가족상담에서 활용하는 서구의 가족치료모델을 통하여 우리나라의 가족상담에 적용 기법을 학습한다.				
교과 목표	가족치료 각 모델의 이론과 기술을 소개하고 실제 사례에 적용해본다. 서구에서 발전된 다양한 가족치료모델을 통하여 우리나라의 가족제도에 적용 가능한 모형 개발을 시도해 본다.				
교과 내용	개인상담과 가족상담 및 치료의 특징 분석과 가족치료 등장 배경과 가족치료 이점을 학습한다. 또한 가족상담에서 활용하는 서구의 가족치료모델을 통하여 우리나라의 가족상담에 적용 기법을 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 시연 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
MC1(전공기초 능력)	40%	• 사회문제와 사회적 약자의 특성을 적절하게 파악하고, 전공지식을 활용하여 창의적이고 적절한 해결방안을 제시할 수 있다. • 클라이언트의 사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론의 제시를 통해 논리적으로 설명할 수 있다.			시험 및 과제
MC2(사회환경 이해능력)	10%	• 클라이언트의 욕구와 문제를 진단하고, 문제 해결에 필요한 정확한 서비스 제공을 위해 필요한 자료를 수집, 분석, 정리할 수 있다.			발표 및 토론
MC9(문제해결 능력)	20%	• 클라이언트의 문제 해결에 최적의 서비스제공방법을 결정할 수 있다. • 클라이언트의 욕구 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 사회서비스를 제시할 수 있다.			토론
MC8(의사소통 능력)	20%	• 주제에 대한 다양한 자료를 활용하여 구성과 내용을 논리적으로 작성, 발표할 수 있다.			발표 및 토론
MC6(조직관리 능력)	10%	• 팀원들과 조화를 이뤄 프로젝트 활동의 목표를 달성할 수 있다.			토론

과목 프로파일					
과목명	교정복지론	영문과목명	correctional welfare science	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 교정 이념이 확립되기까지의 형사사법제도의 역사, 교정과 관련된 형사사법기관, 교정과 관련된 범죄 원인론과 대책론, 시설 내 처우에 대한 사회복지적 접근, 사회내처우에 대한 사회복지적 접근, 소년범이나 특정한 범죄자들의 처우에 대한 교정복지적 접근, 범죄인 처우의 교정복지적 기법 등에 대해 학습한다.				
교과 목표	범죄인을 증오와 처벌의 대상으로서의 악한 인간이 아니라 사회의 도움과 배려가 필요한 사회적 약자 내지 소수자로 파악하고, 그들의 필요를 채워주는 방향으로 접근해야 한다는 관점에서 쓰려진 것이다. 즉, 사회적 약자 내지 소수자인 범죄인에 대해 사회복지를 제공한다는 관점에서 교정에 접근한다는 것이다.				
교과 내용	교정 이념이 확립되기까지의 형사사법제도의 역사, 교정과 관련된 형사사법기관, 교정과 관련된 범죄 원인론과 대책론, 시설 내 처우에 대한 사회복지적 접근, 사회내처우에 대한 사회복지적 접근, 소년범이나 특정한 범죄자들의 처우에 대한 교정복지적 접근, 범죄인 처우의 교정복지적 기법 등에 대해 다루고 있다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
MC1(전공기초 능력)	40%	• 사회문제와 사회적 약자의 특성을 적절하게 파악하고, 전공지식을 활용하여 창의적이고 적절한 해결방안을 제시할 수 있다. • 클라이언트의 사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론의 제시를 통해 논리적으로 설명할 수 있다.			시험 및 과제
MC2(사회환경 이해능력)	20%	• 사회문제 발생 시 사회적 논점과 내용을 구체적인 이론과 통계 수치 등을 제시하여 사회복지 측면에서 설명할 수 있다. • 클라이언트의 욕구와 문제를 진단하고, 문제 해결에 필요한 정확한 서비스 제공을 위해 필요한 자료를 수집, 분석, 정리할 수 있다.			발표 및 토론
MC9(문제해결 능력)	20%	• 클라이언트의 문제 해결에 최적의 서비스제공방법을 결정할 수 있다. • 클라이언트의 욕구 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 사회서비스를 제시할 수 있다.			토론
MC8(의사소통 능력)	20%	• 국제적, 경제적, 사회적, 환경적 측면에서 전공분야의 역할 및 발전방향을 요약하여 설명할 수 있다. • 주제에 대한 다양한 자료를 활용하여 구성과 내용을 논리적으로 작성, 발표할 수 있다.			발표 및 토론

과목 프로파일					
과목명	사회복지와 인권	영문과목명	Social Welfare and Human Rights	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 사회복지직도 교육과 의료와 함께 인권 전문직으로의 역할이 중시되어 사회복지교육에서 인권교육이 매우 필요하다.				
교과 목표	오늘날 인권에 대한 관심은 자유권이나 참정권에 한정되지 않고 사회권과 환경권으로까지 확대되고 있다. 이러한 상황에서 사회복지직도 교육과 의료와 함께 인권 전문직으로의 역할이 중시되어 사회복지교육에서 인권교육이 매우 필요하다.				
교과 내용	클라이언트는 교육수준의 향상과 중산층 의식의 확산으로 인권의식이 높아져서 보다 양질의 사회적 서비스를 요구하고 있다. 즉, 자신에게 적합한 서비스, 자기다운 삶을 영위할 수 있는 서비스, 자기결정권을 행사할 수 있는 서비스, 맞춤형 서비스에 대하여 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 시연 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
MC1(전공기초 능력)	20%	• 세계화, 다문화 문화, koica 및 ODA 지식을 습득, 이해하고 전공 관련 자료를 수집, 활용, 발표할 수 있다.			발표 및 토론
MC2(사회환경 이해능력)	40%	• 사회문제와 사회적 약자의 특성을 적절하게 파악하고, 전공지식을 활용하여 창의적이고 적절한 해결방안을 제시할 수 있다.			시험 및 과제
MC9(문제해결 능력)	20%	• 팀워크 및 구성원들의 중요성을 인지하고 구성원의 협력을 향상시키는 방법을 설명할 수 있다.			토론
MC6(조직관리 능력)	20%	• 팀원들과 조화를 이뤄 프로젝트 활동의 목표를 달성할 수 있다. • 전공분야에서 요구되는 사회공동체와 더불어 사는 사회의 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다.			토론

과목 프로파일					
과목명	사회복지지도감독론	영문과목명	Social Work Supervision	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 중간관리자인 슈퍼바이저가 슈퍼바이저의 업무 수행을 지시, 조정, 향상, 평가하는 의무적 상호작용 과정으로, 개별화, 구조화, 정규화, 사례중심화 등의 원칙을 갖는 전문적 학습을 연구한다.				
교과 목표	전문직 내에 제도적으로 갖춰져 있어 신임 사회복지사가 경력 사회복지사로부터 현장의 특성이 반영된 지도를 받는 것을 학습한다.				
교과 내용	슈퍼비전은 “사회복지의 질적 함양을 목적으로 사전 경험과 지식이 풍부한 사회복지사로서 중간관리자인 슈퍼바이저가 슈퍼바이저의 업무 수행을 지시, 조정, 향상, 평가하는 의무적 상호작용 과정으로, 개별화, 구조화, 정규화, 사례중심화 등의 원칙을 갖는 전문적 학습을 연구한다.				
교육 방법	이론 (✓) 시연 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
MC1(전공기초 능력)	40%	• 사회복지전공기초이론 및 개념을 이해하고, 전문지식을 활용 할 수 있다.			시험 및 과제
MC2(사회환경 이해능력)	20%	• 사회문제 발생 시 사회적 논점과 내용을 구체적인 이론과 통계 수치 등을 제시하여 사회복지 측면에서 설명할 수 있다.			발표 및 토론
MC9(문제해결 능력)	10%	• 클라이언트의 문제 해결에 최적의 서비스제공방법을 결정할 수 있다.			토론
MC8(의사소통 능력)	20%	• 주제에 대한 다양한 자료를 활용하여 구성과 내용을 논리적으로 작성, 발표할 수 있다.			발표 및 토론
MC6(조직관리 능력)	10%	• 팀원들과 조화를 이뤄 프로젝트 활동의 목표를 달성할 수 있다.			토론

과목 프로파일					
과목명	복지국가론	영문과목명	welfare state	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 복지국가에 대해 부정적인 입장들은 어떤 논리적 근거를 가지고 있으며, 그들이 비판하는 주요 내용들은 무엇인가? 앞으로의 전망은 어떠한가에 대한 학습을 한다.				
교과 목표	산업화가 고도화되고 이에 따른 사회문제가 심각해지면서 대두되기 시작한 사회복지에 대한 관심은 서구 여러 나라들을 중심으로 다양한 연구들이 진행되고 있다. 최근 들어 '복지국가'에 대한 관심은 높아졌지만 '복지국가'에 대한 학문적 연구가 필요하다.				
교과 내용	어떤 국가를 복지국가라고 할 수 있는가? 복지국가는 과거 어떤 과정을 거쳐 발전해 왔으며, 복지국가들이 나름 독특한 특성을 가지고 있다면 이를 어떻게 유형화할 수 있는가? 복지국가에 대해 부정적인 입장들은 어떤 논리적 근거를 가지고 있으며, 그들이 비판하는 주요 내용들은 무엇인가? 앞으로의 전망은 어떠한가에 대한 학습을 한다.				
교육 방법	이론 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
MC1(전공기초 능력)	40%	• 사회복지전공기초이론 및 개념을 이해하고, 전문지식을 활용 할 수 있다.			시험 및 과제
MC2(사회환경 이해능력)	10%	• 사회문제 발생 시 사회적 논점과 내용을 구체적인 이론과 통계 수치 등을 제시하여 사회복지 측면에서 설명할 수 있다.			발표 및 토론
MC9(문제해결 능력)	20%	• 클라이언트의 욕구 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 사회서비스를 제시할 수 있다.			토론
MC8(의사소통 능력)	20%	• 국제적, 경제적, 사회적, 환경적 측면에서 전공분야의 역할 및 발전방향을 요약하여 설명할 수 있다. • 주제에 대한 다양한 자료를 활용하여 구성과 내용을 논리적으로 작성, 발표할 수 있다.			발표 및 토론
MC6(조직관리 능력)	10%	• 전공분야에서 요구되는 사회공동체와 더불어 사는 사회의 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다.			토론

과목 프로파일					
과목명	중독학 개론	영문과목명	Introduction to addictions	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 중독에 대한 이론적 접근으로 다양한 중독의 원인, 과정, 재활원리 등에 대해 이해할 수 있고, 중독의 개념, 원인, 중독성 질환의 종류, 질환 및 평가, 중독을 일으키는 물질 및 행위 등에 대해 탐색해 보고, 중독성질환에 대한 치료, 예방, 중독관련 법규 등 중독학 전반에 대한 역량을 강화시킬 것으로 기대된다.				
교과 목표	중독에 대한 이론적 접근으로 다양한 중독의 원인, 과정, 재활원리 등에 대해 이해할 수 있다.				
교과 내용	중독의 개념, 원인, 중독성 질환의 종류, 질환 및 평가, 중독을 일으키는 물질 및 행위 등에 대해 탐색해 보고, 중독성질환에 대한 치료, 예방, 중독관련 법규 등 중독학 전반에 대해 알 수 있는 교과목				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
MC8(의사소통 능력)	20%	• 중독학 관련 기초 지식 습득으로 재활이 필요한 대상자와 효과적으로 의사소통할 수 있다.			과제
MC1(전공기초 능력)	60%	• 중독학, 상담 등 중독재활전공과 관련된 다양한 영역의 연구개발 및 직무 수행에 필요한 다양한 간접경험을 통하여 전공지식 습득을 활용할 수 있다.			중간/기말시험
MC9(문제해결 능력)	20%	• 중독분야의 다양한 영역마다 재활 및 상담과 관련한 전공지식을 활용하여 자기개발에 힘쓰며, 중독재활의 다양한 기법을 습득하여 현장에서 요구하는 사회적 수요를 파악하고 이를 활용할 수 있다.			시험

과목 프로파일					
과목명	행위중독	영문과목명	Behavioral addiction	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 행위중독이 소개된 역사적 배경과 의미를 살펴보고, 각 행위중독질환들의 사례와 원인, 평가 및 진단 기준 그리고 치료방법에 대해 탐색한다.				
교과 목표	행위중독에 대해 심도있는 이해를 할 수 있다.				
교과 내용	학문적으로 정의하는 중독이란 무엇인지, 중독과 관련된 편견과 낙인문제를 학습한다. 행위중독이 소개된 역사적 배경과 의미를 살펴보고, 각 행위중독질환들의 사례와 원인, 평가 및 진단 기준 그리고 치료방법에 대해 탐색한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
MC8(의사소통 능력)	20%	• 다양한 행위적 중독과 관련된 글을 읽고 들음으로써 다른 사람의 뜻한 바를 제대로 파악하고, 자신의 생각과 의견을 정확하게 말하는 능력을 기를 수 있다.			과제
MC1(전공기초 능력)	60%	• 중독학에서 행위중독과 관련된 다양한 영역의 연구개발 및 직무 수행에 필요한 다양한 이론과 경험을 통하여 전공지식 습득을 활용할 수 있다.			중간/기말시험
MC9(문제해결 능력)	20%	• 행위중독분야의 전공지식을 활용하여 자기개발에 힘쓰며 중독재활 및 심리치료의 다양한 기법을 습득하여 행위중독 현장에서 요구하는 사회적 수요를 파악하고 이를 활용할 수 있다.			시험

과목 프로파일					
과목명	정신의학	영문과목명	Psychiatry	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 인간이 경험할 수 있는 정신질환에 대해 알아보고 진단, 치료, 예방하는 방법에 대해 학습한다.				
교과 목표	정신질환을 진단, 치료, 예방하는 이론에 대해 학습한다.				
교과 내용	전생애를 살아가면서 인간이 경험할 수 있는 정신질환에 대해 알아보고 진단, 치료, 예방하는 방법에 대해 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
MC8(의사소통 능력)	20%	• 정신의학 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.			과제
MC1(전공기초 능력)	60%	• 정신의학과 관련된 다양한 영역의 연구개발 및 직무 수행에 필요한 다양한 간접경험을 통하여 전공지식 습득을 활용할 수 있다.			중간/기말시험
MC9(문제해결 능력)	20%	• 중독분야의 다양한 영역마다 정신의학과 관련하여 전공지식을 활용하여 자기개발에 힘쓰며 재활 및 심리치료의 다양한 기법을 습득하여, 현장에서 요구하는 사회적 수요를 파악하고 이를 활용할 수 있다.			시험

과목 프로파일					
과목명	정신건강론	영문과목명	Mental Health	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 정신건강에 대한 기본적인 개념들과 기초이론을 배우는 데 중점을 둔다. 정신질환의 유형과 정신장애의 판정 기준들을 배우고, 생애주기에 따른 정신건강의 문제와 그 실천적 수단을 학습한다.				
교과 목표	정신건강에 대한 기본적인 개념과 기초이론을 학습할 수 있다.				
교과 내용	정신건강에 대한 기본적인 개념들과 기초이론을 배우는 데 중점을 둔다. 정신질환의 유형과 정신장애의 판정 기준들을 배우고, 생애주기에 따른 정신건강의 문제와 그 실천적 수단을 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
MC8(의사소통 능력)	20%	• 정신건강 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.			과제
MC1(전공기초 능력)	60%	• 정신건강 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.			중간/기말시험
MC9(문제해결 능력)	20%	• 가능한 자원을 최대한 수집하여 정신건강 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.			시험

과목 프로파일					
과목명	약물중독	영문과목명	Drug Addiction	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 약물중독의 역사적 배경과 그 의미를 살펴보고, 다양한 약물중독 관련 질환자들의 사례, 중독원인, 평가 및 진단 기준을 알아보고, 약물중독 대상자들의 치료 방법에 대해 탐색한다.				
교과 목표	약물중독에 대해 깊이있게 이해할 수 있다.				
교과 내용	약물중독이란 무엇인지에 대한 학문적 정의와 약물중독과 관련된 유형별 분류를 학습한다. 약물중독이 역사적 배경과 그 의미를 살펴보고, 다양한 약물중독 관련 질환자들의 사례, 중독원인, 평가 및 진단 기준을 알아보고, 약물중독 대상자들의 치료 방법에 대해 탐색한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
MC8(의사소통 능력)	20%	• 중독재활전공 관련 글과 말을 읽고 들음으로써 다른 사람의 뜻한 바를 제대로 파악하고, 자신의 생각과 의견을 정확하게 쓰거나 말하는 능력을 기를 수 있다.			과제
MC1(전공기초 능력)	60%	• 중독학, 약물학, 상담 및 심리학, 청소년학 등 중독재활전공과 관련된 다양한 영역의 연구개발 및 직무 수행에 필요한 다양한 간접경험을 통하여 전공지식 습득을 활용할 수 있다.			중간/기말시험
MC9(문제해결 능력)	20%	• 중독분야의 다양한 영역마다 재활, 상담, 4차산업과 관련하여 전공지식을 활용하여 자기개발에 힘쓰며 재활 및 심리치료의 다양한 기법을 습득하여, 현장에서 요구하는 사회적 수요를 파악하고 이를 활용할 수 있다.			시험

과목 프로파일					
과목명	정신약물학	영문과목명	Psychopharmacology	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 신경정신약물학의 기초적이고 전반적인 내용을 학습할 수 있다.				
교과 목표	정신 약물학에 대한 기초에 대해 학습한다.				
교과 내용	임상 신경정신약물학의 기초적이고 전반적인 내용을 학습할 수 있다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
MC8(의사소통 능력)	20%	• 정신약물 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.			과제
MC1(전공기초 능력)	60%	• 정신약물과 관련된 다양한 영역의 연구개발 및 직무 수행에 필요한 다양한 간접경험을 통하여 전공지식 습득을 활용할 수 있다.			중간/기말시험
MC9(문제해결 능력)	20%	• 중독분야의 다양한 영역마다 정신약물과 관련하여 전공지식을 활용하여 자기개발에 힘쓰며 재활 및 심리치료의 다양한 기법을 습득하여, 현장에서 요구하는 사회적 수요를 파악하고 이를 활용할 수 있다.			시험

과목 프로파일					
과목명	중독상담	영문과목명	Addictions Counseling	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 중독상담의 이론과 원리를 학습함으로써 중독상담자의 전문성 확립을 도모하고, 중독의 개념 및 특성에 대해 이해하고, 중독을 예방 및 개입하기 위한 상담적 접근에 대해 학습하고자 한다.				
교과 목표	중독상담의 이론과 원리를 학습함으로써 중독상담자의 전문성 확립을 도모한다.				
교과 내용	중독의 개념 및 특성에 대해 이해하고, 중독을 예방 및 개입하기 위한 상담적 접근에 대해 학습하고자 한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
MC8(의사소통 능력)	20%	• 중독상담의 기초 지식 습득으로 상담이 필요한 중독 대상자와 효과적으로 의사소통할 수 있다.			과제
MC1(전공기초 능력)	60%	• 중독학 및 중독상담 등 중독재활전공과 관련된 다양한 영역의 연구개발 및 직무 수행에 필요한 다양한 간접경험을 통하여 전공지식 습득을 활용할 수 있다.			중간/기말시험
MC9(문제해결 능력)	20%	• 중독분야의 상담과 관련한 전공지식을 활용하여 자기개발에 힘쓰며, 중독상담의 다양한 기법을 습득하여 중독상담 현장에서 요구하는 사회적 수요를 파악하고 이를 활용할 수 있다.			시험

과목 프로파일					
과목명	중독현장실습	영문과목명	Addiction Field Training 1	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 중독현장 실습을 통해 임상 경험을 하며, 중독재활의 현장에서 실제적인 프로그램에 참여함으로써 실무능력을 기른다.				
교과 목표	중독현장 실습을 통해 실무 능력을 기른다.				
교과 내용	중독현장 실습을 통해 임상 경험을 하며, 중독재활의 현장에서 실제적인 프로그램에 참여함으로써 실무능력을 기른다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
MC8(의사소통 능력)	20%	• 중독재활전공 관련 글과 말을 읽고 들음으로써 다른 사람의 뜻한 바를 제대로 파악하고, 자신의 생각과 의견을 정확하게 쓰거나 말하는 능력을 기를 수 있다.			과제
MC1(전공기초 능력)	60%	• 중독학, 약물학, 상담 및 심리학, 청소년학 등 중독재활전공과 관련된 다양한 영역의 연구개발 및 직무 수행에 필요한 다양한 간접경험을 통하여 전공지식 습득을 활용할 수 있다.			중간/기말시험
MC9(문제해결 능력)	20%	• 중독분야의 다양한 영역마다 재활, 상담, 4차산업과 관련하여 전공지식을 활용하여 자기개발에 힘쓰며 재활 및 심리치료의 다양한 기법을 습득하여, 현장에서 요구하는 사회적 수요를 파악하고 이를 활용할 수 있다.			시험

과목 프로파일					
과목명	인터넷중독 이해와 상담	영문과목명	Internet addiction understanding and Counseling	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 인터넷 공간에서의 활동에 지나 치게 몰두하여 다양한 부적응을 경험하는 경우를 말한다. 이 교과목은 인터넷 중독의 주요 증상과 원인, 치료방법에 대해 학습한다.				
교과 목표	인터넷 중독 상담에 대한 이해와 실제를 학습한다.				
교과 내용	인터넷은 인간의 삶을 윤택하게 만들어 주는 획기적인 기술이지만 사용하기에 따라 심각한 문제를 유발할 수도 있다. 인터넷 중독은 인터넷 공간에서의 활동에 지나 치게 몰두하여 다양한 부적응을 경험하는 경우를 말한다. 이 교과목은 인터넷 중독의 주요 증상과 원인, 치료방법에 대해 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC8(의사소통 능력)	20%	• 인터넷 중독 관련 지식을 바탕으로 대상자와 효과적으로 의사소통하고, 자신의 생각과 의견을 정확하게 쓰거나 말하는 능력을 기를 수 있다.	과제
MC1(전공기초 능력)	60%	• 중독학, 약물학, 상담 및 심리학, 청소년학 등 중독재활전공과 관련된 다양한 영역의 연구개발 및 직무 수행에 필요한 다양한 간접경험을 통하여 전공지식 습득을 활용할 수 있다.	중간/기말시험
MC9(문제해결 능력)	20%	• 중독분야의 다양한 영역마다 재활, 상담, 4차산업과 관련하여 전공지식을 활용하여 자기개발에 힘쓰며 재활 및 심리치료의 다양한 기법을 습득하여, 현장에서 요구하는 사회적 수요를 파악하고 이를 활용할 수 있다.	시험

과목 프로파일					
과목명	정신병리	영문과목명	Psychopathology	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 정신장애의 원인과 특징, 정신방어기제에 대해 학습한다.				
교과 목표	DSM-5 진단체계에 기초한 정신장애에 대해 이해할 수 있다.				
교과 내용	정신장애 분류체계인 DSM-5 진단체계에 기초한 정신장애의 원인과 특징, 정신방어기제에 대해 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC8(의사소통 능력)	20%	• 정신병리 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.	과제
MC1(전공기초 능력)	60%	• 정신병리와 관련된 다양한 영역의 연구개발 및 직무 수행에 필요한 다양한 간접경험을 통하여 전공지식 습득을 활용할 수 있다.	중간/기말시험
MC9(문제해결 능력)	20%	• 중독분야의 다양한 영역마다 재활, 상담, 4차산업과 관련하여 전공지식을 활용하여 자기개발에 힘쓰며 재활 및 심리치료의 다양한 기법을 습득하여, 현장에서 요구하는 사회적 수요를 파악하고 이를 활용할 수 있다.	시험

과목 프로파일					
과목명	동기강화상담	영문과목명	Motivational Interviewing	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 동기강화 상담을 실시하는 데 필요한 지식을 익히고 실무역량을 습득한다.				
교과 목표	동기강화 상담에 대한 이해와 실제를 학습한다.				
교과 내용	동기강화 상담을 실시하는 데 필요한 지식을 익히고 실무에서의 동기강화상담을 실습을 하는 교과목이다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC8(의사소통 능력)	20%	• 동기강화상담 관련 글과 말을 읽고 들음으로써 다른 사람의 뜻한 바를 제대로 파악하고, 자신의 생각과 의견을 정확하게 쓰거나 말하는 능력을 기를 수 있다.	과제
MC1(전공기초 능력)	60%	• 동기강화상담 전공분야의 연구개발 및 직무 수행에 필요한 다양한 간접경험을 통하여 전공지식 습득을 활용할 수 있다.	중간/기말시험
MC9(문제해결 능력)	20%	• 동기강화상담과 관련하여 전공지식을 활용하여 자기개발에 힘쓰며 재활 및 심리치료의 다양한 기법을 습득하여, 현장에서 요구하는 사회적 수요를 파악하고 이를 활용할 수 있다.	시험

과목 프로파일					
과목명	인지행동치료	영문과목명	Cognitive Behavior Therapy	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 CBT에 대한 기초적인 이론, CBT의 치료적 관계, 사례 개념화, 행동기법 등을 학습한다.				
교과 목표	비합리적인 사고를 합리적 사고로 전환시켜 행동을 변화시밀 수 있는 인지행동치료에 대한 이해와 실제에 대한 기술을 익힌다.				
교과 내용	CBT능력들을 습득하는 데 필요한 지식과 학습훈련을 하는 교과목이다. CBT에 대한 기초적인 이론, CBT의 치료적 관계, 사례 개념화, 행동기법 등을 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC8(의사소통 능력)	20%	• 인지행동치료 관련 글과 말을 읽고 들음으로써 다른 사람의 뜻한 바를 제대로 파악하고, 자신의 생각과 의견을 정확하게 쓰거나 말하는 능력을 기를 수 있다.	과제
MC1(전공기초 능력)	60%	• 인지행동치료 분야의 연구개발 및 직무 수행에 필요한 다양한 간접경험을 통하여 전공지식 습득을 활용할 수 있다.	중간/기말시험
MC9(문제해결 능력)	20%	• 인지행동치료와 관련하여 전공지식을 활용하여 자기개발에 힘쓰며 재활 및 심리치료의 다양한 기법을 습득하여, 현장에서 요구하는 사회적 수요를 파악하고 이를 활용할 수 있다.	시험

과목 프로파일					
과목명	중독치료 세미나	영문과목명	Addiction Therapeutic Seminar	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 주요 중독치료에 대해 최근에 연구된 성과물에 대해 살펴보고, 임상현장에서 적용할 수 있는 치료 기법에 대해 학습한다.				
교과 목표	중독치료에 대한 최근 이론과 방법에 대해 알 수 있다.				
교과 내용	4대 주요 중독치료에 대해 최근에 연구된 성과물에 대해 살펴보고, 임상현장에서 적용할 수 있는 치료 기법에 대해 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
MC8(의사소통 능력)	20%	• 중독치료 세미나 관련 글과 말을 읽고 들음으로써 다른 사람의 뜻한 바를 제대로 파악하고, 자신의 생각과 의견을 정확하게 쓰거나 말하는 능력을 기를 수 있다.			과제
MC1(전공기초 능력)	60%	• 중독학, 약물학, 상담 및 심리학, 청소년학 등 중독재활전공과 관련된 다양한 영역의 연구개발 및 직무 수행에 필요한 다양한 간접경험을 통하여 전공지식 습득을 활용할 수 있다.			중간/기말시험
MC9(문제해결 능력)	20%	• 중독분야의 다양한 영역마다 재활, 상담, 4차산업과 관련하여 전공지식을 활용하여 자기개발에 힘쓰며 재활 및 심리치료의 다양한 기법을 습득하여, 현장에서 요구하는 사회적 수요를 파악하고 이를 활용할 수 있다.			시험

과목 프로파일					
과목명	청소년이해론	영문과목명	Understanding of Adolescent	모듈명	모듈3
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 청소년들의 신체적, 심리적, 사회적 변화 및 특성과 관련된 기본개념과 이론을 탐구한다.				
교과 목표	격동기의 청소년들에 대해 깊이있게 이해할 수 있다				
교과 내용	청소년을 깊이있게 이해 할 수 있도록 청소년들의 신체적, 심리적, 사회적 변화 및 특성과 관련된 기본개념과 이론을 탐구한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
MC8(의사소통 능력)	20%	• 청소년학과 관련된 지식을 활용하여 청소년 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.			과제
MC1(전공기초 능력)	60%	• 청소년 관련 직무 수행에 필요한 청소년의 정의 및 실제 지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.			중간/기말시험
MC9(문제해결 능력)	20%	• 청소년활동 현장에서 가능한 자원을 최대한 수집하여 청소년 이해와 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.			시험

과목 프로파일					
과목명	심리학개론	영문과목명	Introduction to Psychology	모듈명	모듈3
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 심리학의 필요성을 이해하고, 철학사상이 현대 심리학에 미친 영향의 이해한다. 세부적으로는 심리학의 각 이론을 학습하고, 인간심리의 각 영여을 다룸으로써, 인간의 심리적인 특성을 이해하여, 심리학의 각 분야에 필요한 지식기반을 양성한다.				
교과 목표	인간의 행동과 정신과정을 설명하는 다양한 심리학 이론 및 연구결과를 탐색해 봄으로써 인간이해에 대한 조망을 넓힐 수 있다.				
교과 내용	철학적인 인간관을 바탕으로 인간의 심리현상을 보는 여러 관점들을 다양한 분야와 상황에서 풀어나간다. 기본적으로 심리학의 필요성을 이해하고, 철학사상이 현대 심리학에 미친 영향의 이해한다. 세부적으로는 심리학의 각 이론을 학습하고, 인간심리의 각 영여을 다룸으로써, 인간의 심리적인 특성을 이해하여, 심리학의 각 분야에 필요한 지식기반을 양성한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
MC8(의사소통 능력)	20%	• 심리학개론 지식을 활용하여 상담이 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.			과제
MC1(전공기초 능력)	60%	• 중독재활 관련 직무 수행에 필요한 심리학 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.			중간/기말시험
MC9(문제해결 능력)	20%	• 중독 현장에서 가능한 자원을 최대한 수집하여 심리학과 관련된 실제 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.			시험

과목 프로파일					
과목명	발달심리	영문과목명	Development Psychology	모듈명	모듈3
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 인간의 행동과 정신이 어떻게 변화하는지, 그 원인이 무엇인지를 학습하고 이해한다. 이를 위하여 인간의 전생애에 걸친 모든 발달적 변화과정을 여러가지 발달 이론을 통하여 학습한다.				
교과 목표	전생애적 관점에서 인간 발달이론을 학습하여 중독상담자로서의 기초지식을 습득하게 한다.				
교과 내용	인간은 누구나 성장과 성숙 노화와 감소와 같은 변화과정을 거치며 전생애에 걸쳐 발달한다. 이러한 과정동안 인간의 행동과 정신이 어떻게 변화하는지, 그 원인이 무엇인지를 학습하고 이해한다. 이를 위하여 인간의 전생애에 걸친 모든 발달적 변화과정을 여러가지 발달 이론을 통하여 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
MC8(의사소통 능력)	20%	• 발달심리 관련 지식을 활용하여 상담이 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.			과제
MC1(전공기초 능력)	60%	• 중독재활 관련 직무 수행에 필요한 발달심리 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.			중간/기말시험
MC9(문제해결 능력)	20%	• 중독 현장에서 가능한 자원을 최대한 수집하여 발달심리 실제 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.			시험

과목 프로파일					
과목명	심리측정 및 평가	영문과목명	Psychological Measurement and Evaluation	모듈명	모듈3
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 과학적이고 합리적인 상담적 접근을 위해 심리검사의 종류와 검사 방법 그리고 이를 활용할 수 있는 구체적인 기술을 학습한다.				
교과 목표	상담 및 임상현장에서 적용할 수 있는 심리검사의 내용과 실시방법에 대해 학습할 수 있다.				
교과 내용	과학적이고 합리적인 상담적 접근을 위해 심리검사의 종류와 검사 방법 그리고 이를 활용할 수 있는 구체적인 기술을 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
MC8(의사소통 능력)	20%	• 중독재활전공 관련 글과 말을 읽고 들음으로써 다른 사람의 뜻한 바를 제대로 파악하고, 자신의 생각과 의견을 정확하게 쓰거나 말하는 능력을 기를 수 있다.			과제
MC1(전공기초 능력)	60%	• 중독학, 약물학, 상담 및 심리학, 청소년학 등 중독재활전공과 관련된 다양한 영역의 연구개발 및 직무 수행에 필요한 다양한 간접경험을 통하여 전공지식 습득을 활용할 수 있다.			중간/기말시험
MC2(사회환경 이해능력)	10%	• 전공 관련 심리 및 상담 이론을 바탕으로 자아를 인식 및 확장하고 성장시킬 수 있다. 이러한 질적 성장이 실제적 경력개발로 응용할 수 있다.			발표
MC9(문제해결 능력)	10%	• 중독분야의 다양한 영역마다 재활, 상담, 4차산업과 관련하여 전공지식을 활용하여 자기개발에 힘쓰며 재활 및 심리치료의 다양한 기법을 습득하여, 현장에서 요구하는 사회적 수요를 파악하고 이를 활용할 수 있다.			시험

과목 프로파일					
과목명	집단상담	영문과목명	Foundations of Group Counseling	모듈명	모듈3
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 집단의 특성과 집단 역동의 전개과정을 응용하여 상담을 희망하는 대상자를 소규모 집단으로 구성하여 그들이 안고 있는 문제와 궁금증을 효과적으로 해결할 수 있도록 하는 집단상담의 기본 개념, 원리, 방법을 학습한다.				
교과 목표	집단상담의 이론과 원리를 이해하고 응용할 수 있다.				
교과 내용	집단의 특성과 집단 역동의 전개과정을 응용하여 상담을 희망하는 대상자를 소규모 집단으로 구성하여 그들이 안고 있는 문제와 궁금증을 효과적으로 해결할 수 있도록 하는 집단상담의 기본 개념, 원리, 방법을 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
MC8(의사소통 능력)	20%	• 집단상담이론과 관련 지식을 활용하여 상담이 필요한 집단대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.			과제
MC1(전공기초 능력)	60%	• 중독재활 관련 직무 수행에 필요한 집단상담의 실제 지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.			중간/기말시험
MC9(문제해결 능력)	20%	• 중독 현장에서 가능한 자원을 최대한 수집하여 집단상담 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.			시험

과목 프로파일					
과목명	상담이론과 실제	영문과목명	Counseling Theories and Practice	모듈명	모듈3
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 상담의 기본적 특성 및 상담 과정에 대한 이해를 목적으로 한다. 상담 및 심리치료의 주요 이론인 정신분석학, 행동주의, 인본주의, 인지주의, 현실치료 등 이론에 따른 상담의 과정을 학습한다.				
교과 목표	상담에 대한 다양한 이론과, 상담과정에 적용되는 상담기법에 대해 학습한다.				
교과 내용	상담심리학에 대한 정의부터 시작하여 상담의 기본적 특성 및 상담 과정에 대한 이해를 목적으로 한다. 상담 및 심리치료의 주요 이론인 정신분석학, 행동주의, 인본주의, 인지주의, 현실치료 등 이론에 따른 상담의 과정을 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
MC8(의사소통 능력)	20%	• 상담이론과 실제 관련 지식을 활용하여 상담이 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.			과제
MC1(전공기초 능력)	60%	• 중독재활 관련 직무 수행에 필요한 상담이론과 실제 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.			중간/기말시험
MC9(문제해결 능력)	20%	• 중독 현장에서 가능한 자원을 최대한 수집하여 상담이론과 실제 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.			시험

과목 프로파일					
과목명	학습심리	영문과목명	Learning psychology	모듈명	모듈3
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 학습심리학의 필요성을 바탕으로, 철학사상이 현대 심리학에 미친 영향을 이해함으로써, 학습현상을 보는 커다란 두가지 관점인 행동주의 관점과 인지주의 관점의 기본입장을 깨닫게 한다.				
교과 목표	학습의 이론과 원리에 대해 습득하여 인간을 폭넓게 이해하고 실생활에 응용할 수 있다.				
교과 내용	학습심리는 지식의 실체와 함께 이를 습득하는 과정에서 나타나는 인간의 심리과정을 다룬다. 이를 위하여 학습심리학의 필요성을 바탕으로, 철학사상이 현대 심리학에 미친 영향을 이해함으로써, 학습현상을 보는 커다란 두가지 관점인 행동주의 관점과 인지주의 관점의 기본입장을 깨닫게 한다. 세부적으로는 행동주의 심리학의 인간학습에 관한 기본적인 견해를 이해하고, 학습의 기본원리를 다룬다. 인지주의 심리학에 있어서는 인간학습에 관한 기본적인 견해를 이해하고, 인간의 정보처리기관의 구조와 특성과 함께 인간의 지식의 구조를 다룬다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
MC8(의사소통 능력)	20%	• 중독재활전공 관련 글과 말을 읽고 들음으로써 다른 사람의 뜻한 바를 제대로 파악하고, 자신의 생각과 의견을 정확하게 쓰거나 말하는 능력을 기를 수 있다.			과제
MC1(전공기초 능력)	60%	• 중독재활 관련 직무 수행에 필요한 이상심리의 실제 지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.			중간/기말시험
MC2(사회환경 이해능력)	10%	• 학습심리와 관련해 스스로를 관리하고 개발하는 능력을 키울 수 있다.			발표
MC9(문제해결 능력)	10%	• 중독분야의 다양한 영역마다 재활, 상담, 4차산업과 관련하여 전공지식을 활용하여 자기개발에 힘쓰며 재활 및 심리치료의 다양한 기법을 습득하여, 현장에서 요구하는 사회적 수요를 파악하고 이를 활용할 수 있다.			시험

13. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비 고
사회복지학사	• 졸업시험 : 사회복지사 1급 시험과 유사하게 시행 • 졸업논문 : 개별 과제 및 공동체 프로젝트로 졸업논문을 대신한다. • 사회복지현장실습 참여 완료	-

구 분	기준	비 고
주전공	• 전공필수과목 필수이수 • 주전공 취득을 위한 최소 전공 이수학점 이수 • 졸업시험 또는 졸업논문 통과 • 사회복지현장실습 참여 완료	-
복수전공	• 전공필수과목 중 10과목(30학점) 이상 이수와 전선 2과목(6학점) 이상 이수 • 복수전공 취득을 위한 최소 전공 이수학점(36학점) 이상 이수 • 졸업시험 또는 졸업논문 통과 • 사회복지현장실습 참여 완료	-

14. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실(1실)	실험 · 실습실(1실)	비고
가브리엘관 209호(전용강의실)	가브리엘 202-5	-

스마트통합치유학과
Department of Smart Integrated Healing

1. 교육목표

가. 인간의 안정된 정신으로 치유하기 위한 심리치유 전문인을 양성

스마트통합치유학과는 복잡한 사회구조 속에서 몸과 마음의 불균형으로부터 오는 스트레스 및 문제행동을 치유하기 위한 심리치유전문가를 배양

나. 미술적 기법과 자연친화적 매개를 활용한 미술치료 및 치유농업 전문인을 양성

미술적 기법과 도구를 매개로 한 미술심리상담 과정, 식물과 동물 등 매개를 활용한 자연 친화적 치유의 치유농업사 과정을 중심으로 교육한다.

다. 4차 산업에 맞는 디지털 심리치유를 응용 교육

기초적 심리치유 과정에 VR과 AR의 디지털을 활용한 치유 과정, 미술치료, 치유농업, 사회치유 등의 심리치유 과정을 적용 및 교육한다.

2. 인재상

스마트통합치유학과 인재상		가톨릭관동대학교 인재상			
		지성적 교양인	현장적 전문인	창의적 사회인	통합적 지식인
스마트통합치유학과 인재상	따뜻한 인간애로 세계인들과 더불어 살아가는 균형 잡힌 인재	●			
	심리치유 분야의 이론과 실무를 겸비한 인재		●		●
	통합적 문제해결에 도전하는 사회인				●
	창의적 사고로 심리치유 분야 발전에 기여하는 인재			●	

3. 교육과정 운영방안

가. 미술심리상담사 교육을 바탕으로 한 발달재활서비스 국가자격을 취득하며, 14개의 주요 전공 관련 교과목의 단계적인 이론 및 실습을 효율적으로 교육한다.

나. 치유농업사 교육을 바탕으로 한 국가자격을 취득하며, 8개의 주요 전공 관련 교과목의 단계적인 이론 및 실습을 효율적으로 교육한다.

다. 사회치유전문가 교육을 바탕으로 한 한국직업능력개발원의 다양한 민간자격을 취득하며, 전공 관련 교과목을 다양하게 응용할 수 있도록 단계적인 이론 및 실습을 효율적으로 교육한다.

라. 현장에서 이론과 실천을 접목하여 지역사회의 문제를 효과적으로 해결할 수 있는 창조적 능력 개발한다.

4. 스마트통합치유학과 전공능력 정의

핵심역량	전공능력		전공능력 정의
소통능력	MC1	의사소통능력	• 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. • 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.
전문성	MC2	글로벌 능력	• 국제적 통합치유 전문가로서의 외국어로 소통할 수 있는 국제적 통합치유 흐름을 파악할 수 있으며, 외국의 사례를 이해할 수 있다.
	MC3	전공직무능력	• 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. • 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. • 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.
	MC4	창의적 문제해결력	• 통합치유 전공 교과목 주제 제시에 대한 분석 능력을 높일 수 있다. • 통합치유 전공 교과목의 주제를 창의적으로 발상할 수 있으며, 이를 통해 효과적인 업무와 연결할 수 있다.
창의성	MC5	자기개발능력	• 통합치유 전공 수행 과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. • 통합치유 전공 교육을 통한 자기관리, 경력개발 능력을 갖추도록 한다. • 통합치유 전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무 능력을 향상시킨다.
도전정신	MC6	자원활용능력	• 전공 영역별 미술심리, 발달재활서비스, 치유농업, 사회치유상담 전공 관련 현장업무의 인적, 물적 자원을 효율적으로 활용할 수 있다.
공감능력	MC7	대인관계능력	• 구성원 간에 능동적 관계 형성을 통해 프로젝트 수행 능력을 향상시킨다. • 전문가적 함량을 통해 팀워크, 리더십, 갈등해결, 협상 능력을 효과적으로 완성하도록 한다
	MC8	공동체 윤리	• 가톨릭 정신을 바탕으로 인간애와 공동체 삶의 의미를 발견하도록 한다. • 통합치유 전문가로서 사회적 배려와 윤리의식을 가지며, 건전한 인성을 갖추도록 한다. • 사회 다양한 분야에 봉사하고, 전문인의 기본 봉사정신을 고취시킨다.

5. 전공능력 선정 배경

통합치유 전공에 대한 심리치유의 실무능력, 고객에 대한 상담과 배려, 구성원간의 효과적 소통, 가톨릭의 사회적 봉사정신을 철학으로 교육과정을 구성하였다. 각 교과목을 통해 향후 직무 현장에서 최상의 전공 능력을 발휘하고, 인간의 내,외면의 아름다운 심신 상태를 제공할 수 있는 글로벌 인재로 육성하기 위해 전공과정을 구성하였다.

Strength	Weakness
• 강원도 자연환경과 최적화된 심리치유 전문 교육 • 졸업후 다양한 심리치유 분야 진출 • VR, AR을 활용한 과학적 전공 교육	• 심리치유 효과의 과학적, 객관적 결과가 절실함 • 전공에 대한 많은 실무 현장 경험이 요구되는 점 • VR, AR 심리치유 접목에 대한 초기단계 개척
Opportunity	**Threat**
• 많은 현대인의 정신적 심리적 치유 • VR, AR의 국가 4차산업 지원 및 관심도 상승 • 기대수명의 증가로 인한 평생교육 및 재교육의 수요 증가	• 전국의 심리치유 관련 학과가 다수 운영중 • 타 전공(의료 분야)와 경쟁적 관계

6. 스마트통합치유학과 관련 분야의 발전 방향

가. 발전방향

- 국가정책으로 심리치유를 활용하여 국민의 정신건강을 개선하려는 시도가 지속적으로 증가하고 있어 다수의 인력배출이 필요함
- 심리치유 전공 과정에 VR, AR등의 디지털을 활용한 심리치유 절차를 접목하여 디지털 백신 분야의 혁신 사례들이 시작 및 개척되는 단계임.
- 심리치유에 대한 과학적인 임상연구의 이해 및 치유체계 정립이 필요
  - 심리치유 + 가상현실(VR)의 혁신적 심리치유 시도
  - 심리치유 + 증강현실(AR)의 혁신적 심리치유 시도

나. 프로그램 교육목표 및 전공능력 수립을 위한 설문조사 및 분석

- 전공 교육목표에 대한 재학생 설문조사 분석 결과, 모든 평가항목에 대하여 만족하는 것으로 분석됨
- 다양한 전공분야 전문가 및 전공자들에 의해 수업이 이루어지는 점에 대해서 만족도가 높음
- 전공관련 분야 교육에 대한 필요한 자격증 취득의 기대감 및 요구가 있음

7. 전공 교육과정 개발

가. 학과/전공 전공교육과정 운영 방향

- 발달재활서비스, 치유농업사, 일반치유 관련 교과목이수를 통하여 심리치유 실무능력을 습득하고, 현장 실습(인턴쉽)과정을 지역 및 관련 단체의 여건에 맞추어 선택적으로 활용
- 국자자격 기준에 준하여 발달재활서비스, 치유농업사 관련 교과를 중심으로 운영
- 앞서가는 전공교육 트렌드를 위한 지속적 교과과정의 평가 및 개선

나. 학과/전공교육과정 개발방법 및 편성 절차

- 스마트통합치유학과는 전공 교육 과정 개발 및 평가를 위해 전공 능력을 도출하고, 산업 및 전문가 의견을 수렴하여 교육과정 로드맵 수립

8. 대학역량에 따른 스마트통합치유학과의 전년도 학습성과 결과 분석

대학의 교양역량 및 전공성취역량		스마트통합치유학과 학습성과									
		P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P010
		기초 응용	분석 실험	문제 해결	전공 실무	창의 설계	팀원 역할	의사 전달	전공 이해	직업 윤리	자격증 연계
CC1	도덕적역량									●	
CC2	학문기초능력	●									
CC3	인문적 사유능력								●		◒
CC4	융복합적 사고능력		◒		●	◒					
CC5	균형적 사고능력			◒							
MC1	의사소통능력						●	●			
MC2	글로벌능력										
MC3	전공직무능력		●	●	●				●		●
MC4	창의적문제 해결력					●					
MC5	자기개발능력										
MC6	자원활용능력										
MC7	대인관계능력							●			
MC8	공동체윤리						◒			●	

※ 가톨릭관동대학교 대학역량에 따른 학과의 목표역량 달성도 연관성 <달성도 높음(●),적절(◒), 미흡(○)>

9. 비교과 프로그램

가. 비교과 프로그램 운영 목적

- 전공교육과정학습 보조: 전공분야 전문가 및 선배, 교내 전문 교수자 특강 등
- 진로지도 강화 및 학교생활 적응 지원: 선배와의 대화, 스텝업멘토링프로그램 등

나. 비교과 프로그램 운영 계획

- 학과 자체 비교과프로그램: 진로탐색(발달재활서비스, 치유농업사, 일반심리치유), 전공분야 국가 및 민간 자격증 소개 및 특강
- 대학 연계 비교과프로그램: 대학일자리센터 · 현장실습지원센터 · 교육운영지원센터 · 교수학습개발센터 등의 지원 프로그램 수시 진행(선배와의대화, 튜터링, 전공클리닉, 스텝업멘토링프로그램, 학습법특강, 산학교류강좌, 전공역량강화의날 등)

다. 사제동행세미나 이수 기준

- 사제동행세미나는 학기별로 비교과프로그램 2개 이상 이수를 학과의 원칙으로 하며, 학과 자체 교육프로그램이나 봉사활동에 참여한 실적으로 대체 가능

6. 모듈별 명칭

대학: 휴먼서비스대학	학과: 스마트통합치유학과
진출분야: 사회서비스센터운영 및 전문가, 아동·청소년 심리정서지원센터, 재활관련기관(정신보건, 장애인), 치유농장운영, 농업기술센터 및 치유농업관련기관 근무, 복지기관(아동청소년, 노인장애인), 교정기관(소년원, 교도소 등), 정신보건센터 및 치매안심센터 근무	
모듈1	모듈명: 발달재활전문가
	진출분야: 아동발달센터, 심리센터, 힐링센터, 사회복지기관, 공공기관, 학교, 보건소, 병원, 교육직, 사회서비스 분야
	관련직업: 미술심리상담사, 사회서비스센터운영 및 전문가, 아동·청소년 심리정서지원센터, 재활관련기관(정신보건, 장애인), 전문상담교사, 교정기관(소년원, 교도소 등), 정신보건상담사, 강사 등
	자격증 및 공인성적: 발달재활서비스-미술재활(국가자격), 미술심리상담사(한국직업능력개발원 인정)
	담당교수: 방효진
모듈2	모듈명: 사회치유전문가
	진출분야: 아동발달센터, 심리센터, 힐링센터, 사회복지기관, 보건소, 교육직, 사회서비스 분야
	관련직업: 모래놀이상담사, 디지털심리상담사, 컬러테라피스트, 재활심리치료사, 전문상담교사, 정신보건상담사, 강사 등
	자격증 및 공인성적: 모래놀이심리상담사(한국직업능력개발원 인정), 독서심리상담사 2급(한국심성교육개발원), 통합예술심리상담사(민간자격), 컬러심리상담사(민간자격)
	담당교수: 방효진
모듈3	모듈명: 치유농업전문가
	진출분야: 농업기술센터 및 치유농업관련기관, 아동·청소년 심리정서지원센터, 재활관련기관(정신보건, 장애인), 전문상담교사, 교정기관(소년원, 교도소 등), 정신보건상담사, 강사 등
	관련직업: 농작업, 원예치료사, 동물교감치유사, 청소년상담사, 재활심리치료사, 전문상담교사, 정신보건상담사, 강사 등
	자격증 및 공인성적: 치유농업사 2급(국가자격)
	담당교수: 방효진

7. 교육과정 편성표

이수구분		과목명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
				1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
				학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
					강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습	
공통	전필	사제동행세미나 1~8	4	0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		
발달재활전문가	전선	색채와 배색	3	3	1	2																						
	전선	색채심리학	3	3	1	2																						
	전선	미술치료학개론	3				3	1	2																			
	전선	매체연구및실습	3							3	1	2																
	전선	미술심리진단평가	3										3	1	2													
	전선	창의적미술치료*	3													3	1	2										
	전선	청소년미술치료*	3													3	1	2										
	전선	장애아동미술재활	3													3	1	2										
	전선	유아동미술치료	3													3	1	2										
	전선	집단미술치료	3																3	1	2							
	전선	미술재활프로그램 개발 및 평가	3																3	1	2							
	전선	미술치료연구방법	3																3	1	2							
	전선	미술재활현장실습	3																			3	1	2				
사회치유전문가	전선	장애아동의이해	3	3	3																							
	전선	독서치료	3				3	1	2																			
	전선	글쓰기치료	3							3	1	2																
	전선	모래놀이치료 초급	3										3	1	2													
	전선	모래놀이치료 중급	3													3	1	2										
	전선	컬러테라피 초급	3													3	1	2										
	전선	컬러테라피 응용	2																2	1	1							
	전선	통합예술치료*	3																3	2	1							
치유농업전문가	전선	치유농업개론	2				2	2																				
	전선	재활의료이해	2				2	2																				
	전선	치유농업 대상 진단	3							3	2	1																
	전선	치유농업 활동소재 관리	3										3	2	1													
	전선	심리학개론	3										3	1	2													
	전선	치유농업프로그램 기획 및 개발*	3													3	2	1	3	2	1							
전공과목 합계			72	9.5	6	4																						

* 격년 과목

8. 교육과정 이수체계도

학년	학기	치유농업사	미술재활	통합예술치료	전공기초
1	1		장애아동의이해 색채심리학		색채와배색
	2	치유농업개론	미술치료학개론	독서치료	재활의료이해
2	1	치유농업대상진단	매체연구및실습	글쓰기치료	
	2	치유농업활동소재관리 심리학개론	미술심리진단평가	모래놀이치료초급	
3	1		창의적미술치료 청소년미술치료 장애아동미술재활 유아동미술치료	모래놀이치료중급 컬러테라피 초급	
	2	치유농업프로그램기획개발	미술치료연구방법 미술재활프로그램개발및평가 집단미술치료	통합예술치료 컬러테라피 응용	
4	1		미술재활현장실습		
	2				

9. 학습성과와 교과목간의 상관관계

모듈명	이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
	전필	사제동행세미나 1~8							80%	20%	100%
모듈1	전선	색채와 배색	50%		30%		20%				100%
	전선	색채심리학	50%		30%	20%					100%
	전선	미술치료학개론	50%		30%	20%					100%
	전선	매체연구및실습	50%		30%		20%				100%
	전선	미술치료연구방법	50%		30%	20%					100%
	전선	미술심리진단평가	50%		30%	20%					100%
	전선	창의적미술치료	50%		30%		20%				100%
	전선	청소년미술치료	50%		30%		20%				100%
	전선	유아동미술치료	50%		30%		20%				100%
	전선	집단미술치료	50%		30%		20%				100%
	전선	장애아동미술재활	50%		30%		20%				100%
	전선	미술재활프로그램개발및평가	50%		30%	20%					100%
	전선	미술재활현장실습			50%			30%	20%		100%
모듈2	전선	장애아동의이해	50%		30%	20%					100%
	전선	컬러테라피 기초	50%		30%		20%				100%
	전선	컬러테라피 응용	50%		30%		20%				100%
	전선	글쓰기치료	50%		30%		20%				100%
	전선	독서치료	50%		30%		20%				100%
	전선	통합예술치료	50%		30%		20%				100%
	전선	모래놀이치료초급	50%		30%		20%				100%
	전선	모래놀이치료중급	50%		30%		20%				100%
모듈3	전선	치유농업개론	50%		30%	20%					100%
	전선	재활의료이해	50%		30%	20%					100%
	전선	치유농업 대상 진단	50%		30%		20%				100%
	전선	치유농업 활동소재 관리	50%		30%		20%				100%
	전선	심리학개론	50%		30%	20%					100%
	전선	치유농업 프로그램기획 및 개발	50%		30%		20%				100%
계		역 량 총 합	1,300%	0%	830%	180%	340%	30%	100%	20%	2,800%

10. 교과목 프로파일

과목 프로파일					
과목명	사제동행세미나1~8	영문과목명	Seminar for Career Development	모듈명	
교과목 개요 및 특성	학생 전반의 상담, 행사, 특강 취업 등의 개별 및 전체 상담을 통해 학습의욕 성취와 향후 졸업시 산업체 진출에 도움이 되고자한다.				
교과 목표	교수와 학생간의 유기적인 협력과 학생 개인의 생활지도 및 학교적응을 도와 지속 가능한 학교생활 유지				
교과 내용	학생 진로, 프로젝트 수행, 전공과정 학습 등 구성원들의 진로를 설계하고 전공 학문기초와 역량을 강화 시킨다.				
교육 방법	개인 및 집단상담지도 (✓)이론 ( ) 실습 ( )프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습 방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
대인관계능력 (MC7)	80%	• 구성원 간에 능동적 관계 형성을 통해 프로젝트 수행 능력을 향상시킨다. • 전문가적 함량을 통해 팀워크, 리더십, 갈등해결, 협상 능력을 효과적으로 완성하도록 한다			그룹과제 상담참여
공동체윤리 (MC8)	20%	• 가톨릭 정신을 바탕으로 인간애와 공동체 삶의 의미를 발견하도록 한다. • 통합치유 전문가로서 사회적 배려와 윤리의식을 가지며, 건전한 인성을 갖추도록 한다. • 사회 다양한 분야에 봉사하고, 전문인의 기본 봉사정신을 고취시킨다.			그룹과제 상담참여

과목 프로파일					
과목명	색채와 배색	영문과목명	Color & Colormatching	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	미술표현에 대한 개념적인 이론과 실습을 병행하여 색채감각 향상을 바탕으로 이를 미술치료에 적용할수 있도록 지도하고 색채의 심리적 효과 조화를 이룰 수 있는 표현기법을 지도한다.				
교과 목표	색채와 배색에 대한 개념적인 이론과 실습을 통해 미술치료에 적용할 수 있도록 하고, 상황에 적합한 색채감각을 적용할 수 있도록 실습한다.				
교과 내용	색채의 개념, 배색의 이론, 색채 실습, 배색 실습, 색채와 배색 활용				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓)프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. • 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.			이론
전공직무능력 (MC3)	30%	• 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. • 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. • 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.			실습
자기개발능력 (MC5)	20%	• 통합치유 전공 수행 과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. • 통합치유 전공 교육을 통한 자기관리, 경력개발 능력을 갖추도록 한다. • 통합치유 전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무 능력을 향상시킨다.			프로젝트 수행

과목 프로파일					
과목명	색채심리학	영문과목명	Color Psychology	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	색채심리학에 관한 이론과 작품에서 나타나는 색채의 심리를 파악함으로써 색채가 인간에게 미치는 영향을 알아보고 색채를 통한 심리치료 기법을 학습한다. 미술치료를 기반으로 색채와 심리를 이해하고 다양한 기법 및 유형의 색체 매커니즘을 탐구한다.				
교과 목표	색채의 심리적 기능과 역할, 영향 등에 대한 색채심리학 이론과 연구 성과들을 학습한다. 또한 색채를 활용한 진단과 치료가 현장에 어떻게 적용되고 활용되는지 체계적으로 학습한다.				
교과 내용	색채심리의 개념, 색채심리 이론, 색채 실습, 배색 실습, 색채와 배색 활용				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓)프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. • 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.			이론
전공직무능력 (MC3)	30%	• 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. • 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. • 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.			실습
창의적 문제 해결력 (MC4)	20%	• 통합치유 전공 교과목 주제 제시에 대한 분석 능력을 높일 수 있다. • 통합치유 전공 교과목의 주제를 창의적으로 발상할 수 있으며, 이를 통해 효과적인 업무와 연결할 수 있다.			프로젝트 수행

과목 프로파일					
과목명	미술치료학개론	영문과목명	Introduction to Art Therapy Counseling	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	미술치료학 이론, 미술치료의 역사, 미술치료의 종류, 미술치료 진단과 치료기법 등의 내용을 통해 미술치료의 접근 방법에 대한 전반적인 이론을 탐색한다. 정신분석적 접근과 행동주의 이론, 인본주의 등에 대한 미술치료 접근법을 공부한다. 또한 미술치료의 역사, 미술치료의 개념과 장점, 미술치료 진단과 치료기법, 전문가의 자질 등 개론적인 내용을 다룬다.				
교과 목표	미술치료의 접근 방법에 대한 전반적인 이론을 탐색한다. 정신분석적 접근과 행동주의 이론, 인본주의 등에 대한 미술치료 접근법을 공부한다. 또한 미술치료의 역사, 미술치료의 개념과 장점, 미술치료 진단과 치료기법, 전문가의 자질 등 개론적인 내용을 다룬다.				
교과 내용	미술치료학 이론, 미술치료의 역사, 미술치료의 종류, 미술치료 진단과 치료기법				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓)프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. • 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.			이론
전공직무능력 (MC3)	30%	• 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. • 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. • 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.			실습
창의적 문제 해결력 (MC4)	20%	• 통합치유 전공 교과목 주제 제시에 대한 분석 능력을 높일 수 있다. • 통합치유 전공 교과목의 주제를 창의적으로 발상할 수 있으며, 이를 통해 효과적인 업무와 연결할 수 있다.			프로젝트 수행

과목 프로파일					
과목명	매체연구및실습	영문과목명	Art Therapy Materials	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	미술작품이 표현수단이라는 전제에서 볼 때 조형의 다양한 수단으로서의 매체를 전반적이고도 보편적인 이해할 수 있도록 학습하여 미술치료사들이 현장에서 개별 치료대상자들의 특성이나 문제에 따라 가장 효과적인 매체를 선택할 수 있는 능력을 배양함으로써 실무 활용에 도움이 되게 한다.				
교과 목표	미술작품이 표현수단이라는 전제에서 볼 때 조형의 다양한 수단으로서의 매체를 전반적이고도 보편적인 이해하는 것이 필요하다. 이러한 공부를 바탕으로 하여 미술치료사들이 현장에서 개별 치료대상자들의 특성이나 문제에 따라 가장 효과적인 매체를 선택할 수 있는 능력을 배양한다.				
교과 내용	매체의 개념, 재료의 이론, 표현방법 실습, 매체연구 사례, 실무활용				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓)프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. • 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.			이론
전공직무능력 (MC3)	30%	• 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. • 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. • 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.			실습
자기개발능력 (MC5)	20%	• 통합치유 전공 수행 과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. • 통합치유 전공 교육을 통한 자기관리, 경력개발 능력을 갖추도록 한다. • 통합치유 전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무 능력을 향상시킨다.			프로젝트 수행

과목 프로파일					
과목명	미술치료연구방법	영문과목명	Research Methods of Art Therapy	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	미술치료연구의 윤리적 역할과 미술치료 연구의 목적에 맞는 연구의 설계모형을 파악하고, 그에 따른 질적, 양적 연구방법을 학습한다.				
교과 목표	미술치료 프로그램의 전반적인 분석 자료를 기반으로 질적, 양적 연구를 작성하도록 기초연구 이론을 교육한다. 이 교육을 통해 연구절차의 이해, 조사도구의 활용 및 작성, 기초통계 활용, 보고서 작성 등의 전반적인 과정을 수행할 수 있도록 하는 것이 목표이다.				
교과 내용	연구문제 및 보고서 이해, 문헌고찰, 연구도구 작성, 기초통계, 양적연구 이해, 질적연구 이해				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓)프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. • 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.			이론
전공직무능력 (MC3)	30%	• 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. • 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. • 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.			실습
창의적 문제 해결력 (MC4)	20%	• 통합치유 전공 수행 과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. • 통합치유 전공 교육을 통한 자기관리, 경력개발 능력을 갖추도록 한다. • 통합치유 전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무 능력을 향상시킨다.			프로젝트 수행

과목 프로파일					
과목명	미술심리진단평가	영문과목명	Psychological Diagnosis and Assessment of Drawings	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	미술심리의 개념, 심리의 이론, 진단평가의 이해, 진단평가 실습, 진단평가 사례 등을 학습하여 다양한 미술치료의 심리진단법을 활용하여 실무에 활용 할 수 있도록 한다.				
교과 목표	임상장면 및 미술치료에서 주로 활용되는 그림에 의한 심리진단에 대한 기본적인 유의사항과 의의, 개념을 보인다. 특히 HTP, KHTP, SHTP, KFD, LMT 등 다양한 미술치료의 심리진단법에 대해 학습한다.				
교과 내용	미술심리의 개념, 심리의 이론, 진단평가의 이해, 진단평가 실습, 진단평가 사례, 실무활용				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓)프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. • 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.			이론
전공직무능력 (MC3)	30%	• 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. • 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. • 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.			실습
창의적 문제 해결력 (MC4)	20%	• 통합치유 전공 교과목 주제 제시에 대한 분석 능력을 높일 수 있다. • 통합치유 전공 교과목의 주제를 창의적으로 발상할 수 있으며, 이를 통해 효과적인 업무와 연결할 수 있다.			프로젝트 수행

과목 프로파일					
과목명	창의적미술치료	영문과목명	Creative Art Therapy Seminar	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	창의적 미술치료의 개념, 창의적 미술 이론, 창의적 치료 기법, 미술 기법에대한 종류, 창의적미술치료진단평가 사례 등을 학습하여 다양한 내담자들에게 다양한 미술치료 기법을 적용하여 실습하여 실무 활용에 도움이 되도록 학습한다.				
교과 목표	내담자는 모두 다르다. 미술치료의 대상이나 문제(증상)에 따라 다양한 진단과 치료 기법들이 어떻게 차별적으로 적용되고 활용되는지를 공부한다. 또한 현장에 적용된 선행 연구들을 살펴보고 학습하며, 미술치료 기법들을 내담자들에게 실습해 본다.				
교과 내용	창의적 미술치료의 개념, 창의적 미술 이론, 창의적 치료 기법, 미술 기법에 대한 종류, 창의적미술치료 진단평가 사례, 실무활용				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓)프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. • 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.			이론
전공직무능력 (MC3)	30%	• 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. • 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. • 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.			실습
자기개발능력 (MC5)	20%	• 통합치유 전공 수행 과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. • 통합치유 전공 교육을 통한 자기관리, 경력개발 능력을 갖추도록 한다. • 통합치유 전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무 능력을 향상시킨다.			프로젝트 수행

과목 프로파일					
과목명	청소년미술치료	영문과목명	Adolescent Art Therapy	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	다양한 청소년의 문제 유형에 따라 활용되는 미술 치료 기법을 학습하여 일반 청소년의 문제해동 개선과 부적응 해결 등의 실무에 활용할수 있도록 학습한다.				
교과 목표	임상장면에서 널리 활용되는 미술치료 기법들을 아동의 문제 유형에 따라 배우고 익힌다. 일반 아동의 문제행동 개선과 부적응 해결, 장애아동의 발달지원을 위한 기법 등 다양한 미술치료의 활용을 학습한다.				
교과 내용	청소년 미술치료의 개념, 청소년 미술치료 이론, 청소년 미술치료 기법, 청소년 미술치료 진단평가 사례, 실무활용				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓)프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. • 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.			이론
전공직무능력 (MC3)	30%	• 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. • 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. • 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.			실습
자기개발능력 (MC5)	20%	• 통합치유 전공 수행 과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. • 통합치유 전공 교육을 통한 자기관리, 경력개발 능력을 갖추도록 한다. • 통합치유 전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무 능력을 향상시킨다.			프로젝트 수행

과목 프로파일					
과목명	유아동미술치료	영문과목명	Art Therapy for Infants and Children	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	유아동의 발달 특성에 따라 활용되는 미술 치료 기법을 학습하며, 신체, 정서, 인지 및 문제행동 개선과 부적응 해결 등을 실무에 활용할수 있도록 학습한다				
교과 목표	본 과목은 유아동기의 신체, 정서, 인지 미술 발달과정과 특성 및 문제행동을 학습함. 유아동기의 발달적 특성과 문제행동에 적합한 미술치료 이론과 기법을 학습하고 이를 적용한다.				
교과 내용	유아동 미술치료의 개념, 유아동 미술치료 이론, 유아동 미술치료 기법, 유아동 미술치료 진단평가 사례, 실무활용				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓)프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. • 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.			이론
전공직무능력 (MC3)	30%	• 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. • 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. • 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.			실습
자기개발능력 (MC5)	20%	• 통합치유 전공 수행 과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. • 통합치유 전공 교육을 통한 자기관리, 경력개발 능력을 갖추도록 한다. • 통합치유 전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무 능력을 향상시킨다.			프로젝트 수행

과목 프로파일					
과목명	집단미술치료	영문과목명	Group Art Therapy	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	집단 미술치료의 개념, 집단 미술치료 이론, 집단 미술치료 기법, 집단 미술치료 진단평가 사례, 실무활용 등의 내용을 통해 효과적인 집단미술치료 프로그램을 학습한다.				
교과 목표	본 과목은 니체의 삶과 치유이론에서부터 치유에 중점을 둔 건강 증진 프로그램 등으로 구성되어 있다. 아동에서 성인, 노인에 이르기까지 누구나에게 적용하기 쉽고 도움이 되는 실용적인 기법과 매체로 구성되어 있는 바, 효과적인 집단미술치료 프로그램으로 효용성이 높은 과목이다.				
교과 내용	집단 미술치료의 개념, 집단 미술치료 이론, 집단 미술치료 기법, 집단 미술치료 진단평가 사례, 실무활용				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓)프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. • 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.			이론
전공직무능력 (MC3)	30%	• 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. • 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. • 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.			실습
자기개발능력 (MC5)	20%	• 통합치유 전공 수행 과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. • 통합치유 전공 교육을 통한 자기관리, 경력개발 능력을 갖추도록 한다. • 통합치유 전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무 능력을 향상시킨다.			프로젝트 수행

과목 프로파일					
과목명	장애아동미술재활	영문과목명	Understanding human development of cognition and movement	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	장애 영역별 특성에 대해 이해하고 특성별 진단과 교육 및 치료적 접근법에 대해 학습한다. 이를 바탕으로 미술치료 기법과 프로그램을 이해하고 구성할 수 있으며 실제 실습을 통해 임상현장에서 구체적으로 적용할 수 있다.				
교과 목표	장애 아동에 대한 특성별 진단을 통해 미술 치료적 접근법에 대해 학습한다. 이를 바탕으로 미술치료 기법과 프로그램을 구성할 수 있으며, 실제 실습을 통해 임상현장에서 구체적으로 적용하도록 학습한다.				
교과 내용	장애아동 미술재활의 개념, 장애아동 이론, 미술재활 치료 기법, 미술재활치료 미술재활 진단평가 사례, 실무활용				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓)프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. • 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.			이론
전공직무능력 (MC3)	30%	• 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. • 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. • 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.			실습
자기개발능력 (MC5)	20%	• 통합치유 전공 수행 과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. • 통합치유 전공 교육을 통한 자기관리, 경력개발 능력을 갖추도록 한다. • 통합치유 전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무 능력을 향상시킨다.			프로젝트 수행

과목 프로파일					
과목명	미술재활 프로그램 개발 및 평가	영문과목명	Development and evaluation of Art rehabilitation Program	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	다양한 장애 대상과 증상, 구성에 따른 미술재활 및 치료 프로그램을 학습한다. 이를 통해 보다 효과적인 프로그램을 계획하고, 구성하여 전문적인 역량을 배양하는 기회를 제공한다.				
교과 목표	미술재활 프로그램의 개념, 미술재활 이론, 미술재활 프로그램 기법, 미술재활 프로그램 진단평가 사례, 실무활용 등의 내용을 통해 다양한 장애 대상과 증상, 구성에 따른 미술재활 및 치료 프로그램을 학습한다. 이를 통해 보다 효과적인 프로그램을 계획하고, 구성하여 전문적인 역량을 배양하는 기회를 제공한다.				
교과 내용	미술재활 프로그램의 개념, 미술재활 이론, 미술재활 프로그램 기법, 미술재활 프로그램 진단평가 사례, 실무활용				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓)프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. • 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.	이론
전공직무능력 (MC3)	30%	• 전공 영역별 미술심리, 발달재활서비스, 치유농업, 사회치유상담 전공 관련 현장업무의 인적, 물적 자원을 효율적으로 활용할 수 있다.	실습
대인관계능력 (MC7)	20%	• 구성원 간에 능동적 관계 형성을 통해 프로젝트 수행 능력을 향상시킨다. • 전문가적 함량을 통해 팀워크, 리더십, 갈등해결, 협상 능력을 효과적으로 완성하도록 한다.	프로젝트 수행

과목 프로파일					
과목명	미술재활 현장실습	영문과목명	Art Therapy Fieldwork	모듈명	모듈1
교과목 개요 및 특성	미술치료 임상 현장에서 필요한 다양한 실무와 사례 관리법 등을 학습하고, 실습 경험을 통해 전문적인 현장 실무 능력을 갖춘 미술치료 전문가로 양성한다. 임상실습 시간 및 방법은 총 100시간 이상, 단 장애아동에 대한 실습을 40시간 이상, 미술치료전문가의 지도감독 하에 실시되는 현장실습을 원칙으로 한다.				
교과 목표	현장 교육의 기관이 주체가 된 다양한 미술치료 현장을 경험하는 것을 목적으로 한다. 또한 병원(정신과와 재활 등 각종 관련 영역), 기관, 시설, 학교 등 다양한 현장에서 수행되는 미술치료 경험을 통해 미술치료사로서의 자질향상과 실무학습을 도모한다.				
교과 내용	미술재활현장실습의 개념, 미술재활 이론, 미술재활 기법, 미술재활 실습 절차, 실무결과 보고서 작성				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓)프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. • 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.	이론
전공직무능력 (MC3)	30%	• 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. • 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. • 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.	실습
자기개발능력 (MC5)	20%	• 통합치유 전공 수행 과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. • 통합치유 전공 교육을 통한 자기관리, 경력개발 능력을 갖추도록 한다. • 통합치유 전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무 능력을 향상시킨다.	프로젝트 수행

과목 프로파일					
과목명	장애아동의이해	영문과목명	Understanding of Children with Special Needs	모듈명	모듈2
교과 목표	미술심리재활사는 만18세 미만의 장애아동, 즉 뇌병변, 지적, 자폐성, 청각, 언어, 시각 장애아동의 인지, 의사소통, 적응행동, 감각·운동 등의 기능향상과 행동발달을 위해 미술 매체를 바탕으로 한 치유활동을 담당한다. 미술심리재활사가 되기 위해 장애아동의 이해가 필수적 학습 과제이다. 또한 장애아동의 이해를 바탕으로 긍정적 지원방안이나 활동들을 실현함으로써 장애아동에 대한 더욱 깊은 이해를 추구해 나가고자 한다.				
교과목 개요 및 특성	장애아동을 지원하는 관련법, 장애아동의 정의 및 특성, 진단방법, 중제방법, 교수방법 및 전략, 지원환경 등에 대해 학습함으로써 관련서비스를 제공할 때 좀 더 효과적인 지원이 이루어지도록 한다.				
교과 내용	장애아동의 개념, 장애아동의 발달과정, 장애아동 진단, 장애아동 유형, 장애아동의 관리 서비스				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓)프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. • 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.			이론
전공직무능력 (MC3)	30%	• 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. • 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. • 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.			실습
창의적 문제 해결력 (MC4)	20%	• 통합치유 전공 교과목 주제 제시에 대한 분석 능력을 높일 수 있다. • 통합치유 전공 교과목의 주제를 창의적으로 발상할 수 있으며, 이를 통해 효과적인 업무와 연결할 수 있다.			프로젝트 수행

과목 프로파일					
과목명	컬러테라피 초급	영문과목명	Color Therapy beginner	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	인간의 심리 현상을 컬러를 통해 진단 및 관찰하고, 컬러 특성을 활용하여 심리적 에너지를 안정화 및 치유 될 수 있도록 활용하는 학습이다.				
교과 목표	컬러와 테라피의 합성어로 색의 에너지와 성질을 바탕으로 내담자의 심리 치료와 의학에 활용하여 스트레스를 완화시키고 삶의 활력을 키우는 정신적인 요법이다.				
교과 내용	컬러테라피의 개념, 컬러테라피 이론, 컬러테라피 기법, 컬러테라피 진단평가 사례, 실무활용				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓)프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. • 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.			이론
전공직무능력 (MC3)	30%	• 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. • 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. • 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.			실습
자기개발능력 (MC5)	20%	• 통합치유 전공 수행 과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. • 통합치유 전공 교육을 통한 자기관리, 경력개발 능력을 갖추도록 한다. • 통합치유 전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무 능력을 향상시킨다.			프로젝트 수행

과목 프로파일					
과목명	컬러테라피 응용	영문과목명	Color Therapy application	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	인간의 심리 현상을 컬러를 통해 진단 및 관찰하고, 컬러 특성을 활용하여 심리적 에너지를 안정화 및 치유 될 수 있도록 활용하는 학습이다.				
교과 목표	컬러테라피의 기법 실습에 따른 진단 및 분석 방법을 학습한다. 이를 통해 보다 효과적인 심리 진단 프로그램을 계획하고, 전문적인 역량을 배양하는 기회를 제공한다.				
교과 내용	컬러테라피 기법, 컬러테라피의 진단, 컬러테라피 분석, 컬러테라피 진단평가, 실무활용				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓)프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. • 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.			이론
전공직무능력 (MC3)	30%	• 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. • 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. • 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.			실습
자기개발능력 (MC5)	20%	• 통합치유 전공 수행 과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. • 통합치유 전공 교육을 통한 자기관리, 경력개발 능력을 갖추도록 한다. • 통합치유 전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무 능력을 향상시킨다.			프로젝트 수행

과목 프로파일					
과목명	글쓰기치료	영문과목명	Writing Therapy	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	글쓰기 치료의 이론을 이해하고 실제적 실습을 통해 통합적 심리치유 역량을 함양하고자 한다. 글쓰기 치료는 심리정서적 문제와 장애를 가진 사람들을 치료하는데 글쓰기라는 표현 양식을 주로 활용하는 임상 심리상담의 한 분야이다. 글쓰기라는 표현 양식을 주로 활용하지만, 통합치유적 관점에서 다양한 유형의 치료기법들을 함께 활용되는 심리치료 상담과정이다. 이 교과는 이론뿐만 아니라 실제적인 임상경험이 이뤄질 수 있도록 노력하고자 한다.				
교과 목표	글쓰기 치료의 이론적 역사적 배경과 특성을 이해하며 실제로 활용할 수 있도록 다양한 방법 등을 익힘으로써 자신과 타인을 이해하며 당면한 문제를 해결할 수 있도록 돕는다.				
교과 내용	글쓰기 치료의 개념, 글쓰기 치료 이론, 글쓰기 치료 기법, 글쓰기 치료 진단평가 사례, 실무활용				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓)프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. • 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.			이론
전공직무능력 (MC3)	30%	• 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. • 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. • 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.			실습
자기개발능력 (MC5)	20%	• 통합치유 전공 수행 과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. • 통합치유 전공 교육을 통한 자기관리, 경력개발 능력을 갖추도록 한다. • 통합치유 전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무 능력을 향상시킨다.			프로젝트 수행

과목 프로파일					
과목명	독서치료	영문과목명	Reading Therapy	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	독서치료 이론을 이해하고 실체적인 실습을 통해 통합적 심리치유적 역량을 함양하고자한다. 독서치료는 심리정서적 문제와 장애를 가진 사람들을 치료하는 데에 다양한 문학과 비문학전인 요소를 활용하는 임상상담의 한 분야이다. 특히 책뿐만 아니라 여러 매체를 활용해 다양한 삶의 양식들을 접하게 하고 자기이해와 통찰을 통해 개인의 내적 성장과 발달을 이뤄낼 수있도록 설계된 치료과정이다. 따라서 이교과는 이론뿐만 아니라 실제적인 임상경험이 될 수 있도록 노력하고자한다.				
교과 목표	독서치료의 정의와 이론적 기초를 이해하고 독서치료의 단계 및 절차와 자료에 대한 선정기준을 학습한 후 전문인으로서의 기본적 자질과 독서치료의 전망을 탐색한다.				
교과 내용	독서 치료의 개념, 독서 치료 이론, 독서 치료 기법, 독서 치료 진단평가 사례, 실무활용				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓)프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. • 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.			이론
전공직무능력 (MC3)	30%	• 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. • 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. • 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.			실습
자기개발능력 (MC5)	20%	• 통합치유 전공 수행 과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. • 통합치유 전공 교육을 통한 자기관리, 경력개발 능력을 갖추도록 한다. • 통합치유 전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무 능력을 향상시킨다.			프로젝트 수행

과목 프로파일					
과목명	통합예술치료	영문과목명	Integrative Arts Therapy	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	이 교과는 통합적 예술치료 이론을 이해하고 실체적인 실습을 통해 심리치유적 역량을 함양하고자 한다. 통합예술치료는 심리정서적 문제와 장애를 가진 사람들을 치료하는 데에 다양한 예술적 요소를 활용하는 임상상담의 한 분야이다.				
교과 목표	통합예술치료는 다양한 치유적인 효과가 있는 매체를 상담의 도구로 활용하여 체계적이고 다양한 고급기법들을 심리치료 이론과 기법 및 임상실습을 통합하여 현장에서 개인 및 집단에 활용할 수 있도록 학습한다.				
교과 내용	통합예술치료의 개념, 통합예술치료 이론, 통합예술치료 기법, 통합예술치료 진단평가 사례, 실무활용				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓)프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. • 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.			이론
전공직무능력 (MC3)	30%	• 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. • 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. • 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.			실습
자기개발능력 (MC5)	20%	• 통합치유 전공 수행 과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. • 통합치유 전공 교육을 통한 자기관리, 경력개발 능력을 갖추도록 한다. • 통합치유 전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무 능력을 향상시킨다.			프로젝트 수행

과목 프로파일					
과목명	모래놀이치료 초급	영문과목명	sandplay therapy beginner	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	모래와 작은 모형들을 매개체로 아동의 무의식과 의식을 연결 짓는 치료과정으로 그림을 이용한 기법보다 아동의 심리적 부담을 줄일 수 있고 자기를 자유롭게 표현할 수 있으며, 그림이 이차원적이라면 모래놀이는 삼차원적으로 표현할 수 있으므로 더 다양한 결과 분석에 활용 할 수 있다.				
교과 목표	모래놀이 치료는 모래와 작은 모형들을 매개체로 아동의 무의식과 의식을 연결 짓는 치료과정이다. 그림을 이용한 기법보다 아동의 심리적 부담을 줄일 수 있고 자기를 자유롭게 표현할 수 있으며, 그림이 이차원적이라면 모래놀이는 삼차원적으로 표현할 수 있다.				
교과 내용	모래놀이치료의 분야 이해, 모래놀이치료 진단 평가 실무, 모래놀이치료 치료 사례, 모래놀이치료 결과 분석, 실무활용				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓)프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. • 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.			이론
전공직무능력 (MC3)	30%	• 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. • 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. • 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.			실습
자기개발능력 (MC5)	20%	• 통합치유 전공 수행 과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. • 통합치유 전공 교육을 통한 자기관리, 경력개발 능력을 갖추도록 한다. • 통합치유 전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무 능력을 향상시킨다.			프로젝트 수행

과목 프로파일					
과목명	모래놀이치료 중급	영문과목명	Sandplay Therapy Intermediate	모듈명	모듈2
교과목 개요 및 특성	모래와 작은 모형들을 매개체로 아동의 무의식과 의식을 연결 짓는 치료과정으로 그림을 이용한 기법보다 아동의 심리적 부담을 줄일 수 있고 자기를 자유롭게 표현할 수 있으며, 그림이 이차원적이라면 모래놀이는 삼차원적으로 표현할 수 있으므로 더 다양한 결과 분석에 활용 할 수 있다.				
교과 목표	모래놀이 치료는 모래와 작은 모형들을 매개체로 아동의 무의식과 의식을 연결 짓는 치료과정이다. 그림을 이용한 기법보다 아동의 심리적 부담을 줄일 수 있고 자기를 자유롭게 표현할 수 있으며, 그림이 이차원적이라면 모래놀이는 삼차원적으로 표현할 수 있다.				
교과 내용	모래놀이치료의 분야 이해, 모래놀이치료 진단 평가 실무, 모래놀이치료 치료 사례, 모래놀이치료 결과 분석, 실무활용				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓)프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. • 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.			이론
전공직무능력 (MC3)	30%	• 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. • 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. • 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.			실습
자기개발능력 (MC5)	20%	• 통합치유 전공 수행 과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. • 통합치유 전공 교육을 통한 자기관리, 경력개발 능력을 갖추도록 한다. • 통합치유 전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무 능력을 향상시킨다.			프로젝트 수행

과목 프로파일					
과목명	치유농업개론	영문과목명	Introduction to Healing Agriculture	모듈명	모듈3
교과목 개요 및 특성	치유농업은 농업, 농촌의 다원적 기능을 바탕으로 다양한 농업, 농촌자원을 활용하여 농업활동을 통해 대상자의 건강유지, 회복,증진을 목적으로 하는 농업활동을 의마한다. 치유농업대상자의 신체,인지,심리,사회적 건강을 회복하기 위해 치유농업자원,치유농업시설 등을 이용하여 교육하거나 설계한 프로그램을 체계적으로 수행하여 사회적, 경제적 부가가가치를 창출한다.				
교과 목표	치유농업은 농업, 농촌의 다원적 기능을 바탕으로 다양한 농업활동을 통해 건강의 유지, 회복증진을 목적으로 이용하는 일련의 과정으로 대상자의 신체적, 인지, 심리, 사회적 건강을 회복하는 프로그램을 체계적으로 수행하는 교육과정이다.				
교과 내용	치유농업 이론, 치유농업의 역사, 치유농업의 종류, 치유농업 산업 분야				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓)프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. • 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.			이론
전공직무능력 (MC3)	30%	• 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. • 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. • 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.			실습
창의적 문제 해결력 (MC4)	20%	• 통합치유 전공 교과목 주제 제시에 대한 분석 능력을 높일 수 있다. • 통합치유 전공 교과목의 주제를 창의적으로 발상할 수 있으며, 이를 통해 효과적인 업무와 연결할 수 있다.			프로젝트 수행

과목 프로파일					
과목명	재활의료의 이해	영문과목명	Understanding Rehabilitation Medicine	모듈명	모듈3
교과목 개요 및 특성	재활의료 이론, 재활의료의 역사, 재활의료의 종류, 재활의료 산업 분야 등의 내용을 통해 신체적, 정신적으로 결함 및 손상 혹은 장애가 있는 사람에게 사회에 적응하여 질 높은 삶을 영위할 수 있도록 신체적, 심리적, 사회적, 교육적, 직업적 능력을 회복시키기 위해 체계적으로 학습한다.				
교과 목표	신체적, 정신적으로 결함 및 손상 혹은 장애가 있는 사람에게 사회에 적응하여 질 높은 삶을 영위할 수 있도록 신체적, 심리적, 사회적, 교육적, 직업적 능력을 회복시키기 위해 체계적으로 학습한다.				
교과 내용	재활의료 이론, 재활의료의 역사, 재활의료의 종류, 재활의료 산업 분야				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓)프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. • 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.			이론
전공직무능력 (MC3)	30%	• 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. • 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. • 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.			실습
창의적 문제 해결력 (MC4)	20%	• 통합치유 전공 교과목 주제 제시에 대한 분석 능력을 높일 수 있다. • 통합치유 전공 교과목의 주제를 창의적으로 발상할 수 있으며, 이를 통해 효과적인 업무와 연결할 수 있다.			프로젝트 수행

과목 프로파일					
과목명	치유농업 대상 진단	영문과목명	Healing agriculture target diagnosis	모듈명	모듈3
교과목 개요 및 특성	치유농업 진단 개념, 치유농업 진단 이론, 치유농업 진단의 이해, 치유농업 진단 실습, 진단평가 사례, 실무활용 등의 내용을 통해 치유농업의 대상은 의학적, 사회적으로 치료가 필요한 신체, 정신 및 각종 중독뿐만 아니라 스트레스를 받거나 건강한 삶을 원하는 대상이다. 생애주기별 치유농업 대상자의 특성과 도움이 필요한 대상의 심리, 사회, 정신, 의료적인 사정과 평가를 학습한다.				
교과 목표	치유농업의 대상은 의학적, 사회적으로 치료가 필요한 신체, 정신 및 각종 중독뿐만 아니라 스트레스를 받거나 건강한 삶을 원하는 대상이다. 생애주기별 치유농업 대상자의 특성과 도움이 필요한 대상의 심리, 사회, 정신, 의료적인 사정과 평가를 학습한다.				
교과 내용	치유농업 진단 개념, 치유농업 진단 이론, 치유농업 진단의 이해, 치유농업 진단 실습, 진단평가 사례, 실무활용				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓)프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. • 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.			이론
전공직무능력 (MC3)	30%	• 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. • 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. • 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.			실습
자기개발능력 (MC5)	20%	• 통합치유 전공 수행 과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. • 통합치유 전공 교육을 통한 자기관리, 경력개발 능력을 갖추도록 한다. • 통합치유 전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무 능력을 향상시킨다.			프로젝트 수행

과목 프로파일					
과목명	치유농업 활동소재 관리	영문과목명	Material management for healing agricultural activities	모듈명	모듈3
교과목 개요 및 특성	치유농업 활동소재 개념, 치유농업 활동소재 이론, 치유농업 식물치료 이해, 치유농업 동물치료 이해, 치유농업 활동소재 설계, 치유농업 활동소재 사례, 실무활용 등의 내용을 통해 치유농업의 식물, 동물 활동 소재를 이용하여 치유농업의 교육적 기능,치료적 기능,사회통합 기능로 인간의 삶의 질 향상에 관한 교육과정이다.				
교과 목표	치유농업의 식물, 동물 활동 소재를 이용하여 치유농업의 교육적 기능,치료적 기능,사회통합 기능로 인간의 삶의 질 향상에 관한 교육과정이다.				
교과 내용	치유농업 활동소재 개념, 치유농업 활동소재 이론, 치유농업 식물치료 이해, 치유농업 동물치료 이해, 치유농업 활동소재 설계, 치유농업 활동소재 사례, 실무활용				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓)프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. • 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.			이론
전공직무능력 (MC3)	30%	• 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. • 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. • 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.			실습
자기개발능력 (MC5)	20%	• 통합치유 전공 수행 과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. • 통합치유 전공 교육을 통한 자기관리, 경력개발 능력을 갖추도록 한다. • 통합치유 전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무 능력을 향상시킨다.			프로젝트 수행

과목 프로파일					
과목명	심리학개론	영문과목명	Introduction to Psychology	모듈명	모듈3
교과목 개요 및 특성	심리학의 개념, 심리학의 역사, 심리학 이론, 집단 심리 이론, 관계학적 심리 이론, 심리분석 사례 등의 내용을 통해 인간의 마음과 행동에 대한 과학적 연구로 다양한 세부 분야를 가지고 있다. 심리학의 여러 분야들을 그 역사에서부터 가장 최근의 동향까지 자세하게 소개하여 심리학에 대한 이해도를 높이도록 교육한다.				
교과 목표	심리학에 대한 정확한 이해를 돕기 위한 기초 입문서로, 인간의 마음과 행동에 대한 과학적 연구로 다양한 세부 분야를 가지고 있다. 본 과목은 조직구성원의 만족도와 적응도 향상, 경영자와 근로자와의 관계 조화나 개인의 적성에 맞는 배치와 사고 방지 방안을 배운다.				
교과 내용	심리학의 개념, 심리학의 역사, 심리학 이론, 집단 심리 이론, 관계학적 심리 이론, 심리분석 사례				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓)프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. • 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.			이론
전공직무능력 (MC3)	30%	• 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. • 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. • 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.			실습
창의적 문제 해결력 (MC4)	20%	• 통합치유 전공 교과목 주제 제시에 대한 분석 능력을 높일 수 있다. • 통합치유 전공 교과목의 주제를 창의적으로 발상할 수 있으며, 이를 통해 효과적인 업무와 연결할 수 있다.			프로젝트 수행

과목 프로파일					
과목명	치유농업 프로그램기획 및 개발	영문과목명	Planning and Development of Healing Agriculture Program	모듈명	모듈3
교과목 개요 및 특성	치유농업 프로그램 기획, 치유농업 프로그램 개발, 치유농업 프로그램 적용 사례, 치유농업 프로그램 실행 등의 내용을 통해 심리적 .사회적. 신체적 건강을 회복하고 증진하기 위하여 치유농업자원, 치유농업시설 등을 이용하여 교육을 하거나 설계한 프로그램을 체계적으로 수행하는 것을 학습한다. 치유농업 프로그램의 기획과 개발 기법을 교육하는 과정이다.				
교과 목표	심리적 .사회적. 신체적 건강을 회복하고 증진하기 위하여 치유농업자원, 치유농업시설 등을 이용하여 교육을 하거나 설계한 프로그램을 체계적으로 수행하는 것을 학습한다. 치유농업 프로그램의 기획과 개발 기법을 교육하는 과정이다.				
교과 내용	치유농업 프로그램 기획, 치유농업 프로그램 개발, 치유농업 프로그램 적용 사례, 치유농업 프로그램 실행				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓)프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	• 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. • 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.			이론
전공직무능력 (MC3)	30%	• 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. • 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. • 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.			실습
자기개발능력 (MC5)	20%	• 통합치유 전공 수행 과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. • 통합치유 전공 교육을 통한 자기관리, 경력개발 능력을 갖추도록 한다. • 통합치유 전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무 능력을 향상시킨다.			프로젝트 수행

11. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
재활상담 학사	• 졸업작품 또는 졸업논문 통과 - 4학년 졸업작품 제작을 심사, 평균 70점 이상 통과하며, 조기 졸업자도 이와 동일함. • 공동체 과제인 통합치류 도구개발 및 작품으로 졸업시험을 대신한다.	2개 항목 중 1개 항목 졸업 요건 충족

12. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실 (1실)	실험, 실습실 (1실)	비고
가브리엘관 208호(전용강의실)	가브리엘관 317호(VR실습실)	-

해양치유레저학과
Department of Marine Healing and Leisure

1. 교육목표

가톨릭관동대학교 휴먼서비스대학 해양치유레저학과는 가톨릭 정신의 교육이념을 바탕으로 자주적이고 창의적이며, 교양을 갖추어 지역인재와 더불어 사는 인격을 보유한 대한민국 최고의 해양치유레저 전문가 양성을 목적으로 한다.

이를 위해 해양치유 및 해양레저 관련 이론 및 실기 교과목을 다양하게 제공하여 해양치유레저 전문가로서 미래 해양치유 분야에서 선도적인 역할을 담당하도록 전문적인 지식을 함유하도록 한다.

또한, 건강한 대학생활과 삶의 유지 및 증진을 도모하고 해양치유레저 분야에 능동적으로 대처할 수 있도록 미래 비전을 담은 해양치유레저 전문가의 양성을 교육목표로 설정한다.

① 국가와 세계 발전에 기여하는 호연지기와 전문지식을 함양한 해양치유레저 전문가 양성
② 지역인재 등용을 위한 창의/융합형 해양치유레저 전문가 양성
③ 해양치유관련 분야에서 중추적 역할을 담당하도록 기획·운영·개발·통계분석이 가능한 해양치유전문가 양성
④ 해양레저관련 분야에서 이론 및 실기 능력을 습득하여 해양레저의 시대적 요구에 부응하는 해양레저 전문가 양성

2. 학과연혁

2021.04	평생교육체제지원사업 해양교과설치 타당성 검토
2022.05	평생교육체제지원사업 해양레저스포츠학과 설치 내부검토
2023.01	평생교육체제지원사업 해양치유레저학과 설치 확정
2023.06	휴먼서비스대학 해양치유레저학과 교과목 편성
2023.11	해양치유레저학과 2024학년도 수시 모집(정원 15명)

3. 교과운영 방안

가톨릭관동대학교 해양치유레저학과는 해양치유레저 전문가를 양성함에 따라, 2024년「교육과정 총론」 및 「해양치유레저학 교육과정」을 기반으로 하여 해양치유레저 전문가를 양성하기 위한 교과를 운영한다. 즉, 해양치유레저 전문가로서 갖추어야 할 기본 소양과 기초 역량을 강화하기 위한 기본 교과운영 방안이다.

이를 실질적으로 운영하기 위해 본과에서는 첫째, 2023년 개정된 「해양치유」의 교과과목(해양치유의 이해, 해양레저학 등)을 기반으로 강좌를 개설한다. 둘째, 이 개설된 교과목에 2024년「해양치유 교육과정」의 핵심 역량을 반영하여 해양치유와 해양레저 및 해양치유레저의 융·복합과정에 대해 이해하고 습득하도록 한다. 셋째, 2024년「해양치유 교육과정」에서는 해양치유레저학과의 가장 핵심적인 “해양치유”의 가치를 실천하기 위한 영역으로 구분하여 이를 통해 건강한 삶을 유지·증진·재활하는데 필요한 학문적 지식을 이해할 수 있도록 한다.

이를 위해 본 교과목에서는 이 영역의 개념을 충실히 반영하여 해양치유레저 예비전문가들이 2024년「해양치유레저」교육과정을 현장에서 실천할 수 있도록 한다. 마지막으로, 「해양치유」와 「해양제저」의 핵심 내용과 연계한 교과목 구성을 통해 해양치유레저를 습득하여 해양환경에서 능동적이고, 융합적인 사람, 해양지역에서 해양치유와 레저를 상생할 수 있는 사는 사람, 즉 총론에서 추구하는 전문 해양치유가 가능한 전문인을 양성할 수 있도록 한다.

4. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	비고
MC1 공감적의사소통 능력	학습자의 정서를 고려하여 효과적으로 의사소통하는 능력	발표, 토론, 팀 보고서
MC2 내용전문성개발 능력	해양치유레저 전문가의 교과내용지식, 교수내용지식, 교육과정지식 등의 해양치유와 레저에 대한 전문성을 지속해서 계발하는 능력	시험, 프로젝트, 보고서
MC3 기획프로그램 구성 능력	해양치유를 위한 프로그램 기획, 연구개발, 실행기법을 활용할 수 있는 능력	시험, 발표, 토론, 개발보고서, 프로젝트 시행
MC4 학습성과평가 능력	미래해양환경에 대응하여 교육과정을 확인하고, 해양치유에 접근할 수 있는 능력	시험, 발표, 토론, 보고서, 포트폴리오
MC5 실제적 문제해결 능력	해양치유와 해양레저를 탐색하고 실제적 학습과제를 창의적으로 해결할 수 있는 능력	그룹 과제, 시험, 발표, 토론,
MC6 학습생태계 조성 · 관리 능력	해양현장과 지역 사회와의 네트워크를 통해 학습공동체를 구성하고 해양치유와 해양레저의 건강한 학습생태계를 유지·발전시킬 수 있는 능력	보고서, 프로젝트
MC7 학습자원활용 능력	해양치유와 레저의 시대적 흐름에 따라 활용 가능한 해양자원을 탐색하고 효과적인 학습자원을 선정할 수 있는 능력	그룹과제, 발표, 토론, 프로젝트,
MC8 윤리 능력	해양치유레저에 대한 전문적 역량, 성실과 책임, 소명의 면모를 겸비하여 명예적 가치를 향유하고, 바람직한 사회적 행동을 할 수 있는 능력	토론, 성찰일지

5. 전공능력 선정 배경

가톨릭관동대학교 해양치유레저학과는 휴먼서비스대학 공통 역량을 기반으로 공감적 의사소통역량부터 윤리 역량까지의 전역량을 선택하여, 성인학습자들이 해양치유레저 전문가(해양치유프로그램 개발자, 해양치유실행 전무가, 해양환경조사전문가, 해양레저강사, 해양치유복지전문가, 건강지도사, 해양심리전문가, 해양환경프로그래머, 해양레저전문 지도자 등)가 될 수 있도록 한다.

해양치유레저의 전문가가 되기 위해서는 수요자(성인학습자, 일반인 등)와 공감적 의사소통이 원활해야 하며, 이에 대한 전문성을 갖추기 위해 내용 전문성 개발역량을 개발하고 이를 전공에 접목시키고, 해양자원들을 활용할 수 있어야 한다. 또한, 다양한 해양환경 등에 대처하기 위한 교육과정재구성역량을 갖추고 학습성과를 평가할 수 있어야 한다. 이를 위해서 해양환경의 다원적 기능을 바탕으로 다양한 해양치유레저 활동을 통해 해양치유와 해양레저를 필요로 하는 심리·신체·해양환경·인지·사회적 문제를 해결할 수 있는 역량이 필요하고 스스로 자신을 발전시키려는 노력이 필요하다.

해양치유레저 전문가는 해양치유자원, 해양치유시설, 해양치유프로그램 등을 이용하여 치유가 필요한 사람들과 만나고, 교육과 해양치유를 매개로 개발한 프로그램을 체계적으로 수행할 수 있는 리더십을 발휘해야 하므로 직업적 소명과 윤리의식이 원활하여야 한다. 궁극적으로, 건강한 삶을 누릴 수 있는 해양치유레저를 기반으로 하는 개념과 영역, 해양치유의 기능을 겸비한 전문인의 양성을 위한 전공능력을 선정하였다.

6. 모듈별 명칭

가. 해양치유: 해양치유전문인을 양성하고, 건강회복 유진 및 증진을 도모하기 위한 해양자원활용 방법을 학습하는 전문 모듈명

▶ 해양치유 프로그래머, 해양치유자원 전문관리자, 해양치유 심신안정전문가, 해양치유 심리전문가, 해양치유시설 전문관리자, 해양자원관리자, 해양치유문화해설사, 해양치유 임상전문가, 해양치유 코디네이터 등

나. 해양레저: 해양레저전문인을 양성하고, 건강회복 유진 및 증진을 도모하기 위한 해양레저자원의 활용 방법을 학습하는 전문 모듈 명

▶ 해양레저 전문가, 해양레저교육 전문 기관, 해양레저기구 제작 업체, 해양레저기구 엔지니어, 유·소년 해양레저 센터강사, 국민건강보건 센터, 해양레저트레이너, 해양시설 관리팀, 학교 및 기업의 해양레저 건강증진 센터, 등

모듈명	구분		비고
해양치유	모듈명	해양치유 전문가	국가전문·기술자격/민간자격으로 구분
	진출분야	해양치유운영/교육기관, 해양치유연구소, 정부산하 해양치유실행기관, 해양치유조사 분석사	
	관련직업	해양치유프로그램 실행 및 연구/기획 분야	
	자격증 및 공인성적	해양치유사(국가자격시행시), 임상심리사, 해양자원관리사, 해양안전전문가, 해양치유시설 프로그래머, 해양치유 코디네이터, 사회조사 분석사(통계), 해양치유복지전문가 등	
	담당교수	김정후(정), 해양치유 담당교수(부)	
해양레저	모듈명	해양레저 전문가	국가기술자격/민간자격으로 구분
	진출분야	해양레저운영/교육기관, 해양레저연구소, 해양레저시설개발기관, 정부기관	
	관련직업	해양레저지도자, 해양안전관리자, 해양레저기구 및 시설개발	
	자격증 및 공 인성적	해양레저스포츠지도사(스쿠버다이빙, 윈드서핑, 보드서핑), 산업잠수사(국가기술자격), 수중공사운영자, 해양스포츠 에이전트, 해양레저 컨설턴트, 수영지도자, 해양레저안전관리사, 해양레저 스포츠심리상담사, 해양안전지도사, 스포츠경영관리사, 해양레저기구수리엔지니어, 응급구조사, 수상구조사(국가자격), 동력수상레저기구조종면허 · 요트면허(국가자격), 소형선박조종사면허(국가자격) 등	
	담당교수	김정후(정), 해양레저 담당교수(부)	

7. 교육과정 편성표

모듈명	이수구분	과 목 명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
				1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
				학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
					이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습	
해양치유	전필	사제동행세미나1~8	4	0.5	1	0	0.5	1	0	0.5	1	0	0.5	1	0	0.5	1	0	0.5	1	0	0.5	1	0	0.5	1	0	
	전필	해양치유기초	3	3	3	0																						기본이수
	전필	해양치유프로그램	3				3	2	1																			기본이수
	전심	해양환경의 이해	3	3	3	0																						교과교육
	전기	해양치유서비스	3							3	3	0																교과교육
	전기	해양생태계	3										3	3	0													교과교육
	전필	해양치유요법 I	3							3	1	2																기본이수
	전심	해양치유요법 II	3										3	1	2													교과교육
	전심	해양치유관광상품개발	3							3	3	0																교과교육
	전기	해양치유와 헬스케어산업	3													3	2	1										교과교육
	전심	해양치유기획	3																3	2	1							교과교육
	전심	해양치유서비스마케팅	3																3	2	1							교과교육
	전심	해양자원관리및통계	3													3	2	1										기본이수
	전심	해양치유와스마트산업	3																3	3	0							교과교육
	전심	해양치유고객상담및관리	3																3	2	1							교과교육
	전심	해양치유관광산업	3																			3	1	2				교과교육
	전필	해양치유인문학	3																						3	3	0	기본이수
	전심	해양치유실습	3																			3	0	3				교과교육
해양레저	전필	해양레저스포츠 I	3	3	1	2																						기본이수
	전심	해양레저스포츠 II	3				3	1	2																			기본이수
	전필	해양레저심리상담	3				3	3	0																			기본이수
	전기	수영 I	3	3	0	3																						기본이수
	전기	소형선박 조종 I	3										3	1	2													교과교육
	전심	해양레저현장실습	3										3	0	3													교과교육
	전심	해양레저와 재활	3							3	2	1																교과교육
	전기	산업잠수	3							3	2	1																교과교육
	전심	수영 II	3										3	0	3													교과교육
	전심	레저낚시	3										3	1	2													교과교육
	전필	해양레저컨설팅	3																			3	2	1				교과교육
	전심	해양레저마케팅	3																						3	2	1	교과교육
	전기	동력수상레저기구이해	3							3	1	2																교과교육
	전필	해양구급 및 안전	3													3	2	1										기본이수
	전기	문서기획 및 작성	3													3	2	1										교과교육
	전기	해양레저기구엔지니어	3																3	2	1							교과교육
	전심	소형선박 조종 II	3																3	1	2							교과교육
전공과목 합계			106	12.5	8	5	9.5	7	3	18.5	13	6	18.5	7	12	12.5	9	4	18.5	13	6	9.5	4	6	6.5	6	1	

8. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명	격년 운영	관련 자격	교수명	수업 가능 방식		
						대면	ZOOM(비대면)	블랜디드
1	1	해양치유기초(치유)		치유	강사		0	0
		해양환경의 이해(치유)		치유	강사		0	0
		해양레저스포츠Ⅰ(레저)	홀수	레저	김정후	0		0
		수영Ⅰ(레저) (격년)	짝수	레저	김정후	0		0
	2	해양치유프로그램(치유)		치유	강사		0	0
		해양레저스포츠Ⅱ(레저)	홀수	레저	김정후	0		0
		해양레저심리상담(레저)	홀수	레저	김정후		0	0
2	1	해양치유서비스(치유)		치유	강사		0	0
		·동력수상레저기구이해(레저)		레저	김정후	0		0
		해양치유요법Ⅰ(치유)	홀수	치유	김정후	0		
		해양치유관광상품 개발(치유)	짝수	치유	김정후		0	0
		산업잠수(레저)	홀수	레저	김정후	0		0
		해양레저와 재활(레저)	짝수	레저	김정후		0	0
	2	해양생태계(치유)		치유	강사	0		0
		해양치유요법Ⅱ(치유)		치유	김정후	0		0
		소형선박 조종Ⅰ(레저)	홀수	레저	김정후	0		0
		수영Ⅱ(레저)	짝수	레저	김정후	0		0
		레저낚시(레저)	홀수	레저	김정후	0		0
		해양레저현장실습(레저)	짝수	레저	김정후	0		0
3	1	해양치유와헬스케어산업(치유)		치유	김정후		0	0
		해양자원관리 및 통계(치유)	홀수	치유	김정후		0	0
		해양구급 및 안전(레저)	홀수	레저	김정후	0		0
		문서기획 및 작성(레저)	짝수	레저	김정후		0	0
	2	해양레저기구엔지니어(레저)		레저	김정후		0	0
		소형선박 조종Ⅱ(레저)		레저	김정후	0		0
		해양치유서비스마케팅(치유)	짝수	치유	강사		0	0
		해양치유와 스마트산업(치유)	홀수	치유	김정후		0	0
		해양치유고객상담및관리(치유)	짝수	치유	강사		0	0
		해양치유기획(치유)		치유	강사		0	0
4	1	해양치유관광산업(치유)		치유	강사		0	0
		해양레저컨설팅(레저)		치유	김정후	0	0	0
		해양치유실습(치유)	짝수	치유	김정후	0		0
	2	해양치유인문학(치유)		치유	김정후		0	0
		해양레저마케팅(레저)		레저	강사		0	0

※ 교과목 구성원칙

- 해양치유 관련 50% 교육프로그램 운영
- 해양레저 관련 50% 교육프로그램 운영
- 맞춤형 진로 지도 및 지원 프로그램 확대 운영
- 해양치유레저 전문가 양성프로그램 확대 운영(자격과정 운영)

9. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

모듈명	이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
	전필	사제동행세미나1~8									
해양치유	전필	해양치유기초	40				40		20		100
	전심	해양환경의 이해		40			40		20		100
	전필	해양치유프로그램		40	20		40				100
	전기	해양치유서비스		40			40		20		100
	전필	해양치유요법 I				40	40		20		100
	전심	해양치유관광상품개발				20	40		40		100
	전기	해양생태계	20			40	40				100
	전심	해양치유요법 II				40	40		20		100
	전기	해양치유와헬스케어산업				40			40	20	100
	전필	해양자원관리 및 통계		40		20	40				100
	전선	해양치유실습			20		40		40		100
	전심	해양치유기획		40	20		40				100
	전심	해양치유서비스마케팅		60			40				100
	전심	해양치유와 스마트산업		60			40				100
	전선	해양치유고객상담및관리		50		30			20		100
	전선	해양치유관광산업		40			40	20			100
	전필	해양치유인문학	20	40			40				100
해양레저	전필	해양구급 및 안전		40			20			20	100
	전필	해양레저스포츠 I	20	40			40				100
	전필	수영 I		40		20	40				100
	전심	해양레저스포츠 II	20	40			40				100
	전필	해양레저심리상담		50		30		20			100
	전기	동력수상레저기구이해				40	60				100
	전기	산업잠수		60			40				100
	전심	해양레저와 재활		60			40				100
	전기	소형선박 조종 I		60					40		100
	전심	수영 II		40		20	40				100
	전심	레저낚시		60					40		100
	전심	해양레저현장실습		40	20		40				100
	전기	문서기획 및 작성			40	40			20		100
	전기	해양레저기구엔지니어		40		40	20				100
	전심	소형선박 조종 II		60					40		100
	전심	해양레저마케팅		60		40					100
	전필	해양레저컨설팅		60			40				100
역량총합			120	1,140	120	460	980	40	380	40	3,280

10. 교과목 프로파일

과목 프로파일					
과목명	사제동행세미나1~8	영문과목명	Seminar for career development 1~8	모듈명	일반
교과목 개요 및 특성	사제동행세미나는 해양치유레저학과 소속 재학생들을 소그룹으로 편성하여 담당 지도교수가 멘토 역할을 하여 입학에서부터 졸업 후 까지 지도하는 맞춤형 교육프로그램이다.				
교과 목표	학생들에게 목표 의식을 심어주고 수행과정을 밀착 지도하여 졸업과 함께 자신의 목표를 달성할 수 있도록 도와준다.				
교과 내용	1. 교수별 학생을 배정하여 1학년 초 4년의 진로계획서와 세부수행서를 작성하게 하고 이를 지도한다. 2. 해양치유레저 분야의 발전 방향을 정치, 경제, 문화 및 교육적으로 요약하여 설명할 수 있다. 3. 교수별 특별 지도 내용을 학생들이 이행할 수 있도록 한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
공감적의사소통 역량(MC1)	20%	• 발표 시 한 학기 동안 배운 다양한 내용(자원)을 교수 및 동료와 공유할 수 있다. • 자신의 발표 내용을 적극적으로 표현하고 토론할 수 있다.			발표
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	• 해양지유레저 전문인을 기반한 활동들(비교과)을 수행할 수 있다. • 자신의 진로를 설정하여 이를 정리하여 과제로 제출할 수 있다.			과제
실제적문제해결 역량(MC5)	40%	• 한 학기 동안 목표한 내용을 요약하여 발표할 수 있다. • 스스로를 관리하고 개발하는 능력을 함양할 수 있다.			발표

과목 프로파일					
과목명	해양치유기초	영문과목명	Marine healing basics	모듈명	해양치유
교과목 개요 및 특성	다양하고 풍부한 해양자원을 활용한 해양치유산업을 해양신산업으로 육성하여 바다에서 새로운 성장동력확보 필요성을 인식하는 해양치유의 기초이론을 학습하는 교과목이다.				
교과 목표	1. 해양치유자원과 기술 관련한 국가별 성장역량과 이에 기반한 해양치유 기본 방향성을 함양하는 데 있다. 2. 해양치유자원을 활용하여 체질 개선, 면역력 향상, 항노화 등 국민의 건강을 증진하기 위한 활동에 대한 해양치유기초과정을 학습한다.				
교과 내용	1. 해양치유국가 주도 산업화 추진 배경의 이해 2. 해양치유산업을 통한 일자리와 부가가치 창출에 대한 이해 3. 해양자원을 이용한 신체적, 정신적 건강추구에 대한 이해 4. 해양치유 법제도의 이해 5. 해양치유와 건강증진방법의 이해				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
공감적의사소통 역량(MC1)	40%	• 해양치유산업의 진로방향성에 대해 교수 및 동료와 공유할 수 있다. • 해양치유기초 이론을 설명하고, 이론과정을 토론할 수 있다.			발표
실제적문제해결 역량(MC5)	40%	• 해양치유자원을 분류하고 이를 활용할 수 있도록 디자인 할 수 있다. • 해양치유에 대한 접근방법을 설명할 수 있다.			퀴즈, 시험 활동과제
학습자원활용 능력(MC7)	20%	• 해양치유자원의 개발과 이를 활용한 상호작용의 원리를 설명할 수 있다. • 해양치유자원의 6차산업 발전의 기본을 설명할 수 있다.			발표

과목 프로파일					
과목명	해양환경의 이해	영문과목명	Understanding the marine environment	모듈명	해양치유
교과목 개요 및 특성	해양치유를 위한 해양치유자원의 형성과 가공을 위한 과정을 이해하고, 이에 기반한 해양환경의 구성과 발달과정을 학습한다.				
교과 목표	학생들에게 목표 의식을 심어주고 수행과정을 밀착 지도하여 졸업과 함께 자신의 목표를 달성할 수 있도록 도와준다.				
교과 내용	1. 해양치유 자원인 갯벌, 소금, 해양심층수, 해조류, 해양경관, 해양기후 등 해양치유에 활용될 수 있는 해양자원 및 환경을 학습한다. 2. 해양환경에 대한 지리적, 환경적, 교육적제반 조건을 학습한다. 3. 해양환경과 기후를 학습한다. 4. 해양생물과 해양생태계의 이해한다. 5. 해양환경의 이해와 해양환경의 관리를 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	• 해양환경을 설명할 수 있다. • 해양치유의 실행이 가능토록 해양환경을 설명할 수 있다.	과제
실제적문제해결 역량(MC5)	40%	• 해양환경을 조망할 수 있도록 디자인 설계를 할 수 있다. • 해양환경에 대한	발표
학습자원활용 능력(MC7)	20%	• 발표 시 한 학기 동안 배운 다양한 내용(자원)을 교수 및 동료와 공유할 수 있다. • 자신의 발표 내용을 적극적으로 표현하고 토론할 수 있다.	발표

과목 프로파일					
과목명	해양치유프로그램	영문과목명	Marine healing program	모듈명	해양치유
교과목 개요 및 특성	국민의 건강을 증진시키기 위한 제반활동의 기본과정을 이해하고 해양치유자원을 활용하여 해양치유활동을 위한 프로그램의 기본 방향과 기획의 특수성을 학습한다.				
교과 목표	1. 해양치유를 위한 기본적 프로그램을 기획할 수 있다. 2. 해양치유자원의 활용을 통한 해양치유실천 프로그램을 작성할 수 있다.				
교과 내용	1. 해양치유 시설, 환경, 자원 등을 활용한 해양치유프로그래밍 2. 해양치유프로그램 기획을 위한 프로그래밍의 이해 3. 해양치유프로그램 운영의 이해 4. 해양치유 프로그램의 효과평가를 위한 방법				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	• 해양치유 프로그램의 기획 및 작성을 수행하는 것이 가능하다.	과제
실제적문제해결 역량(MC5)	40%	• 해양치유자원의 효과적 활용에 대한 진보적 아이디어의 활용이 가능하다.	발표
기획프로그램 구성능력(MC3)	20%	• 국민의 건강을 증진하도록 발전적 아이디어를 생산 적용이 가능하다.	발표

과목 프로파일					
과목명	해양치유서비스	영문과목명	Marine healing service	모듈명	해양치유
교과목 개요 및 특성	해양치유서비스를 위한 프로그램, 치유요법의 적용, 서비스관리에 대한 전문적 이론을 학습한다.				
교과 목표	해양치유서비스의 전문영역을 이해하고 이를 현장에 적용할 수 있다.				
교과 내용	1. 해양치유전문인력 관리를 위한 제이론을 학습한다. 2. 해양치유서비스 공간 및 시설관리를 학습한다. 3. 해양치유 고객 상담 및 관리를 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	• 해양치유전문인력 관리를 위한 제반 이론을 보고서로 제출할 수 있다.	과제
실제적문제해결 역량(MC5)	40%	• 해양치유서비스 공간의 관리를 설명할 수 있다.	발표
학습자원활용 능력(MC7)	20%	• 해양치유 고객관리에 대한 직업적 소명 의식을 이해하고, 설명할 수 있다.	발표

과목 프로파일					
과목명	해양치유요법 Ⅰ	영문과목명	Marine Healing Therapy Ⅰ	모듈명	해양치유
교과목 개요 및 특성	해양치유서비스의 핵심 기반인 운동요법, 심리요법, 그 밖의 해양치유자원을 활용한 건강증진 기법을 학습한다.				
교과 목표	해양치유요법 Ⅰ은 해양치유서비스를 위한 기본적 접근방법을 학습하고, 이에 기반한 운동요법을 전문적으로 학습한다.				
교과 내용	1. 해양심층수를 활용한 운동요법을 학습한다. 2. 해양치유고객에 대한 심리적 라포형성에 대한 실전적 기법을 학습한다. 3. 해양치유서비스를 위한 해양자원활용 요법을 학습한다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실제적문제능력 (MC5)	40%	• 해양치유서비스를 위한 운동요법을 실제 수행할 수 있고, 건강증진에 대한 방법론을 설명할 수 있다.	그룹과제, 시험, 발표
학습자원활용 능력(MC7)	20%	• 해양치유서비스를 위한 해양심층수 활용 방법을 설명할 수 있다.	보고서
학습성과평가 능력(MC4)	40%	• 해양치유서비스를 위한 운동요법의 최신지견을 설명할 수 있다.	성찰일지 포트폴리오

과목 프로파일					
과목명	해양치유요법 II	영문과목명	Marine Healing Therapy II	모듈명	해양치유
교과목 개요 및 특성	해양치유서비스의 핵심 기반인 운동요법, 심리요법, 그 밖의 해양치유자원을 활용한 건강증진 기법을 심화학습한다.				
교과 목표	해양치유요법 II는 해양치유서비스를 위한 심화된 접근방법을 학습하고, 이에 기반한 심리/운동요법을 전문적으로 학습한다.				
교과 내용	1. 해양심층수를 활용한 심리/운동요법을 학습한다. 2. 해양치유를 위한 영양요법을 학습한다. 3. 해양치유고객에 대한 원스톱 서비스에 대한 실전적 기법을 학습한다. 4. 해양치유서비스를 위한 심리/운동요법 추진방법을 학습한다.				
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)				
교수/학습방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실제적문제능력 (MC5)	40%	• 해양치유서비스를 위한 심리/운동요법을 수행할 수 있다.	그룹과제, 시험, 발표
학습자원활용 능력(MC7)	20%	• 해양치유서비스를 위한 해양심층수 활용과 심리적 접근 방법을 설명할 수 있다.	보고서
학습성과평가 능력(MC4)	40%	• 해양치유서비스를 위한 심리/운동/영양요법의 최신지견을 설명할 수 있다.	성찰일지 포트폴리오

과목 프로파일					
과목명	해양치유관광상품개발	영문과목명	Development of marine healing tourism products	모듈명	해양치유
교과목 개요 및 특성	해양치유자원의 활용과 이를 바탕으로 한 관광상품의 융복합으로 새로운 시각으로 해양치유를 재해석하여 해양자원의 관광상품의 효율적 관리와 개발을 위한 이론을 학습하고 이를 자원화하는 기술을 탐색하는 교과목이다.				
교과 목표	6차산업의 융복합적 사고를 바탕으로 해양치유산업의 자원을 활용한 상품개발을 학습하고, 다양한 개발이론을 디자인하여 새로운 관광상품을 개발하는 이론적 근거를 학습하는 것을 목표로 함				
교과 내용	1. 해양치유자원과 관광의 융복합적 사고 이론 2. 해양치유자원과 관광상품개발을 위한 전략적 사고 형성과정				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실제적문제능력 (MC5)	40%	• 해양치유 관광상품을 기반한 개발을 수행할 수 있다.	그룹과제, 시험, 발표
학습자원활용 능력(MC7)	40%	• 관광상품개발을 위한 연구방법을 습득하고 이를 통해 관광상품개발을 독자 수행할 수 있는 통찰력을 함양한다.	발표
학습성과평가 능력(MC4)	20%	• 해양치유 관광상품의 선택과정을 통해 문제해결형 추론과정을 설명할 수 있다.	발표

과목 프로파일					
과목명	해양생태계	영문과목명	Marine ecosystem	모듈명	해양치유
교과목 개요 및 특성	해양치유자원의 이용 및 적용과 해양생태계의 이해를 위한 해양치유환경의 학습과 해양환경의 기후, 해양생물, 해양생태계에 대하여 학습한다.				
교과 목표	해양생태계의 기본환경과 해양생물에 대해 학습한다.				
교과 내용	1. 해양생태계의 제이론 2. 해양치유환경 3. 해양환경과 기후 4. 해양생물				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
학습성과평가 능력(MC4)	40%	• 해양생태계의 기본구조를 설명할 수 있다.	과제
실제적문제해결 역량(MC5)	40%	• 해양치유환경의 학습을 위한 해양기후, 해양생물, 생태계를 설명할 수 있다.	발표
공감적의사소통 역량(MC1)	20%	• 해양치유를 위한 해양생태계 자원의 이용을 적법하게 설명할 수 있다.	발표

과목 프로파일					
과목명	해양치유와 헬스케어산업	영문과목명	Marine healing and healthcare industry	모듈명	해양치유
교과목 개요 및 특성	6차산업의 핵심을 이해하고 해양치유와 헬스케어산업의 기본 방향을 이해하고 학습한다.				
교과 목표	해양치유와 헬스케어산업의 기본역동을 이해하고 이에 기반한 헬스케어산업의 현황과 방향성을 이해하여 해양치유의 기본역량을 함양한다.				
교과 내용	1. 6차산업과 헬스케어산업의 역동에 대한 이해 2. 해양치유상품과 헬스케어상품의 콜라보네이션의 이해				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
학습성과평가 능력(MC4)	40%	• 해양치유산업과 헬스케어산업에 대한 기본 보고서를 작성할 수 있다.	• 과제
학습자원활용 능력(MC7)	40%	• 해양치유상품의 설명과 건강증진을 위한 헬스케어산업의 적용을 설명할 수 있다.	• 발표
윤리능력(MC8)	20%	• 해양치유상품과 건강증진을 위한 헬스케어상품의 접목을 설명할 수 있다.	• 발표

과목 프로파일					
과목명	해양자원관리 및 통계	영문과목명	Marine resource management and statistics	모듈명	해양치유
교과목 개요 및 특성	해양치유관리를 위한 통계적 처리 방법을 학습하여 효과평가의 환류계획을 수행하는 능력을 함양하는 교과목이다.				
교과 목표	해양치유관리의 효과적 환류계획의 수행을 위한 통계처리의 학습				
교과 내용	1. 해양자원관리를 위한 프로그램 구성 및 기획 2. 해양치유 프로그램의 평가 및 관리 3. 해양치유효과 평가를 위하 통계처리 방법				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	• 해양자원관리의 효율적 보고서작성을 할 수 있다.	과제
실제적문제해결 역량(MC5)	40%	• 환류 계획의 작성과 이를 근거한 통계적 문제점들을 설명할 수 있다.	발표
학습성과평가 능력(MC4)	20%	• 해양자원관리를 위한 통계적 처리 방법의 활용을 설명할 수 있다.	발표

과목 프로파일					
과목명	해양치유실습	영문과목명	Marine healing practice	모듈명	해양치유
교과목 개요 및 특성	해양치유서비스의 유형과 실제의 경험을 바탕으로 해양치유의 현장을 탐색한다.				
교과 목표	해양치유서비스의 핵심을 이해하기 위한 현장학적				
교과 내용	1. 국내 정기적 해양치유박람회의 현장탐색을 기본으로 한다. 2. 해양치유시설, 산업, 프로그램 등을 직접 탐색함을 기본으로 한다. 3. 해양치유관련 기관의 현장체험을 기본으로 한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
학습자원 활용 능력(MC7)	40%	• 해양치유실습기관을 탐색하고 이를 활용할 수 있는 준거를 설명한다.	프로젝트
실제적문제해결 역량(MC5)	40%	• 해양치유실습 현장탐색을 통하여 해양치유자원을 활용할 수 있다.	그룹과제, 시험, 발표
기획프로그램 구성능력(MC3)	20%	• 해양치유실습자원의 교류계획을 작성할 수 있다.	발표

과목 프로파일					
과목명	해양치유기획	영문과목명	Marine Healing Planning	모듈명	해양치유
교과목 개요 및 특성	해양치유자와 전문가로서의 해양치유와 건강한 삶을 성찰하고, 해양치유의 융복합적 사고를 자신만의 언어로 표현할 수 있도록 프로그래머로서 합리적 사고를 끌어내도록 관리 조정기법을 학습하는 교과목이다.				
교과 목표					
교과 내용	적절한 의사소통기법을 이해하고, 해양치유자원의 효율적 활용을 위한 근거중심적 사례탐색을 통하여, 해양치유의 융복합적 사고를 지향할 수 있도록 기획론을 학습하는 교과목이다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	• 해양치유에 대한 문제중심학습을 통하여 기획과제를 도출하고, 이를 가능한 학습자료를 활용하여 자기주도적인 기획방법과 능력을 함양한다.			과제
실제적문제해결 역량(MC5)	40%	• 소집단 활동의 기획 목표를 인지하고 협업을 통한 해양치유기획을 할 수 있다.			발표
기획프로그램 구성 능력(MC3)	20%	• 근거중심의 해양치유기획을 할 수 있다.			발표

과목 프로파일					
과목명	해양치유서비스마케팅	영문과목명	Marine healing service and marketing	모듈명	해양치유
교과목 개요 및 특성	건강한 삶을 유지, 증진 및 재활을 목적으로 하는 해양치유의 향유적 의미를 극대화하고 이를 바탕으로 한 해양치유자원의 활용과 서비스의 유의미한 장점을 ICT를 기반한 홍보전략과 마케팅 전략을 학습하는 교과목이다.				
교과 목표	인공지능시대와 해양치유의 병행적 삶의 효율성을 극대화하기 위한 서비스마인드와 마케팅 전략을 브랜딩하여 융복합적 자산의 함양을 목표로 한다.				
교과 내용	1. 해양치유전문가로서 서비스 홍보에 대한 서비스 마인드를 습득하고 전문가로서의 태도를 학습한다. 2. 해양치유 서비스 분야의 원칙을 이해하여 홍보전략을 이해한다. 3. 각, 국가별 해양치유 서비스의 홍보전략과 마케팅 전략의 다양성과 특성을 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	60%	• 여러 나라의 국가별 해양치유서비스홍보전략과 마케팅전략의 특성을 이해하고 건강증진과 예방을 위한 전략을 계획할 수 있다.			과제
실제적문제해결 역량(MC5)	40%	• 다양한 해양치유적 문제와 더불어 사회, 경제, 시설, 윤리, 법, 환경 등을 통합적으로 고려하여 해양치유서비스 홍보 및 마케팅을 설명할 수 있다.			발표

과목 프로파일					
과목명	해양치유와 스마트산업	영문과목명	Marine Healing and Smart Industry	모듈명	해양치유
교과목 개요 및 특성	해양치유를 위한 헬스케어산업과 연계한 스마트 해양치유의 기본 방향과 진로계획을 자신이 설정하고 이를 산업화할 수 있는 탐색 연구교과목이다.				
교과 목표	스마트해양치유와 부합할 수 있는 해양치유상품의 개발과 특허를 위한 제반 이론을 학습하는 데 있다.				
교과 내용	1. 해양치유상품의 개발을 위한 탐색과정을 학습한다. 2. 스마트해양치유의 기본과정을 학습한다. 3. 스마트해양치유상품의 특성을 이해한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	60%	• 스마트해양치유상품의 가치와 이를 활용하는 방법론을 설명할 수 있다.			과제
실제적문제해결 역량(MC5)	40%	• 해양치유상품과 스마트해양치유상품을 비교 논할 수 있다.			발표

과목 프로파일					
과목명	해양치유관광산업	영문과목명	Marine healing tourism industry	모듈명	해양치유
교과목 개요 및 특성	해양치유관광산업의 활성화를 위한 지역인문사회, 역사문화자원의 탐색과 적용을 학습하는 교과목이다.				
교과 목표	해양자원의 탐색과 활용을 통한 해양치유관광산업의 방향성을 학습하고 이를 적용할 수 있다.				
교과 내용	1. 해양치유관광산업을 연계할 수 있는 지역인문사회자원을 탐색한다. 2. 해양치유관광산업을 연계할 수 있는 역사문화자원을 탐색한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	• 해양치유자원을 설명하고 포트폴리오를 작성할 수 있다.			과제
실제적문제해결 역량(MC5)	40%	• 해양치유자원을 활용하여 관광상품을 개발할 수 있다.			발표
학습생태계 조성·관리 능력(MC6)	20%	• 해양치유자원에 대한 자원활용법을 설명할 수 있다.			발표

과목 프로파일					
과목명	해양치유인문학	영문과목명	Marine Healing Humanities	모듈명	해양치유
교과목 개요 및 특성	해양치유를 향유 할 수 있도록 해양치유와 관련한 인문적 소양(영화, 연극, 포럼, 발표, 학술제, 발표회)을 함양하는 세미나 실습 형태의 교과목이다.				
교과 목표	인문적 소양을 갖춘 전인적 인격으로 진실한 해양치유가 가능한 전문인을 양성하는 것을 목표로 한다.				
교과 내용	1. 해양환경과 자원을 활용한 해양치유의 인문적 작품을 탐색하고 이를 바탕으로 진실한 해양치유의 인격학습 2. 해양치유의 인문적 소양 함양을 위한 전문가와의 인터뷰 연구와 발표 3. 인문적 작품세계와의 소통을 통한 마음의 치유가 가능하도록 탐색하는 학습과정				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	• 해양치유레저를 향유할 수 있도록 인문적 소양을 함양하고 이에 기반한 활동들(비교과)을 수행할 수 있다. • 자신의 진로를 설정하여 이를 정리하여 과제로 제출할 수 있다.	중간/기말 시험
실제적문제해결 역량(MC5)	40%	• 해양치유를 위한 인문적 내용을 요약하여 발표할 수 있다. • 해양치유를 위한 인문적 소양을 탐색할 수 있다.	발표
공감적의사소통 역량(MC1)	20%	• 발표 시 한 학기 동안 배운 다양한 내용(자원)을 해양치유를 위해 공유할 수 있다. • 해양치유를 위한 인문적 발견을 적극적으로 표현하고 토론할 수 있다.	발표

과목 프로파일					
과목명	해양치유고객상담 및 관리	영문과목명	Marine healing customer consultation and management	모듈명	해양레저
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 해양치유환경에서 인간행동을 이해하고 분석적 사고 능력을 통해 심리적 기전과 이론적 내용을 학습하여 해양치유활동을 통한 영구적 변화를 이해하여 건강한 해양치유를 이어갈 수 있도록 하며, 인간행동 기반의 심리에 필요한 제반 이론을 학습하여 해양치유 현장의 고객상담의 연구, 교수, 상담에 도움을 주도록 구성한 교과목으로 자신의 삶과 타인, 그리고 공동체 등을 이해한다.				
교과 목표	1. 해양치유현장에서 응용되는 고객서비스에 나타나는 심리적 현상과 상담 방법을 제시한다. 2. 해양치유에 대한 심리적/정서적 지도와 응용능력을 배양한다. 3. 인간행동 움직임의 복잡성과 학습과정의 개념에 대해 이해한다.				
교과 내용	1. 해양치유 현장에서 이루어지는 심리적 현상을 이해 및 학습한다. 2. 해양치유의 제 변인에 대한 연구방법론을 학습한다. 3. 해양치유의 제 변인들에 대한 통계적 활용으로 보고서작성을 학습한다. 4. 해양치유지도사서 건강한 해양활동을 할 수 있도록 구제적 고객상담법을 이해한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	50%	• 해양치유 활동에 따른 심리적/정서적 효과의 기본 원리와 성격을 이해하고, 이를 바탕으로 심리적 개입 방법을 활용할 수 있다. • 심리적 정서적 활동의 실습 사례를 정확히 이해하고, 적합한 해양환경 심리 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	중간/기말 시험 수업지도안
학습성과평가 역량(MC4)	30%	• 해양환경 상황에서의 심리적 정서적 중요성을 현장에서 적용할 수 있다. • 고객 심리상담 실습 노트에 제시된 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 그 대안의 합리적인 근거를 설명할 수 있다. • 해양치유지도사로서 심화된 심리적 기초를 다질 수 있다.	성찰일지 포트폴리오
학습자원활용 역량(MC7)	20%	• 해양치유환경의 심리적 정서적 제반 이론을 바탕으로 고객서비스 분야의 심리상담사 자격과정에 합격할 수 있다. • 해양치유 현장에서 상담활동에 필요한 피드백 노트를 작성할 수 있다.	자격증 취득

과목 프로파일					
과목명	해양레저스포츠 I	영문과목명	Marine leisure sports I	모듈명	해양레저
교과목 개요 및 특성	치유의 목표를 설정할 수 있도록 해양레저스포츠의 방향성을 탐색하고 이를 체득하는 기본과정의 교과목이다.				
교과 목표	해양치유레저의 목표를 달성하기 위해 수상에서 이루어질 수 있는 다양한 형태의 수상레저스포츠를 경험하고 이를 완성하는 것을 목표로 한다.				
교과 내용	1. 내수면에서 이루어지는 수상스포츠를 탐색하고 이를 경험하여 치유의 기본방향을 설정한다. 2. 수상스포츠의 자격과정을 고찰하고 이를 취득한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	• 내수면 수상스포츠의 기본과정을 이수하고 이를 설명할 수 있다.			과제
실제적문제해결 역량(MC5)	40%	• 내수면 수상스포츠를 이용한 치유과정을 설명할 수 있다.			발표
공감적의사소통 역량(MC1)	20%	• 내수면 수상스포츠를 탐색하고 참여하는 교수 및 학생들에게 설명할 수 있다.			자격취득

과목 프로파일					
과목명	해양레저스포츠 II	영문과목명	Marine leisure sports II	모듈명	해양레저
교과목 개요 및 특성	치유의 목표를 설정할 수 있도록 해양레저스포츠의 방향성을 탐색하고 이를 체득하는 심화과정의 교과목이다.				
교과 목표	해양치유레저의 목표를 달성하기 위해 수상/수중에서 이루어질 수 있는 다양한 형태의 수상레저스포츠를 경험하고 이를 치유경험으로 완성하는 것을 목표로 한다.				
교과 내용	1. 해수면에서 이루어지는 수상/수중 스포츠를 탐색하고 이를 경험하여 치유의 기본 및 심화 방향을 설정한다. 2. 수상/수중 스포츠의 자격 과정을 고찰하고 이를 취득한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	• 해수면 수상/수중스포츠의 기본과 심화 과정을 이수하고 이를 설명할 수 있다.			과제
실제적문제해결 역량(MC5)	40%	• 해수면 수상/수중 스포츠를 이용한 치유과정을 설명할 수 있다.			발표
공감적의사소통 역량(MC1)	20%	• 해수면 수상/중스포츠를 탐색하고 참여하는 교수 및 학생들에게 설명할 수 있다.			자격취득

과목 프로파일			
교과목명	동력수상레저 기구이해	영문교과목명	Powered water leisure understanding of the mechanism
교과목 개요 및 특성	해양치유레저 환경에서 필요한 레저기구의 효율적 운영을 위한 수상레저안전법 적용의 기구 운용을 학습하고 국가 면허취득을 기본으로 하는 교과목이다.		
교과 목표	동력수상레저기구 2급 자격 이상을 취득하는 것이다.		
교과 내용	동력수상레저기구는 법령에서 정하는 동력을 사용하는 수상레저기구의 합리적 운용을 위한 법령을 비롯한 운용 기술을 학습하는 것이다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실제적문제해결 능력(MC5)	60%	• 동력수상레저기구의 운용을 위한 기본 지식 및 기능을 이해하고, 실시할 수 있다	중간/기말 시험
학습성과평가 능력(MC4)	40%	• 해양레저의 원활한 활동을 할 수 있는 동력수상레저기구의 특성을 설명할 수 있다.	자격취득

과목 프로파일					
과목명	산업잠수	영문과목명	Industrial Diving	모듈명	해양레저
교과목 개요 및 특성	수중에서 이루어지는 해양 연구 및 시설 구축에 필요한 잠수기능사의 역할수행이 가능하도록 지도하는 맞춤형 교육프로그램이다.				
교과 목표	잠수기능사 국가 자격을 취득하도록 교육하는데 있다.				
교과 내용	1. 잠수기능사 국가기술자격 취득을 위한 기본 과정을 학습한다. 2. 산업잠수의 영역을 학습하여 해양치유환경을 이해한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	60%	• 해양치유레저 연구 및 조사를 위한 수중환경을 경험하고 이를 수행할 수 있다. • 해양치유레저에 대한 수중조사용역을 수행할 수 있는 자신감을 발표할 수 있다.	중간/기말 시험
실제적문제해결 역량(MC5)	40%	• 잠수산업기능사자격의 취득으로 수중환경을 설명할 수 있다.	발표

과목 프로파일					
과목명	해양레저와 재활	영문과목명	Marine leisure and rehabilitation	모듈명	해양레저
교과목 개요 및 특성	해양레저를 통한 건강회복과 유지 및 증진을 위한 신체적 심리적 재활을 위한 프로그램의 탐색과 이를 경험하고, 체득하여 실제 활용할 수 있는 경험적 능력을 함양하는 교과목이다.				
교과 목표	해양심층수를 활용한 심리 정서적/신체적 재활 방법을 학습한다.				
교과 내용	1. 해양심층수를 이용한 재활방법을 학습한다. 2. 해양심층수를 활용한 재활의 연구방법론을 학습한다. 3. 해양레저와 재활의 상관을 이해하고 이를 활용하는 방법론을 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	60%	• 해양심층수의 역할과 활용에 대하여 설명할 수 있다. • 해양레저 활동과 재활의 기본과정을 설명할 수 있다.			중간/기말 시험
실제적문제해결 역량(MC5)	40%	• 해양심층수를 이용한 재활의 기본 방향을 설명할 수 있다. • 해양레저재활의 기본 방향을 설명할 수 있다.			발표

과목 프로파일					
과목명	소형선박조종Ⅰ	영문과목명	Small Ship PilotingⅠ	모듈명	해양레저
교과목 개요 및 특성	소형선박조종은 해양치유레저활동에 필요한 연구 및 치유과정에 도움을 줄 수 있도록 지도하는 맞춤형 교육프로그램으로 해사안전법에 기초한 실습형 교과목이다.				
교과 목표	해양치유레저활동을 위한 목표를 달성할 수 있도록 소형선박조종사면허를 취득하는 데 있다.				
교과 내용	1. 해사안전법을 기본으로 하는 법령을 이해할 수 있다. 2. 소형선박조종사 면허취득을 위한 기본과정을 이수한다 3. 해양치유레저활동에 필요한 조종법을 학습한다				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	60%	• 해양치유레저 전문인 양성에 필요한 소형선박조종을 수행할 수 있다.			중간/기말 시험
학습자원활용 능력(MC7)	40%	• 소형선박조종을 통한 해양치유레저의 기본방향을 설명하고 이를 응용할 수 있다.			발표

과목 프로파일					
과목명	소형선박조종Ⅱ	영문과목명	Small Ship PilotingⅡ	모듈명	해양레저
교과목 개요 및 특성	소형선박조종은 해양치유레저활동에 필요한 연구 및 치유과정에 도움을 줄 수 있도록 지도하는 맞춤형 교육프로그램으로 해양치유를 위한 해양환경 조사에 활용하는 교과목이다.				
교과 목표	해양치유레저활동을 위한 목표를 달성할 수 있도록 소형선박조종을 실제 활용하고 연구하는 데 있다.				
교과 내용	1. 소형선박조종을 위한 세부 조종법을 설명할 수 있다. 2. 소형선박조종과 운용을 위한 관계법령을 학습한다. 3. 해양치유레저활동에 필요한 운용법을 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	60%	• 해양치유레저 전문연구 및 조사를 위한 소형선박조종을 수행할 수 있다.			중간/기말 시험
학습자원활용 능력(MC7)	40%	• 해양치유레저의 기본방향을 설명하고 이를 응용할 수 있는 소형선박의 특성을 설명할 수 있다.			발표

과목 프로파일					
과목명	해양레저현장실습	영문과목명	Marine leisure field training	모듈명	해양레저
교과목 개요 및 특성	해양레저서비스의 유형과 실제의 경험을 바탕으로 해양레저의 현장을 탐색한다.				
교과 목표	해양레저서비스의 핵심을 이해하기 위한 현장학적 실습을 통한 고객서비스 극대화를 체득한다.				
교과 내용	1. 국내 정기적 해양레저박람회의 현장탐색을 기본으로 한다. 2. 해양레저시설, 산업, 프로그램 등을 직접 탐색함을 기본으로 한다. 3. 해양레저관련 기관의 현장 체험을 기본으로 한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	• 해양레저 실습 기관을 탐색하고 이를 활용할 수 있는 준거를 설명한다.			중간/기말 시험
실제적문제해결 역량(MC5)	40%	• 해양레저 실습 현장을 탐색하고 이를 활용할 수 있다.			발표
기획프로그램 구성능력(MC3)	20%	• 해양레저 실습자원의 교류계획을 작성할 수 있다.			발표

과목 프로파일					
과목명	문서기획 및 작성	영문과목명	Document planning and writing	모듈명	해양레저
교과목 개요 및 특성	해양레저프로그램 기획 및 실시를 위한 문서기획, 개발, 수정, 환류 등의 문서작업을 원활하게 할 수 있도록 MS오피스 활용능력, 한글워드 OS활용능력의 함양을 위한 활용능력을 함양하는 교과목이다.				
교과 목표	MS오피스활용능력, 한글워드프로그램 활용능력 등의 자격 과정을 이수한다.				
교과 내용	문서작성능력함양(한글워드), 엑셀프로그램, 파워포인트 활용 과정을 활용한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
기획프로그램 구성능력(MC3)	40%	• 문서작성을 위한 다양한 프로그램을 활용할 수 있다.			중간/기말 시험
학습성과평가 능력(MC4)	40%	• 해양치유레저 활동계획서를 작성할 수 있다.			발표
학습자원활용 능력(MC7)	20%	• 관련기관과 업무협력을 위한 공공기관 문서작업을 원활하게 할 수 있다.			발표

과목 프로파일					
과목명	해양레저마케팅	영문과목명	Marine leisure marketing	모듈명	해양레저
교과목 개요 및 특성	ICT기술활용으로 해양레저마케팅의 기본적인 기술과 지식을 습득하고, 마케팅 환경의 정보처리와 ICT를 활용하여 최적의 마케팅 전략을 수립하도록 관리할 수 있도록 도와주는 교과목이다.				
교과 목표	해양레저마케팅 환경과 ICT기술의 접목으로 첨단 마케팅 전략을 수립하고 활용할 수 있도록 한다.				
교과 내용	1. 해양레저마케팅 시장구조를 이해하기 위한 제반 이론을 학습한다. 2. 최신 ICT기술을 접목하여 해양레저마케팅 전략을 수립할 수 있다. 3. 해양레저마케터로서 마케팅 믹스전략(4P)을 활용한 프로세스를 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
내용전문성개발 능력(MC2)	60%	• 열린 사고와 태도로 새로운 것에 대한 탐구와 융합적 사고에 의한 창의적 마케팅을 할 수 있는 능력을 설명할 수 있다.			중간/기말 시험
학습성과평가 능력(MC4)	40%	• 급변하는 해양레저마케팅 ICT 현황 및 산업에 적용되는 기본적인 기술과 지식을 조사하여 습득할 수 있고, 세부 영역에서 제공되는 다양한 ICT 도구를 활용하고 정보를 처리할 수 있는 능력			발표

과목 프로파일					
과목명	해양레저컨설팅	영문과목명	Marine leisure consulting	모듈명	해양레저
교과목 개요 및 특성	해양레저환경의 시장세분화 전략과 해양레저의 생존과 경쟁우위를 위한 전략적 사고를 함양할 수 있도록 컨설팅 방법을 학습하는 교과목이다.				
교과 목표	해양레저 사업의 성공적 수행과정을 밀착 지도하여 졸업과 함께 자신의 목표를 달성할 수 있도록 컨설팅의 세분화 전략을 도와준다.				
교과 내용	1. 해양레저산업과 수행과정에서 성공적 브랜드 자산구축과 브랜드 지식을 관리하도록 컨설팅전략을 학습한다 2. 해양레저산업의 다양한 이해를 통한 수익그대화 전략을 위한 컨설팅 방법을 이해한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	60%	• 마케팅 전략의 핵심을 활용하여 해양레저산업의 성공적 완성을 위한 컨설팅전략을 수립할 수 있다.			중간/기말 시험
실제적문제해결 역량(MC5)	40%	• 다양한 해양레저마케팅 시장에서 성공적 컨설팅으로 조력할 수 있는 능력을 발휘할 수 있다.			발표

과목 프로파일					
과목명	해양레저기구엔지니어	영문과목명	Marine leisure equipment engineer	모듈명	해양레저
교과목 개요 및 특성	해양레저에 필수적으로 활용하는 동력엔진의 기본수리 과정을 학습하여 해양치유레저활동에 필요한 엔진수리의 기본에 대해 학습하는 교과목이다.				
교과 목표	해양레저활동에 발생가능한 동력수상기구의 결함에 대비한 응급처치와 기본 수리 과정을 실습한다.				
교과 내용	1. 동력엔진의 기본구조를 이해한다. 2. 제트엔진의 기본구조와 기초정비를 학습한다. 3. 엔진구조와 기본수리과정에 대해 이해한다. 4. 기본정비에 대한 윤리적 과정을 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	• 엔진의 기초와 해양환경을 요약하여 발표할 수 있다			중간/기말 시험
학습성과평가 능력(MC4)	40%	• 수중 엔진 결함의 원인과 이를 해결할 수 있는 처치와 기본수리 내용을 정리할 수 있다.			발표
실제적문제해결 역량(MC5)	20%	• 해양레저환경에서 발생할 수 있는 엔진의 문제점들을 요약하여 정리할 수 있다.			발표

과목 프로파일					
과목명	수영 I	영문과목명	Marine Swimming I	모듈명	해양레저
교가목 개요 및 특성	본 강좌는 해양환경에서 생존 및 인명구조를 위한 필수 영법을 체득하고 이를 바탕으로 수상에서 해양치유레저를 영위할 수 있는 기본 과정을 학습한다.				
교과 목표	1. 수영 기본 영법(인명구조영법)을 할 수 있다. 2. 해양 안전을 위한 생존수영의 방법을 구사할 수 있다.				
교과 내용	1. 해양 안전을 수행할 수 있는 수영의 기본 영법과 생존수영을 학습한다. 2. 해양 구급을 위한 수상안전요원에 준하는 인명구조영법을 이행한다. 3. 해양 안전을 위한 실제적 메뉴얼을 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	• 해양 현장에서 안전한 활동을 위한 인명구조영법의 기본 원리와 대처 방법을 이해하고, 적용할 수 있다. • 해양 현장에서 자기생명 존중과 생존수영방법을 학습하여 수상응급 상황에서 합리적이고 적합한 방법을 제시하여 대처할 수 있다.			중간/기말 시험 수업지도안
학습성과평가 역량(MC4)	20%	• 해양안전을 위한 중요성을 논리적인 보고서로 구성할 수 있다. • 해양 인명구조 영법의 적용에 대하여 합리적인 근거를 작성할 수 있다.			보고서
실제적문제해결 역량(MC5)	40%	• 해양안전의 생존수영 적용의 기초를 다질 수 있다. • 해양치유레저지도사로써 적합한 수영영법의 기초를 다질 수 있다.			성찰일지 포트폴리오

과목 프로파일					
과목명	수영 II	영문과목명	Swimming II	모듈명	해양레저
교가목 개요 및 특성	본 강좌는 해양환경에서 생존 및 인명구조를 위한 필수 영법을 체득하고 이를 바탕으로 수상에서 해양치유레저를 영위할 수 있는 기본 과정을 학습한다.				
교과 목표	1. 수영 기본 영법(인명구조영법)을 할 수 있다. 2. 다양한 해양 인명구조 기구를 사용할 수 있다(서프보드 활용)				
교과 내용	1. 해양 안전을 수행할 수 있는 수영의 기본 영법과 생존수영을 학습한다. 2. 해양 구급을 위한 수상안전요원에 준하는 인명구조영법을 이행한다. 3. 해양 안전을 위한 실제적 메뉴얼을 학습한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	• 해양 현장에서 안전한 활동을 위한 인명구조 기구 사용을 수행할 수 있다. • 다양한 인명구조 기구 사용을 위한 해양체력 육성법을 개발할 수 있다.			중간/기말 시험 수업지도안
학습성과평가 역량(MC4)	20%	• 해양 안전을 위한 중요성을 논리적인 보고서로 구성할 수 있다. • 해양 인명구조 영법의 활용의 합리적인 근거를 작성할 수 있다.			보고서
실제적문제해결 역량(MC5)	40%	• 수영과 서프보드를 통한 합리적 구조활동을 할 수 있다. • 서프보드를 활용한 인명구조형태를 구체적으로 수행할 수 있다.			성찰일지 포트폴리오

과목 프로파일					
과목명	해양레저심리상담	영문과목명	Marine leisure psychological counseling	모듈명	해양레저
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 해양레저환경에서 인간행동을 이해하고 분석적 사고 능력을 통해 심리적 기전과 이론적 내용을 학습하여 해양레저활동을 통한 영구적 변화를 이해하여 건강한 해양치유레저를 이어갈 수 있도록 하며, 인간행동 기반의 심리에 필요한 제반 이론을 학습하여 해양치유레저 현장의 연구, 교수, 상담과정에 도움을 주도록 구성한 교과목으로 자신의 삶과 타인, 그리고 공동체 등을 이해한다.				
교과 목표	1. 해양레저현장에서 야기되는 현상 불안, 동기 피드백 등의 모든 심리적 현상을 제시한다. 2. 해양제저에 대한 심리적/정서적 지도와 응용능력을 배양한다. 3. 인간행동 움직임의 복잡성과 학습과정의 개념에 대해 이해한다.				
교과 내용	1. 해양레저 현장에서 이루어지는 심리적 현상을 이해 및 학습한다. 2. 해양레저의 제 변인에 대한 연구방법론을 학습한다. 3. 해양레저의 제 변인들에 대한 통계적 활용으로 보고서작성을 학습한다. 4. 해양레저지도사서 건강한 해양활동을 할 수 있도록 구제적 현장기법을 이해한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	50%	• 해양레저 활동에 따른 심리적/정서적 효과의 기본 원리와 성격을 이해하고, 이를 바탕으로 심리적 개입 방법을 활용할 수 있다. • 심리적 정서적 활동의 실습 사례를 정확히 이해하고, 적합한 해양환경 심리 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.			중간/기말 시험 수업지도안
학습성과평가 역량(MC4)	30%	• 해양환경 상황에서의 심리적 정서적 중요성을 현장에서 적용할 수 있다. • 심리상담 실습노트에 제시된 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 그 대안의 합리적인 근거를 설명할 수 있다. • 해양치유레저지도사로서 심화된 심리적기초를 다질 수 있다.			성찰일지 포트폴리오
학습자원활용 역량(MC7)	20%	• 해양레저환경의 심리적 정서적 제반 이론을 바탕으로 심리상담사 자격과정에 합격할 수 있다. • 해양레저 현장에서 상담활동에 필요한 피드백 노트를 작성할 수 있다.			자격증 취득

과목 프로파일			
교과목명	레저낚시	영문교과목명	Leisure Fishing
교과목 개요 및 특성	해양치유레저를 위한 공유수면(해수면, 내수면, 기수)에서의 낚시방법을 심리적, 정서적, 신체적 치유환경을 기반으로 학습하는 해양치유요법 레저 활동이다.		
교과 목표	낚시의 전반적 방법을 통한 해양치유요법의 활용을 할 수 있다.		
교과 내용	해수면, 내수면에서의 낚시 방법에 대한 제반이론과 행동학적, 형태학적 해양환경을 접목하여 치유적 접근으로서의 연구를 목적으로 하는 교과목이다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	60%	• 낚시를 통한 치유의 근본적 접근 방법론을 이해하고 설명할 수 있다. • 낚시와 치유명상의 방법을 설명할 수 있다.	성찰일지 포트폴리오
학습자원활용 역량(MC7)	40%	• 낚시의 방법과 해양환경에 따른 방법론을 제시할 수 있다. • 해양환경에서의 마음건강에 대한 방법론을 설명할 수 있다.	성찰일지 포트폴리오

과목 프로파일				
교과목명	해양구급 및 안전	영문교과목명	Marine rescue and safety	
교과목 개요 및 특성	해양환경에서 발생 가능한 안전사고를 예방하고, 안전사고의 구급방법과 응급상황 발생시 행동요령을 학습하여, 응급처치에 대한 관심과 심리적인 안정을 취할 수 있도록 응급처치 제반 이론을 학습한다.			
교과 목표	해양응급의료체계와 해양구급방법을 통한 해양구급 및 안전의 전문가를 양성하는 것을 목표로 한다.			
교과 내용	해양환경에서 발생할 수 있는 응급의료체계의 합리적 대응 방법을 학습하고, 현장의 응급의료체계를 통한 응급처치를 시행함으로써 부상자나 환자의 고통을 경감시키고 상처나 질병의 악화와 추가적인 손상을 방지하고 장애를 줄여 심리적인 안정을 취할 수 있도록 응급처치와 응급의료체계를 숙지하도록 훈련 및 교육을 목적으로 하는 교과목이다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
내용전문성개발 역량(MC2)	60%	• 현장 응급의료체계에 따른 합리적 응급처치방법을 이해하고 설명할 수 있다. • 응급처치 및 현장 구급 방법을 설명할 수 있다.		성찰일지 포트폴리오
학습자원활용 역량(MC7)	40%	• 해양구급 및 안전에 따른 응급처치 방법론을 설명할 수 있다. • 해양환경에서 발생할 수 있는 구급 및 구조상황에 대한 방법론을 설명할 수 있다.		성찰일지 포트폴리오

11. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
해양치유레저학사	졸업 자격 종목 중 해양치유 2개, 해양레저 2개 종목의 자격증과 통합 해양치유레저 전공으로 1개의 자격증을 제출하여야 한다.	

표 1. 졸업실기고사 대체 인정 자격증 및 대체 점수

구분	발급처	자격증 명칭	비고
해양치유	국가자격증	해양치유사(국가자격시행시), 임상심리사, 해양자원관리사, 해양안전전문가 등(자격 개발 심의 위원회 심의시 인정)	
	민간자격증	해양치유시설 프로그래머, 사회조사 분석사(통계), 해양치유복지전문가, 해양치유 코디네이터, 수중환경조사사, 해양치유복지전문가 등	
해양레저	국가자격증	산업잠수사, 수중공사운영자, 수영지도자, 해양안전지도사, 스포츠경영관리사, 응급구조사, 수상구조사, 동력수상레저기구조종면허, 요트면허, 소형선박조종사면허 등	
	민간자격증	해양레저 스포츠지도사(스쿠버다이빙, 윈드서핑, 보드서핑), 해양스포츠에이전트, 해양레저 안전지도사, 해양레저 컨설턴트, 해양레저심리상담사, 해양레저기구수리 엔지니어 등	

※기타 자격 과정 인정: 자격 개발 심의 위원회 심의시 인정

12. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실 (2실)	실험, 실습실 (2실)	비고
가브리엘관 211호(해양치유레저학과 전용강의실) 가브리엘관 310호(융합강의실)	해양레저 실습 전용실 해양치유 실습 전용실	-

트리니티융합대학

- 자율전공학부
- 경영학전공
- 행정학전공
- 경찰행정학전공
- 해양경찰학전공
- 사회복지학전공
- 광고홍보학전공
- 호텔경영학전공
- 조리외식경영학전공
- 의료경영학전공
- 항공교통물류전공
- 콘텐츠제작전공
- 바이오메디컬전공
- 건축공학전공
- 건축학전공(5년제)
- 디지털헬스케어전공
- 항공운항전공
- 항공정비학전공
- 스마트항만공학전공
- 스포츠레저학전공
- 스포츠건강관리학전공
- 스포츠지도학전공
- 실용음악전공
- CG디자인전공

자율전공학부
Undeclared Major

1. 학부 소개

자율전공학부는 다양한 학문 분야의 기초 소양을 함양하고 자신의 진로를 탐색할 수 있는 기회를 제공하여, 학생들에게 본인의 적성과 미래 비전에 맞는 전공을 선택하도록 하는 유연한 학부입니다.
자율전공학부는 융복합 인재양성을 위한 학생중심, 수요자중심의 교육과정으로 운영됩니다. 신입생들은 진로 및 전공탐색 이후, 자신의 관심과 역량에 맞는 전공을 선택하고 이수할 수 있습니다.
또한 자기설계 전공을 원하는 경우에는 전공을 선택하지 않고, 자신이 계획하고 있는 진로에 맞게 자기 주도적으로 학습을 설계하여 이수함으로써 학위를 취득할 수 있습니다.

2. 학부 연혁

2023. 03. 트리니티자유대학 설립
2024. 03. 트리니티융합대학 자율전공학부 설립

3. 학부 운영방안

자율전공학부는 자신의 진로를 스스로 설계하고 개척할 수 있는 자기주도적 인재 양성을 위해 진로탐색 교과목을 필수교과목으로 지정하여 학생들의 진로탐색의 기회를 최대한 지원합니다. 또한 학생들 개개인이 원하는 트리니티융합대학 내 전공기초 교과목을 선택하여 수강할 수 있어 전공에 대한 높은 이해를 기반으로 전공을 선택할 수 있습니다.

◎ 자율전공학부 필수 이수 교과목

학기	이수구분	과목명	학점-시간
1	교양	진로탐색1	1-1
2	교양	진로탐색2	1-1
1,2	교양	(디지털소통 주제 개설 교과목)	2-2

※ 디지털소통 주제로 개설되는 교과목은 학년-학기별로 변동될 수 있음

경영학전공 기본과정
Major of Business

1. 교육목표

경영학 전공의 교육목표는 본 대학교의 교육이념과 목표를 바탕으로 경영학 일반으로부터 인사, 조직 재무, 마케팅, 생산, 계량, 전략경영, 국제경영, 회계, 경영정보 등 기업활동에 필수적인 모든 내용을 다양하고 밀도 있게 다루어 미래사회의 경영자로서 필요한 4차 산업시대의 새로운 요구와 필요성을 발굴하는 문제 인식과 의사결정 및 조직의 관리능력 배양에 중점을 둡니다.

2. 전공연혁

1954. 04. 26. 개교(상학과 80명 입학)
1960. 03. 23. 제1회 졸업식(상학과 41명 졸업)
1970. 03. 01. 상학과를 경영학과로 명칭 변경(120명)
1978. 10. 07. 야간 경영학과 신설(40명)
1987. 11. 09. 교육대학원 상업교육전공 석사과정 설치인가
1990. 03. 01. 교육대학원 상업교육전공 석사과정 설치인가
1991. 03. 01. 일반대학원 경영학과 석사과정 설치인가
1992. 09. 16. 경영행정대학원 최고경영자과정 설치인가
1995. 10. 04. 경영-관광학부 경영학전공(주, 야)으로 개편
1999. 03. 01. 경상학부 경영학전공(주 60명, 야 50명)으로 개편
2000. 08. 01. 일반대학원 경영학과 박사과정 설치인가
2004. 04. 26. 경영학과 학과개설 50주년
2009. 04. 26. 경영학과 학과개설 55주년
2014. 04. 26. 경영학과 학과개설 60주년
2017. 02. 16. 졸업생 누계 현황 학부 : 총 2,796명(주간 2,156명, 야간 640명)
2019. 03. 01. 경영학과 학과개설 65주년
2023. 03. 01. 트리니티자유대학 경영학전공으로 개편

3. 교과운영 방안

4차 산업시대의 기업 경영자에게 필수적인 역량을 습득하기 위하여 학년별로 개설되는 전공기본 및 전공심화 과정의 교과목을 체계적으로 이수토록 운영

4. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (사회환경이해)	사회문제와 사회구조에 대하여 비판적·다각적으로 이해하고 여러 행위자와의 협업·네트워킹을 통해 사회문제를 개인 차원·정책 차원에서 해결해가는 능력	시험, 과제, 토론
MC2 (창의적문제해결)	인간(개인)과 사회문제 해결을 위해 효과적인 개입(미시적, 중/거시적 실천)을 기획 및 실행하고 문제해결 전 과정을 반성하면서 평가하는 능력	시험, 과제, 토론
MC3 (조직관리)	기업 조직의 전략 목표와 그 달성 방안을 기획하고 관리할 수 있는 능력 기업 경영을 위한 전문적 지식을 갖추고 기업 조직을 효율적으로 관리함으로써 기업의 성과 창출에 기여할 수 있는 능력	시험, 과제, 토론
MC4 (자금운용관리)	조직의 운영자금과 자산을 관리하고, 금융 상품을 분석할 수 있는 능력	시험, 과제, 토론
MC5 (정보관리 및 활용)	이용자의 능동적, 수동적 정보 행위의 패턴을 이해하고, 정보서비스를 창의적으로 기획하고 운영하며, 이용자 요구를 파악, 분석하는 능력	시험, 과제, 토론
MC6 (시장문제해결)	빠르게 변화하는 기업 환경을 이해하고, 올바른 관리적 의사결정을 내릴 수 있는 능력	시험, 과제, 토론

5. 전공능력 선정 배경

지속가능한 기업의 활동을 위해 경영학의 연구대상인 기업을 둘러싼 환경을 이해하고 빠르게 변화하는 4차산업, 인공지능의 시대에 맞는 창의적 문제해결과 이를 위하여 조직관리, 자금관리, 정보의 효율적이고 효과적인 활용을 통해 시장의 문제를 해결하기 위하여 사회환경 이해, 창의적 문제해결, 조직관리, 자금운용관리, 정보관리 및 활용과 시장문제해결의 전공능력을 선정

6. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	
전필	사제동행세미나 1~8	4.0	0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		
기초	경영학원론	3	3	3																	-	-	-	-	-	-	
기초	경제학원론	3	3	3																	-	-	-	-	-	-	
기초	회계원리	3				3	3														-	-	-	-	-	-	
기초	인적자원관리	3				3	3														-	-	-	-	-	-	
전기	생산운영관리	3							3	3											-	-	-	-	-	-	
전기	재무관리	3							3	3											-	-	-	-	-	-	
전기	전략경영	3							3	3											-	-	-	-	-	-	
전기	경영정보시스템	3										3	3								-	-	-	-	-	-	
전기	중급회계	3										3	3								-	-	-	-	-	-	
전기	글로벌경영	3										3	3								-	-	-	-	-	-	
전기	조직행동론	3													3	3					-	-	-	-	-	-	
전기	국제경영전략	3																3	3		-	-	-	-	-	-	
전기	혁신과변화관리	3													3	3					-	-	-	-	-	-	
																					-	-	-	-	-	-	
교직	상업교과교육론	3													3	3					-	-	-	-	-	-	
교직	상업교과교재연구및지도법	2																2	2		-	-	-	-	-	-	
전공과목 합계		44	6.5	7	0	6.5	7	0	9.5	10	0	9.5	10	0	9.5	10	0	5.5	6	0	0.5	1	0	0.5	1	0	

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명		
1	1학기	경영학원론 3-3-0	경제학원론 3-3-0	
	2학기	회계원리 3-3-0	인적자원관리 3-3-0	
2	1학기	생산운영관리 3-3-0	재무관리 3-3-0	전략경영 3-3-0
	2학기	경영정보시스템 3-3-0	중급회계 3-3-0	글로벌경영 3-3-0
3	1학기	조직행동론 3-3-0	혁신과 변화관리 3-3-0	상업교과교육론 (교직과정)
	2학기	국제경영전략 3-3-0	상업교과교재연구및지도법 (교직과정)	

8. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전공필수	사제동행세미나	40	40			20		100
기초전공	경영학원론	40		30			30	100
	경제학원론	30				30	40	100
	회계원리			40	40		20	100
	인적자원관리		30	30			40	100
전공기본	생산운영관리		30			30	40	100
	재무관리			20	50		30	100
	전략경영		40	30			30	100
	경영정보시스템	30	30			40		100
	중급회계			40	40		20	100
	글로벌경영	50		25		25		100
	조직행동론		30	50			20	100
	국제경영전략	50		25			25	100
	혁신과 변화관리	40	30				30	100
교직	상업교과교육론(교직과정)	40	20			40		100
	상업교과교재연구및지도법(교직과정)	40	20			40		100
역량총합		360	270	290	130	225	325	1,600

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명	사제동행세미나 1~8	영문과목명	Seminar for career development
교과목 개요 및 특성	전공교수별로 학습지도와 상담을 통하여 학생들의 학교생활을 지원한다		
교과 목표	학생과 담당지도교수 간 다양한 활동들을 통하여 전공 교육과정이나 진로에 대한 지도를 위한 소통의 기회를 가지려 함		
교과 내용	학생별 담당지도교수와 함께하는 다양한 활동을, 개별상담, 전체 시미나, 비교과프로그램 참여 지도 등을 통하여 학생들의 의미 있는 학교생활과 전공 학습과 진로 탐색을 원활히 할 수 있도록 한다.		
교육 방법	이론 ( ) 실습 ( ) 프로젝트 수행(V) 토론(V) 발표(V) 팀 단위 학습()		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC1 (사회환경이해)	40%	빠르게 변화하는 사회환경에 대하여 빠른 이해를 하고 이를 통하여 10분동안 명료하게 발표할 수 있다	발표 토론 과제
MC2 (창의적문제해결)	40%	주어진 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다.	발표 토론 과제
MC5 (정보관리 및 활용)	20%	문제를 분석하여 제시된 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 대안의 합리적 근거를 제시할 수 있다.	발표 토론 과제

과목 프로파일			
교과목명	경영학원론	영문과목명	Principle of Business Administration
교과목 개요 및 특성	경영학을 전공하고자 하는 학생들에게 경영학 전반에 걸친 기초이론 학습		
교과 목표	1. 기업과 기업경영에 대한 종합적인 지식과 정보 제공 2. 경영학 각론 분야에 원만히 접근할 수 있는 토대와 능력 고양		
교과 내용	1. 경영학의 기초 개념과 경영이론의 발전 2. 조직과 기업의 경영원리 및 관리 3. 경영전략과 경영계획 4. 총론적 입장에서 생산·재무·인사·마케팅 등의 각 분야 개관		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC1 (사회환경이해)	40%	경영학과 관련한 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험을 통해 판단한다.	시험, 과제
MC3 (조직관리)	30%	조직의 운영에 필요한 리더십 능력을 판단한다	시험, 과제
MC6 (시장문제해결)	30%	기업을 둘러싼 환경의 흐름을 파악하여 예상되는 문제와 리스크를 어떻게 해결할지에 대한 지식을 습득한다.	시험, 과제

과목 프로파일				
교과목명	경제학원론	영문교과목명	Principles of Economics	
교과목 개요 및 특성	경제학원론에서 학생들은 기본적인 경제학 이론을 학습합니다. 이러한 이론은 효율성, 가치, 비용, 이윤 등과 같은 핵심 개념을 이해하고 경제 현상을 설명하는 데 사용됩니다.			
교과 목표	경제학원론은 경제학의 기초 원리와 이론을 학생들에게 소개하고 이해시키는 것을 주요 목표로 한다. 경제학원론을 통해 학생들은 경제 현상과 경제 주체의 행동을 분석하고 이해하는 기초를 다지며, 실제 경제 현실에 대한 이해도를 높이는 것이 목표이다.			
교과 내용	경제학원론은 주로 미시경제학과 거시경제학 두 가지 주요 분야로 구성되는데 우선 미시경제학은 개별 경제 주체(가정, 기업, 시장)의 행동과 상호 작용에 초점을 두며, 공급과 수요, 가격 결정, 소비자 이론, 생산 이론 등을 학습한다. 거시경제학은 전체 경제 시스템과 경제 주체 간 상호 작용을 다루며, 경제 성장, 실업, 인플레이션, 통화 정책, 금융 시장 등을 학습한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
MC1 (사회환경 이해)	30%	경제학과 관련한 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험을 통해 판단한다.		시험, 과제
MC5 (정보관리 및 문제해결)	300%	빠르게 변화하는 경제환경을 이해하고, 올바른 관리적 의사결정을 내릴 수 있는 능력을 학습히낟.		시험, 과제
MC6 (시장문제해결)	400%	현실 경제의 흐름을 파악하여 예상되는 문제와 리스크를 어떻게 해결할지에 대한 지식을 습득한다.		시험, 과제

과목 프로파일				
교과목명	회계원리	영문교과목명	Principles of Accounting	
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 회계학의 기초적 개념과 회계실무를 위한 복식부기의 원리를 학습하는 과목이다.			
교과 목표	본 교과목에서는 회계과목을 처음 수강하는 학생들로 하여금, 현대 자본시장에서 회계의 근본적인 사상이 어떻게 적용되는지에 대한 기본 수준의 내용을 이해할 수 있도록 함을 목표로 한다.			
교과 내용	조직 내에서의 회계가 역할하는 중요성을 이해함 회계정보 산출방법, 즉, 회계보고서 작성방법에 대한 이해를 통하여 조직의 운영 및 관리에 필요한 회계정보 활용방법을 이해함 조직 내외에서 발생하는 주요 거래유형에 따른 회계처리를 이해함			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
MC3 (조직관리)	40%	조직의 운영에 필요한 회계정보 작성 능력		시험, 과제
MC4 (자금운용관리)	40%	거래 유형에 맞는 올바른 회계처리 능력		시험, 과제
MC6 (시장문제해결)	20%	기업 상황에 맞는 관리자적 회계처리 능력		시험, 과제

과목 프로파일			
과목명	인적자원관리	영문과목명	Human Resource Management
교과목 개요 및 특성	인사관리는 조직의 전략과 밀접하게 연결되어 있다. 인사관리 교과목은 학생들에게 조직의 비즈니스 전략과 인적 자원 관리 전략 간의 상호작용을 이해시키는 데 중점을 두며 학생들은 인사 정책과 관행을 조직의 비즈니스 목표와 일치시키는 방법을 학습한다.		
교과 목표	본 과목에서는 인력의 충원과 유지·활용·개발에 관한 계획적이고 조직적인 관리활동의 체계를 학습하게 된다. 인적자원관리의 가장 중요한 과제는 조직의 목표와 개인의 목표가 조화를 이루도록 하는 일이다. 인적자원관리는 조직구성원들이 자발적으로 조직의 목표달성에 적극적 참여 및 기여하도록 함으로써 조직의 발전과 개인의 발전이 균형을 이루는 방법에 대해서 학습한다.		
교과 내용	조직의 목표달성을 위해 미래 인적자원 수요 예측을 바탕으로 인적자원을 확보 · 개발, 배치, 평가하는 일련의 업무를 의미한다. 구성원들이 조직의 목적과 그들의 능력에 맞게 활용되고 그에 걸맞은 물리적, 심리적 보상과 더불어 실질적으로 조직의 구성원들의 발탁, 개발 그리고 활용의 문제뿐만 아니라 구성원들의 조직과의 관계 및 능률을 다룬다.		
교육 방법	이론 (√) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법/중복 선택	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC2 (창의적문제해결)	30%	문제처리능력, 사고력, 인적자원관리능력	시험, 과제
MC3 (조직관리)	30%	경영이해능력, 국제감각, 경력개발능력, 자기관리능력	시험, 과제
MC6 (시장문제해결)	40%	업무이해능력, 조직 체제이해능력	시험, 과제

과목 프로파일			
과목명	생산운영관리	영문과목명	Operation and Supply Management
교과목 개요 및 특성	제조업이나 서비스산업 분야에서 변환과정의 효율적 관리를 담당할 수 있는 관리자를 양성하기 위해 관련되는 이론과 기법을 학습		
교과 목표	인적자원,자본,원료,기술,정보 등의 투입물을 재화나 서비스와 같은 산출물로 변환시키는 시스템에 관한 효과적, 효율적 의사결정에 관한 이론과 방법론 배양을 목표		
교과 내용	1. 생산전략, 서비스부문의 운영 2. 수요예측, 입지분석, 설비배치, 생산계획 3. 프로세스관리, 재고관리, 품질관리, 공급망관리		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC2 (창의적문제해결)	30%	조직 내 생산역량을 분석하고 효율적 생산 의사결정을 위한 능력.	시험, 과제
MC5 (정보관리 및 활용)	30%	관리자로서 생산관리에 필요한 자료를 관리하고 분석, 개발하는 능력	시험, 과제
MC6 (시장문제해결)	40%	생산관리를 위한 전공지식 획득 능력 및 종합적 사고 능력 의사결정에 문제 상황을 이해하고 이를 해결하기 위한 논리적인 문제해결 능력	시험, 과제

과목 프로파일			
교과목명	재무관리	영문교과목명	Financial Management
교과목 개요 및 특성	기업가치 극대화를 위한 자금조달 및 자금운용에 대한 이론적 기초를 이해하는 교과목이다.		
교과 목표	기업의 재무활동에 대한 이해를 향상		
교과 내용	재무관리의 개념 및 재무관리자의 역할, 화폐적 시간 가치		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC3 (조직관리)	20%	재무활동과 관련하여 재무관리자에게 필요한 전공지식 이해 및 종합적 사고 능력.	시험, 과제
MC4 (자금운용관리)	50%	재무분야의 전문가가 되기 위하여 스스로 관리하고 개발하는 능력. 자기관리 및 경력개발 능력 향상	시험, 과제
MC6 (시장문제해결)	30%	재무 분야와 관련하여 실무에서의 문제 상황에서, 전공지식을 바탕으로 올바르게 문제를 인식하고 논리적으로 문제를 해결하는 능력 향상	시험, 과제

과목 프로파일			
교과목명	전략경영	영문교과목명	strategic management
교과목 개요 및 특성	기업의 장기적인 성장은 기업이 보유하고 있는 자원과 능력을 이용하여 변화하는 외부환경에 적응하고 또한 환경의 변화를 선도하는 가에 달려있다. 본 과목에서는 경영전략의 기본개념과 주요 이론들을 배우고 이를 실제기업의 사례에 적용시켜 봄으로써 전략적 사고와 의사결정 능력을 배양함은 물론 기업의 경영현실에 대한 이해도를 높이고자 한다.		
교과 목표	전략적 의사결정에 대한 개념 정립 2. 현실 세계에서의 전략 수립 능력을 함양		
교과 내용	경쟁 환경 분석, 기업의 경쟁력, 경쟁전략, 협력전략, 조직 및 통제구조 분석, 글로벌 지식경영 및 혁신 등의 주제를 중점적으로 분석		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의적 문제해결(MC2	40%	전략수립에에 필요한 비즈니스모델과 사업화 로드맵 등을 창의적이고 논리적으로 문제해결능력	시험
조직관리(MC3)	30%	기업 조직의 전략 목표와 그 달성 방안을 기획하고 관리할 수 있는 능력 기업 경영을 위한 전문적 지식을 갖추고 기업 조직을 효율적으로 관리함으로써 기업의 성과 창출에 기여할 수 있는 능력	시험
시장문제해결 (MC6)	30%	기업 & 산업 경쟁환경을 분석하고, 기업들의 전략적 의사결정을 내릴 수 있는 능력	시험

과목 프로파일				
과목명	경영정보시스템		영문과목명	Management Information System
교과목 개요 및 특성	정보화시대에 부응하여 기업조직에서 활용하는 정보시스템에 대하여 학습			
교과 목표	경영관리에 있어서 필요한 정보들을 보다 효과적이고 능률적으로 관리하는 역량 배양을 목표			
교과 내용	1. 구축에 관련한 HW, SW 활용에 관한 학습 2. 전략적 경영을 위한 정보기술의 활용을 강의			
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
전공능력/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
MC1 (사회환경이해)	30%	조직 내 정보시스템의 프로세스를 이해하고 재설계를 위하여 창의적이고 논리적인 문제해결 능력		시험, 과제
MC2 (창의적문제해결)	30%	조직 내 정보화 자원을 분석하고 프로세스 재정립을 위한 의사결정 능력.		시험, 과제
MC5 (정보관리 및 문제해결)	40%	관리자로서 의사결정에 필요한 자료를 관리하고 분석, 개발하는 능력		시험, 과제

과목 프로파일				
교과목명	중급회계		영문교과목명	Intermediate Accounting
교과목 개요 및 특성	재무회계 전반에 대한 개념적인 구조 및 회계원칙을 강의하는 교과목이다.			
교과 목표	기업에서 발생하는 실무적인 문제를 해결 할 수 있는 소양과 능력을 배양한다.			
교과 내용	재무보고서의 작성기준과 유용성, 재고자산 및 유형자산 회계처리 방법 등을 강의한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
MC3 (조직관리)	20%	기업의 운영에 필요한 재무보고서 작성 능력		시험, 과제
MC4 (자금운용관리)	50%	각 회계 거래 유형에 맞는 올바른 회계처리 능력		시험, 과제
MC6 (시장문제해결)	30%	기업 상황에 맞는 회계처리 능력		시험, 과제

과목 프로파일			
교과목명	글로벌경영	영문교과목명	GLOBAL BUSINESS
교과목 개요 및 특성	국내시장을 벗어나 해외시장이 진출해 사업을 전개하는 기업에 대한 알 수 있다. 기업사례를 심층적으로 연구함으로써 국제경영에 대한 이해를 높인다. 국내시장과 해외시장의 이질성과 극복과정에 대해 이해한다. 글로벌경영환경, 글로벌기업전략, 글로벌경영관리의 세 파트로 나누어 다양한 개념과 이론을 파악한다		
교과 목표	세계화 전략에 대한 개념정립과 글로벌 전략수립을 위한 경쟁전략과 협력전략을 이해		
교과 내용	글로벌경영에 대한 기초지식과 해외시장 진출기업에 대한 사례를 통해 해외시장에서의 어려운 환경의 극복과정을 습득할 수 있도록 글로벌경영환경, 글로벌기업전략, 글로벌경영관리로 나누어서 살펴본다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
사회환경이해 (MC1)	50%	글로벌 문제와 구조에 대하여 비판적·다각적으로 이해하고 여러 행위자와의 협업·네트워킹을 통해 글로벌경영를 국가 차원·정책 차원에서 해결해가는 능력	시험
조직관리 (MC3)	25%	기업 조직의 전략 목표와 그 달성 방안을 기획하고 관리할 수 있는 능력 기업 경영을 위한 전문적 지식을 갖추고 기업 조직을 효율적으로 관리함으로써 기업의 성과 창출에 기여할 수 있는 능력	시험
정보관리 및 활용(MC5)	25%	글로벌 경영의 지식정보를 이해하고, 글로벌정보를 창의적으로 활용하며, 고객 니즈를 파악, 분석하는 능력	시험

과목 프로파일			
과목명	조직행동론	영문과목명	Organizational Behavior
교과목 개요 및 특성	조직행동론 교과목의 주요 목적은 학생들에게 조직 내부의 인적 자원과 조직 구조를 학습하는 것이다. 학생들은 조직 내에서의 효과적인 의사 결정, 리더십, 커뮤니케이션 및 조직 문화의 역할을 대해 학습한다.		
교과 목표	조직 행동론은 경영학의 기본 과목 이자 사회생활을 위한 기본과목이다. 조직 내 개인과 집단, 나아가 조직요소의 특성과 관계를 올바로 이해하고, 개인, 집단, 조직의 성과와 발전에 영향을 미치는 주요 요소의 특성과 관계를 이해하는 것은 조직 내에서 남과 함께 어울려 살아가고 성과를 내야 하는 사람들에게는 필수 내용이다. 본 과목에서는 더 나은 조직을 만들고 더 나은 조직생활을 하는 방법을 학습하게 될 것이다.		
교과 내용	조직행동론은 조직 내 인간의 행동을 연구하는 학문으로서 개인, 집단, 조직구조가 조직구성원에게 미치는 영향을 연구하는 학문이다. 즉 조직 내 인간의 행동을 과학적으로 연구함으로써 인간행동의 원인을 설명하고 미래에 대한 행동을 예측하고 통제하기 위한 학문이라 할 수 있다. 만약 조직 내에서 인간행동의 원인에 대한 설명을 통하여 그 행동을 이해하고, 그 다음에 이를 바탕으로 앞으로 어떻게 행동을 할 것인가 하는 방향을 알게 되면 구성원들을 이끌어 가는데 도움이 된다.		
교육 방법	이론 (√) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법/ 중복 선택	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC2 (창의적문제해결)	30%	문제처리능력, 사고력, 인적자원관리능력	시험,과제 토론
MC3 (조직관리)	30%	경영이해능력, 국제감각, 경력개발능력, 자기관리능력	시험,과제 토론
MC6 (시장문제해결)	40%	업무이해능력, 조직 체제이해능력	시험,과제 토론

과목 프로파일			
교과목명	국제경영전략	영문교과목명	international business strategy
교과목 개요 및 특성	글로벌환경 속에서 경쟁우위를 창출, 유지하기 위하여 국제기업의 경영전략에 관하여 학습한다. 해외시장 진입 전략, 인수합병, 전략적 제휴등오로 부터 경쟁전략 등과 같은 국제경영전략 이슈들도 학습한다. 이를 통해 다국적, 글로벌, 초국적 전략과 관련된 개념을 습득하고, 글로벌 비즈니스 마인드를 학습한다.		
교과 목표	세계화 전략에 대한 개념정립과 글로벌 전략수립을 위한 경쟁전략과 협력전략을 이해		
교과 내용	글로벌 전략경영을 위한 활용 그리고 경쟁산업 혹은 경쟁시장의 구조와 전략을 분석하여 글로벌 시장전략을 개발한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
사회환경이해 (MC1)	50%	글로벌경영 문제와 구조에 대하여 비판적·다각적으로 이해하고 여러 행위자와의 협업·네트워킹을 통해 글로벌경영를 국가 차원·정책 차원에서 해결해가는 능력	시험
조직관리(MC3)	25%	기업 조직의 전략 목표와 그 달성 방안을 기획하고 관리할 수 있는 능력 기업 경영을 위한 전문적 지식을 갖추고 기업 조직을 효율적으로 관리함으로써 기업의 성과 창출에 기여할 수 있는 능력	시험
시장문제해결 (MC6)	25%	빠르게 변화하는 시장환경을 분석하고, 중소기업들의 전략적 의사결정을 내릴 수 있는 능력	시험

과목 프로파일			
과목명	혁신과 변화관리	영문과목명	Innovation and Change Management
교과목 개요 및 특성	패러다임 변화에 따른 기업활동의 혁신방향 설정과 그에 따리 관리역량을 다룬다		
교과 목표	4차 산업시대에 지속적인 기업운영을 위한 기업의 혁신과정을 학습		
교과 내용	1. 기술혁신의 이해 2. 기술혁신을 통한 기업변화를 위한 관리 과정 이해		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC1 (사회환경이해)	40%	4차 산업시대에 기업운영에 절대적인 경쟁전략으로서 혁신과정에 대한 이해 능력	시험, 과제
MC2 (창의적문제해결)	30%	조직 및 ICT기반 기술에 대한 이해를 바탕으로 기업의 활동의 의사결정상황이 발생하였을 경우, 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력	시험, 과제
MC5 (정보관리 및 문제해결)	30%	지속적 경영을 위한 기업의 혁신전략을 통한 제품/서비스로 개발 및 조직을 관리하는 능력	시험, 과제

과목 프로파일				
과목명	상업교과교육론	영문과목명	Teaching Methodology of Business	
교과목 개요 및 특성	상업교과의 성격을 규명, 분석하고 학습지도안의 작성 및 교수 학습 방법 등 상업교과 지도의 실제 경험을 배양하게 한다.			
교과 목표	1. 상업 교과의 새로운 이론 창출이나 체계화도 중요하지만 기존의 이론들을 학교현장에서 적용할 수 있도록 한다. 2. 교생실습 이전에 중등학교 교과 내용을 이해시킨다.			
교과 내용	1. 경영, 무역, 회계 및 컴퓨터 교과목에 관련된 내용을 체계적으로 학습지도안을 작성한다. 2. 전공교과의 교수 학습 지도방법. 3. 수업의 전개과정과 그 기법, 연구수업방법을 다룬다.			
교육 방법	이론 (√) 실습 (√) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(√) 팀 단위 학습()			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
MC1 (사회환경이해)	40%	빠르게 변화하는 사회를 이해하고 전달하는 능력		시험, 과제, 발표
MC2 (창의적문제해결)	20%	사회속에서 조직의 위치를 이해하고 관계속에서 발생하는 문제을 이해하고 이를 해결하기 위한 창의적이고 논리적인 문제해결 능력		시험, 과제, 발표
정보관리 및 활용(MC5)	40%	증등 상업교과에 해당하는 경영일반의 전공지식 획득 능력 및 종합적 사고 능력.		시험, 과제, 발표

과목 프로파일				
교과목명	상업교과교재연구및지도법	영문교과목명	Business Teaching Models of Each Subject	
교과목 개요 및 특성	중, 고등학교 상업계 교과목 담당교사로 준비 중인 교직과정 이수자를 대상으로 상업교과 교재를 연구 검토하여 그 내용을 숙지하고 바람직한 지도법을 개발하기 위한 방안을 지도			
교과 목표	실제 교생실습에서 주로 담당하게 될 교과목을 중심으로 실제 수업진행을 연습해 보며, 교사로서의 문제점을 시정할 기회를 가짐			
교과 내용	1. 상업교과 교재의 유형별 검토 2. 선정된 교재별 심층분석구. 3. 연구수업 실습			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
MC1 (사회환경이해)	40%	빠르게 변화하는 사회를 이해하고 전달하는 능력		시험, 과제, 발표
MC2 (창의적문제해결)	20%	사회속에서 조직의 위치를 이해하고 관계속에서 발생하는 문제을 이해하고 이를 해결하기 위한 창의적이고 논리적인 문제해결 능력		시험, 과제, 발표
정보관리 및 활용(MC5)	40%	증등 상업교과에 해당하는 경영일반의 전공지식 획득 능력 및 종합적 사고 능력.		시험, 과제, 발표

10. 전공 이수 요건

전공 기본과정(36학점) 이수 시에도 전공 이수 가능

11. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험 · 실습실	비고
미카엘관 313호, 314호(2개실)		

경영학전공 심화과정
Major of Business

1. 심화과정 설치 근거

경영학 기본전공(36학점) 이수 이외에 심도 있는 전공역량을 배양하기 위한 교육과정을 제공하기 위하여 위한 하기 위하여 경영학 심화과정(18학점)을 제공한다.

2. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (사회환경이해)	사회문제와 사회구조에 대하여 비판적·다각적으로 이해하고 여러 행위자와의 협업·네트워킹을 통해 사회문제를 개인 차원·정책 차원에서 해결해가는 능력	시험, 과제, 토론
MC2 (창의적문제해결)	인간(개인)과 사회문제 해결을 위해 효과적인 개입(미시적, 중/거시적 실천)을 기획 및 실행하고 문제해결 전 과정을 반성하면서 평가하는 능력	시험, 과제, 토론
MC3 (조직관리)	기업 조직의 전략 목표와 그 달성 방안을 기획하고 관리할 수 있는 능력 기업 경영을 위한 전문적 지식을 갖추고 기업 조직을 효율적으로 관리함으로써 기업의 성과 창출에 기여할 수 있는 능력	시험, 과제, 토론
MC4 (자금운용관리)	조직의 운영자금과 자산을 관리하고, 금융 상품을 분석할 수 있는 능력	시험, 과제, 토론
MC5 (정보관리 및 활용)	이용자의 능동적, 수동적 정보 행위의 패턴을 이해하고, 정보서비스를 창의적으로 기획하고 운영하며, 이용자 요구를 파악, 분석하는 능력	시험, 과제, 토론
MC6 (시장문제해결)	빠르게 변화하는 기업 환경을 이해하고, 올바른 관리적 의사결정을 내릴 수 있는 능력	시험, 과제, 토론

3. 전공능력 선정 배경

지속가능한 기업의 활동을 위해 경영학의 연구대상인 기업을 둘러싼 환경을 이해하고 빠르게 변화하는 4차산업, 인공지능의 시대에 맞는 창의적 문제해결과 이를 위하여 조직관리, 자금관리, 정보의 효율적이고 효과적인 활용을 통해 시장의 문제를 해결하기 위하여 사회환경 이해, 창의적 문제해결, 조직관리, 자금운용관리, 정보관리 및 활용과 시장문제 해결의 전공능력을 선정

4. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습	
전심	마아케팅	3	3	3											
전심	원가회계	3	3	3											
전심	소비자행동론	3				3	3								
전심	경영과학	3				3	3								
전심	중소벤처론	3							3	3					
전심	비즈니스리더십	3										3	3		
전심	서비스마케팅	3							3	3					
전공과목 합계		21	6	6	0	6	6	0	6	6	0	3	3	0	

5. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명	
3	1학기	마아케팅 3-3-0	원가회계 3-3-0
	2학기	소비자행동론 3-3-0	경영과학 3-3-0
4	1학기	중소벤처론 3-3-0	서비스마아케팅 3-3-0
	2학기	비즈니스리더십 3-3-0	

6. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전공심화	마아케팅		40	20			40	100
	원가회계			40	30		30	100
	소비자행동론		40	20			40	100
	경영과학		40			30	30	100
	중소벤처론	50	30				20	100
	비즈니스리더십		30			30	40	100
	서비스마아케팅		40	20			40	100
역량총합		50	220	100	30	60	240	700

7. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
교과목명	마케팅	영문교과목명	Marketing
교과목 개요 및 특성	마케팅을 공부하고자 하는 학생들에게 마케팅 전반에 걸친 기초이론 학습		
교과 목표	마케팅 관리자에게 필요한 마케팅 전략적 사고 배양		
교과 내용	1. 마케팅의 개념과 철학 2. 마케팅 환경 3. 소비자행동이래 4. 마케팅 전략과 4P		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC2 (창의적 문제해결)	40%	마케팅 전공 분야와 관련하여 문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력	시험, 과제
MC3 (조직관리)	20%	마케팅 분야의 전문가가 되기 위하여 어떻게 준비하여야 하는지를 스스로 관리하고 개발하는 능력. 자아인식, 자기관리, 경력개발 능력 포함	시험, 과제
MC6 (시장문제 해결)	40%	마케팅 관련하여 직무 수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력. 지식 이해 및 종합적 사고 능력.	시험, 과제

과목 프로파일			
교과목명	원가회계	영문교과목명	Cost Accounting
교과목 개요 및 특성	제품 및 서비스의 원가계산 절차 및 개념, 원가회계에 대한 기본개념과 이론을 소개하는 교과목이다.		
교과 목표	1. 원가회계 전반에 대한 이론적 배경과 구조 이해 2. 회계실무 능력 함양		
교과 내용	1. 원가의 개념과 분류 및 추정 2. 개별 및 종합원가계산, 결합원가계산 등		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC3 (조직관리)	40%	기업의 운영에 필요한 재무보고서 작성 능력	시험, 과제
MC4 (자금운용관리)	30%	각 회계 거래 유형에 맞는 올바른 회계처리 능력	시험, 과제
MC6 (시장문제 해결)	30%	기업 상황에 맞는 회계처리 능력	시험, 과제

과목 프로파일			
교과목명	소비자행동론	영문교과목명	Consumer Behavioral Theory
교과목 개요 및 특성	기업 생존의 필수인 고객감동의 중요성 인식을 이해한다		
교과 목표	1. 소비자의 구매행동에 대한 이해 2. 건전하고 현명한 소비생활 기초 배양		
교과 내용	1. 소비자 구매의사결정 과정 2. 소비자 정보처리 과정 3. 개인적 영향요인 4. 환경적 영향요인		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC2 (창의적 문제해결)	40%	마케팅 전공 분야와 관련하여 문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력	시험, 과제
MC3 (조직관리)	20%	마케팅 분야의 전문가가 되기 위하여 어떻게 준비하여야 하는지를 스스로 관리하고 개발하는 능력. 자아인식, 자기관리, 경력개발 능력 포함	시험, 과제
MC6 (시장문제 해결)	40%	마케팅 관련하여 직무 수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력. 지식 이해 및 종합적 사고 능력.	시험, 과제

과목 프로파일			
교과목명	경영과학	영문교과목명	Management Science
교과목 개요 및 특성	'세상사의 절반은 계량적이다.' -기업의 의사결정문제는 대부분 금액이나 수치자료로 표현되는 계량적인 구조 속에서 이루어진다. 적절한 의사결정은 정확하고 객관적인 근거자료를 가질 때 가능해진다.		
교과 목표	기업의 의사결정문제에 계량적으로 접근하여 효과적인 문제해결 방안을 제시하는 데 관련되는 각종 기법을 다룬다		
교과 내용	1. 선형계획법 및 수송모형 2. 의사결정론, 게임이론 3. 대기행렬, 시뮬레이션, 예측기법		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC2 (창의적문제 해결)	40%	문제상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 문제 해결능력을 판단	시험, 과제
MC5 (정보관리 및 활용)	30%	이용자의 능동적, 수동적 정보 행위의 패턴을 이해하고, 정보서비스를 창의적으로 기획하고 운영하며, 이용자 요구를 파악, 분석하는 능력을 판단	시험, 과제
MC6 (시장문제해결)	30%	빠르게 변화하는 기업 환경을 이해하고, 올바른 관리적 의사결정을 내릴 수 있는 능력을 판단	시험, 과제

과목 프로파일			
교과목명	중소벤처론	영문교과목명	SME & VENTURE BUSINESS
교과목 개요 및 특성	국가경제의 근간인 중소기업에 대한 이해와 벤처기업에 대한 일반적 개념, 창업에 관한 이론 및 실무 경험사례를 통한 기업가정신을 습득함		
교과 목표	중소벤처기업의 창업, 성장에 이르는 전 과정을 학습함은 물론 실제 창업아이디어를 개발하여 사업화로드맵을 구상한다.		
교과 내용	중소벤처비지니스의 개념, 중소벤처기업의 성장, 중소기업과 기술 유형,벤처창업에 대한 실전형 교육이 이루어짐 스타트업이 실패하는 이유 제품출시전에 생각해야 할 비즈니스 모델과 사업계획의 실행방안의 시나리오 모델을 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC1 (사회환경이해)	50%	빠르게 변화하는 시장환경을 분석하는 능력	시험
창의적 문제해결(MC2	30%	벤처경영에 필요한 비즈니스모델과 사업화 로드맵 등을 창의적이고 논리적으로 문제해결능력	시험
시장문제해결 (MC6)	20%	빠르게 변화하는 시장환경을 분석하고, 중소기업들의 전략적 의사결정을 내릴 수 있는 능력	시험

과목 프로파일			
교과목명	비즈니스 리더십	영문교과목명	Principles of Economics
교과목 개요 및 특성	비즈니스리더십에서는 조직목표의 달성을 위해 개인 및 집단을 고취하고 활동하게 하는 기술을 학습하며, 조직목표의 달성을 위해 구성원이 자발적 능동적으로 이끌어 가는 능력을 학습한다.		
교과 목표	본 교과는 조직의 공동의 목표를 달성하기 위해 집단 구성원의 참여를 촉진하고 영향력을 행사하는 능력으로 집단과정이 초점이 되며 지시하거나 지도하고 구성원들의 복종을 유도하는 사회적 능력을 배양하는데 있다. 즉 조직의 목표달성에 있어서 조직의 구성원들이 조직과 관련된 행동에 자발적으로 종사 할 수 있게 어떤 주어진 상황에서 공식적 직위에 있는 사람들이 영향력을 행사하는 과정, 리더십을 학습하는 것이다.		
교과 내용	지도자에게는 미래의 변화하는 환경에 어떻게 전망을 적합 시켜 갈 것인지 판단하는 선견력(foresight), 전망이 조직의 전통과 문화를 거스리지 않게끔 뒤를 다독이는 능력(hindsight), 출현 가능한 새로운 발명품이나 경향을 해석하는 세계관(world view), 전체에 걸친 그림을 적절한 수준으로 자세히, 전체에 걸쳐 볼 수 있는 깊은 인식능력(depth perception), 새로운 방향을 향한 경쟁자들과 다른 당사자들의 여러 반응을 이해하는 주변 파악 능력(peripheral vision), 환경이 변함에 따라 이전에 종합되어 수립된 방향을 지속으로 재검토하고 재수립하는 능력(revision)이 요구된다. 이 밖에도 지도자는 전망을 제시할 적절한 시기, 전망 인상의 단순성과 복잡성, 과거에서 연속되는 성질의 개념과 범위 설정, 낙관하고 비관하는 정도, 현실성과 신뢰성, 조직에 미치는 겉으로 드러나지 않고 숨은 상태로 존재하는 영향을 대상으로 한 의사결정을 학습 한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC2 (창의적문제해결)	30%	전략경영에 문제상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 문제 해결능력	시험, 과제
MC3 (조직관리)	300%	전략경영 수업을 통해 지원역량을 분석하고 자원기반 전략을 수립능력.	시험, 과제
MC6 (시장문제해결)	400%	전략경영에 필요한 전공지식 획득 능력 및 종합적 사고 능력.	시험, 과제

과목 프로파일			
교과목명	서비스마케팅	영문교과목명	Service Marketing
교과목 개요 및 특성	마케팅 커뮤니케이션에 대한 기초적 이해와 마케팅 커뮤니케이션 전략의 수립 그리고 전략의 실행으로 구성되어 있다. 전략의 수립은 마케팅목표와 전략, IMC목표와 전략으로 이루어져 있고, 특히 전략 실행의 수단은 광고를 중심으로 PR전략, 소비자 판매촉진, 유통업체 판매촉진 등을 다루고 있다. 그리고 마케팅 커뮤니케이션 환경의 변화에 맞추어 사례의 최신화, 빅데이터 활용 등을 학습한다		
교과 목표	마케팅 커뮤니케이션에 대한 기초적 이해와 마케팅 커뮤니케이션 전략의 수립 그리고 전략의 실행을 학습		
교과 내용	1 마케팅 커뮤니케이션 2.광고관리를 위한 분석 및 계획 3.광고 크리에이티브 4.광고매체계획		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC2 (창의적 문제해결)	40%	마케팅 전공 분야와 관련하여 문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력	시험,과제, 토론
MC3 (조직관리)	20%	마케팅 분야의 전문가가 되기 위하여 어떻게 준비하여야 하는지를 스스로 관리하고 개발하는 능력. 자아인식, 자기관리, 경력개발 능력 포함	시험,과제, 토론
MC6 (시장문제 해결)	40%	마케팅 관련하여 직무 수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력. 지식 이해 및 종합적 사고 능력.	시험,과제, 토론

행정학전공 기본과정
Public Administration

1. 교육목표

행정학과는 공공서비스 수요에 대한 복잡화와 다양화로 인하여 행정 현상에 대한 비판적 사고능력, 논리적 정보추론능력, 합리적 의사결정 능력, 창의적 문제해결 능력, 그리고 능동적인 변화대응 능력을 고루 갖춘 미래 사회의 우수 인재 양성을 위해 다음과 같은 교육목표를 두고 있다.

가. 국가 및 사회발전을 선도하는 공공 인재 양성
나. 전문적 관리능력을 갖춘 탁월한 미래 행정가 양성
다. 도덕성과 공공성을 겸비하고 민주적 리더십을 발휘하는 인재 양성

2. 인재상

○ 행정학과의 인재상은 우리 대학 인재상인 '공감적 교양인, 융복합 지식인, 현장적 전문인, 통합적 사회인,' 을 바탕으로 한 5가지 핵심역량에 준거해 인재상을 설정함

○ 행정학과의 인재상은 < '국가발전을 위한 전문공공인재', '공공성을 갖춘 미래 관리자', '민주사회의 책임시민, '사회문제해결 공공인재' > 양성이다.

행정학과 인재상	가톨릭관동대학교 인재상			
	공감적 교양인	융복합 지식인	현장적 전문인	통합적 사회인
국가발전을 위한 전문공공인재		●		
공공성을 갖춘 미래 관리자				●
민주사회의 책임시민	●			
사회문제해결 공공인재			●	

※행정학과 인재상과 가톨릭관동대학교 인재상과의 연관성. 높음(●),있음(◒)

3. 전공연혁

1978. 10. 관동대학교 야간 행정학과 학부과정 신설
1979. 09. 주간 행정학과 신설
1987. 11. 교육대학원 설치 인가-사회교육전공 석사과정
1988. 10. 법정대학 행정학과로 편제
1988. 11. 일반대학원 설치 인가-행정학 석사과정
1989. 11. 특수대학원 설치 인가-행정학 석사과정
1994. 10. 제1회 모의 국무회의 개최
2000. 07. 일반대학원 행정학 박사과정 신설
2003. 06. 야간 행정학과를 주간 행정학과로 편입
2011. 03. 경찰법정대학으로 편제 개편
2014. 09. 가톨릭관동대학교로 소속 변경
2015. 08. 공공인재대학으로 편제 개편
2017. 03. 사회과학대학 공공행정학과로 편제 개편
2018. 03. 사회과학대학 경찰.공공행정학부 공공행정학전공으로 편제 개편
2021. 03. 사회과학대학 행정학과로 편제 개편
2023. 03. 트리니티융합대학 행정학전공으로 편제 개편

4. 교과운영 방안

행정학과의 교과과정은 공직 진출 역량 강화를 위해서 국가공무원 시험에서 요구하는 내용을 교과과정의 핵심으로 설정하여 교육하고 있을 뿐만 아니라 공공기관, 시민단체 및 각 기업체에서 요구하는 현장 맞춤형 교과목을 개발하여 제공함으로써 유능하고 경쟁력 있는 인재를 만들기 위한 교육 서비스를 제공하고 있다. 특히 행정학, 정책학, 조직학, 인사행정, 재무행정, 지방행정 등 행정 분야의 교과목을 균형 있게 개설, 운영하여 행정학과만의 차별화된 교육을 제시하고 이를 통해 미래 사회의 우수한 공공 인재를 양성하고자 한다.

5. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (의사소통능력)	현실 문제를 바라보는 폭넓고 균형 잡힌 시작, 새로운 눈으로 현상을 탐구하는 비판적 사고, 다양한 견해를 가진 사람들과의 협업을 가능하게 하는 개방적 의사소통능력 및 갈등에 대한 이해와 조정능력	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
MC2 (글로벌능력)	세계화 및 개방화 시대에 급변하는 국제환경과 질서를 능동적으로 이끌어 갈 수 있는 도전적 정신과 다양한 문화적 소양을 갖춘 글로벌능력	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
MC3 (전공직무능력)	행정 분야에 적용되는 기초이론 및 개념을 바탕으로 공공분야가 당면하게 되는 사회문제들을 관찰, 비교, 분석할 수 있는 능력	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
MC4 (자원활용능력)	전공 분야별 지식 및 기술, 방법, 도구를 파악하고, 이를 활용하여 실제 제시된 행정 현상을 이해하고, 대안 탐색 및 대안의 합리적 근거를 제시할 수 있는 능력	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
MC5 (공동체윤리)	공동의 이익을 위해 봉사하며, 책임감 있게 규칙을 준수하고, 전문적인 태도로 업무에 임하는 공동체 성숙화에 기여할 수 있는 능력	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
MC6 (창의적문제해결능력)	문제해결을 위한 다양한 대안을 제시하고, 일정한 기준에 따른 비교 평가를 통하여 최선의 대안을 선택할 수 있는 능력	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

6. 전공능력 선정 배경

가. 본 전공의 교과과정은 헌법 제7조 제1항(“공무원은 국민 전체에 대한 봉사자이며, 국민에 대하여 책임을 진다.”)에 따라 공무원 헌장에서 제시하는 국가관(국가와 사회에 대한 가치 기준), 공직관(올바른 직무수행 자세), 윤리관(공직자가 갖춰야 할 개인윤리)에 바탕을 두고 있다.

나. 공직 핵심 가치인 애국심, 민주성, 다양성과 책임감, 투명성, 공정성, 그리고 청렴성, 도덕성, 공익성에 기반을 두고 있으며, 공직자가 갖추어야 할 논리적·비판적 사고능력, 자료의 분석 및 정보추론 능력, 판단 및 의사결정 능력 등 종합적·대안적 사고력을 배양할 수 있도록 전공능력을 설정하고 있다.

다. 교육수요자만족도 및 학과평가, 단과대학평가 등의 분석을 통하여 전공교육과정 편성 및 개선 적용한다.

라. SWOT 분석 등을 통해 교육과정에 대한 점검 및 외부환경 분석으로 사회적 수요를 반영하고 있다.

SWOT		Strength (강점)		Weakness (약점)	
		입학	◦공무원에 대한 높은 평판과 오랜 학과 전통	입학	◦대학의 지원 미흡에 따른 다른 대학과의 경쟁력 약화
		취업	◦공무원시험 준비를 위한 다각적 지원 및 선후배 간 네트워크 형성	취업	◦다양한 분야로의 취업 미흡
		산학	◦우수 R&D역량 확보 및 정부/지자체/유관 기관과 연계한 연구 수행	산학	◦전임교원 부족에 따른 산학연구활동 참여의 어려움
		교육과정	◦공직 관련 전공 교과목 구축 운영	교육과정	◦학생대비 전임교원 부족에 따른 전문 교과목 개설 운영의 한계
Opportunity (기회)		SO 전략		WO 전략	
입학	◦공무원에 대한 선호 급증	입학	◦공무원 인재 양성을 위한 학과 프로그램의 홍보 활성화를 통하여 입학생 모집 적극 대응	입학	◦대학의 지원 강화를 통한 학과의 전공 경쟁력 확보
취업	◦공무원 및 공기업 선발인원 확대	취업	◦공무원시험 중심 교육과정 운영 및 학과 차원의 지원과 선후배 네트워크를 통한 재학생 합격률 및 취업역량 강화	취업	◦공무원시험뿐만 아니라 공기업 NCS, 교직 등의 준비반 운영으로 취업, 진로 다양화 모색
산학	◦새로운 공공영역의 확장으로 사회문제 해결을 위한 연구 수요 증대	산학	◦정부/지자체/유관기관과의 협력을 통한 전공분야 관련 사회문제 중심의 연구과제 유치	산학	◦전임교원 확보를 통한 연구역량 다양화와 이를 통한 연구수주 활성화
교육과정	◦공직역량 함양을 위한 교과과정 운영의 필요성 급증	교육과정	◦공직역량 함양을 위한 다각적이고 전문적 교과목 개설 및 운영	교육과정	◦전임교원 확보를 통하여 수요자 맞춤형 전문교육과정 개발 운영
Threat (위협)		ST 전략		WT 전략	
입학	◦학령인구 감소	입학	◦지역인재 흡수를 위한 공무원 전문교육 프로그램 개발 및 홍보 강화	입학	◦대학 지원 강화를 통한 학과 경쟁력 확보로 신입생 정원 확보
취업	◦공무원시험 지원자 급증으로 인한 경쟁률 상승	취업	◦학과 지원 및 선후배 멘토링을 통한 재학생들의 시험 준비 역량 강화로 합격률 제고	취업	◦학년별 진로 설계를 통하여 다양한 직종으로의 자기 계발 지도
산학	◦다른 대학들과의 경쟁 심화	산학	◦정부/지자체 활동 참여 확대와 유대관계 형성으로 산학 경쟁력 확보	산학	◦전임교원 확보를 통한 정책과제 발굴과 정부/지자체 활동 참여 다각화
교육과정	◦사회환경의 급격한 변화로 인한 전문교과 요구 급등	교육과정	◦사회수요 동향에 대한 주기적 모니터링을 통한 맞춤형 교육과정 개발	교육과정	◦다양한 전공분야 교원 확보를 통한 수요자 맞춤형 교과목 개발 운영의 전문화

7. 교육과정 편성표

가. 기본전공 교육과정 편성표

이수구분	과목명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습	
전필	사제동행세미나 1~8	4.0	0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		
기초	행정학개론	3	3	3																	-	-	-	-	-	-	
기초	조직론	3				3	3														-	-	-	-	-	-	
기초	행정조사방법론	3	3	3																	-	-	-	-	-	-	
기초	인사행정론	3				3	3														-	-	-	-	-	-	
전기	정책학개론	3							3	3											-	-	-	-	-	-	
전기	지방행정론	3							3	3											-	-	-	-	-	-	
전기	재무행정론	3										3	3								-	-	-	-	-	-	
전기	갈등관리와협상	3							3	3											-	-	-	-	-	-	
전기	정부혁신론	3										3	3								-	-	-	-	-	-	
전기	NGO와 시민사회	3										3	3								-	-	-	-	-	-	
전기	정책분석론	3													3	3					-	-	-	-	-	-	
전기	전자정부론	3																3	3		-	-	-	-	-	-	
전기	정부규제론	3																3	3		-	-	-	-	-	-	
전공과목 합계		43	6.5	7		6.5	7		9.5	10		9.5	10		3.5	4		3.5	4		0.5	1		0.5	1		

나. 교직과목, 현장실습과목 편성표

이수구분		과목명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
				1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
				학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
					이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습	
교직	전선	사회교육론 (캡스톤디자인)	3													3	2	1										
	전선	사회교재연구및지도법 (캡스톤디자인)	2																2	1	1							
현장실습과목	선택	행정분야의이해	3	3	2	1																						
	선택	행정과전산	3				3	2	1																			
	선택	공직탐색	3										3	2	1													
	선택	취창업세미나	3																			3	2	1				

8. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명		
1	1학기	행정학개론 (3-3-0)	행정조사방법론 (3-3-0)	
	2학기	조직론 (3-3-0)	인사행정론 (3-3-0)	
2	1학기	정책학개론 (3-3-0)	지방행정론 (3-3-0)	갈등관리와협상 (3-3-0)
	2학기	재무행정론 (3-3-0)	정부혁신론 (3-3-0)	NGO와시민사회 (3-3-0)
3	1학기	정책분석론 (3-3-0)		
	2학기	전자정부론 (3-3-0)	정부규제론 (3-3-0)	

9. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전공필수	사제동행세미나	20		20		60		100
기초전공	행정학개론	20		40			40	100
	조직론	20	10	30			40	100
	행정조사방법론			40	20		40	100
	인사행정론	10		40		10	40	100
전공기본	정책학개론	20	20	30			30	100
	지방행정론	20		40			40	100
	재무행정론	20		40			40	100
	갈등관리와협상		10	40		10	40	100
	정부혁신론		20	20	40		20	100
	NGO 와 시민사회	20	20	20			40	100
	정책분석론		20		40		40	100
	전자정부론		20	40			40	100
	정부규제론			40		20	40	100
역량총합		150	120	440	100	100	490	1400

10. 교직 기본 이수 과목 현황

표시과목	교육부 고시 기본이수과목(분야)	본교지정 교과목명	비고
교원자격 표시과목 (일반사회)	일반사회교육론(또는 사회교육론)	사회교육론	교과과정 일치
	정치와 사회(또는 정치학)	정부론, 정부혁신론 중 택 1	교과과정 일치
	경제와 사회(또는 경제학)	경제학원론	교과과정 일치
	법과 사회(또는 법학)	헌법, 법학개론, 정책학원론(정책학개론) 중 택 1	교과과정 일치
	사회과학방법론	행정조사방법론	교과과정 일치
	인간과 행정(또는 행정학)	행정학개론, 사회와행정 중 택 1	교과과정 일치
	문화와 사회(또는 문화인류학)	-	일치 교과목 없음
	인간과 사회(또는 사회학)	조직론, 조직행동론 중 택 1	교과과정 일치
	시민교육과 사회윤리	공직리더십, 행정관료와윤리 중 택 1	교과과정 일치

※ 비교과프로그램

가. 비교과프로그램 운영 목적

행정학과는 전공 비교과프로그램의 체계적 운영을 통한 학습역량 제고 및 취업역량 향상함을 목적으로 한다.

· 전공학술동아리 '모의 국무회의' 운영으로 사회문제 해결 거버넌스와 정책결정 과정에 대한 이해도 고취 및 학생참여 활성화

· 학과주최 학술경진대회 개최로 전공교과에 대한 이해도 증진과 학습의욕 및 능동적 교과태도 함양

· 전공-실무 연계형 현장실습 프로그램 운영으로 실무형 인재 양성과 지역사회 기여 및 학생직무능력 강화를 통한 취업역량 제고

· 현직 공무원 초빙 강좌 개최로 공직 진로 및 실무에 대한 이해도 증진과 공무원시험에 대한 성공동기 및 학과 자부심 고취

나. 비교과프로그램 운영 계획

1) 학과 자체 비교과프로그램: 모의국무회의 학술대회(연1회), 전문가 및 선배 초청 직무특강(학기별 1회, 연2회), 공무원시험 특강(연1회), 행정학과 직무탐색 프로그램(연1회), 공기업 취업전략 특강(연1회), 멘토링 프로그램 등

2) 대학연계 비교과프로그램: 대학일자리센터 · 현장실습지원센터 · 교수학습개발센터 등의 지원 프로그램 수시 진 행(선배와 의대화, 튜터링, 전공클리닉, 스텝업멘토링프로그램, 학습법특강, 산학교류강좌, CKU FRESH TALK 등)

다. 사제동행세미나 이수 기준

사제동행세미나는 학기별로 비교과프로그램 2개 이상 이수를 원칙으로 함

11. 교과목 프로파일

과목 프로화일			
교과목명	사제동행세미나1~8	영문교과목명	Seminar for Career Development
교과목 개요 및 특성	사제동행세미나는 학문적·직업적 목표 달성을 위해 학생 자신의 성장 과정을 스스로 파악하며 관리하는 교과목이다.		
교과 목표	교수와 학생 간의 유기적인 협력과 학생 개인의 생활지도 및 학교 적응을 도와 지속 가능한 학교생활 유지하도록 하는데 목표를 둔다.		
교과 내용	프로젝트 수행에 필요한 팀을 구성하여 팀원에게 역할을 할당하고 팀원들의 적극적 역할 수행을 지원할 수 있도록 한다. 구성원들의 중요성을 인지하고 구성원의 협력을 향상시키는 방법을 지도하고 학과 학문 기초와 전공역량을 강화 시킨다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 MC1	20%	주어진 주제에 대하여 자신의 생각을 논리적으로 표현하고 체계적으로 전달할 수 있다.	상담참여
전공직무능력 MC3	20%	주어진 사례를 이해하고 적합한 이론이나 개념을 통하여 논리적으로 설명할 수 있다.	보고서/토론/발표
공동체윤리 MC5	60%	공동의 이익을 위해 봉사하며, 책임감 있게 규칙을 준수하고, 전문적인 태도로 업무에 임하는 공동체 성숙화에 기여 할 수 있는 능력	그룹과제/보고서

과목 프로화일			
교과목명	행정학개론	영문교과목명	Introduction to Public Administration
교과목 개요 및 특성	행정학의 개념과 성격, 접근방법, 행정의 기능과 범위, 행정조직과 인사행정, 재무행정 및 행정통제와행정개혁 등 각론에 들어가기 전 행정학의 개괄적 내용을 대상으로 하는 교과목이다.		
교과 목표	행정학의 기본 개념과 주요 이론을 소개하여 정부의 기본적 역할과 정부활동의 방향 등에 대해 이해하도록 한다.		
교과 내용	행정학의 주요 개념, 행정과 환경과의 관계, 행정학의 접근방법 등을 소개하여 행정현상을 이해하고 정부의 역할과 방향을 논의한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 MC1	20%	주어진 주제에 대하여 자신의 생각을 논리적으로 표현하고 체계적으로 전달할 수 있다.	보고서/발표/토론/시험
전공직무능력 MC3	40%	주어진 사례를 이해하고 적합한 이론이나 개념을 통하여 논리적으로 설명할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
창의적 문제해결능력 MC6	40%	문제해결을 위한 다양한 대안을 제시하고, 일정한 기준에 따른 비교·평가를 통하여 최선의 대안을 선택할 수 있다.	시험/발표/토론/보고서/프로젝트

과목 프로화일			
교과목명	조직론	영문교과목명	Theories of Public Organizations
교과목 개요 및 특성	행정조직의 제반이론에 대한 체계적인 학습을 통해 행정조직의 특성과 구조, 조직 활동의 과정과 동태성, 조직의 효율성 등에 대한 교과목이다.		
교과 목표	현대사회에서의 조직 내외 환경과 조직구성원 개개인 간의 상호관계를 규명하여 조직의 역할 및 기능의 중요성을 이해하도록 한다.		
교과 내용	행정조직을 둘러싼 조직환경, 조직목표와 효과성, 조직구조, 조직변동에 관한 주요한 이론적 접근법을 논의한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 MC1	20%	주어진 주제에 대하여 자신의 생각을 논리적으로 표현하고 체계적으로 전달할 수 있다.	보고서/발표/토론/시험
글로벌능력 MC2	10%	주어진 주제에 대한 국내·외 동향을 파악하고 다각적 차원에서 문제를 바라볼 수 있다.	보고서/발표/토론/시험
전공직무능력 MC3	30%	주어진 사례를 이해하고 적합한 이론이나 개념을 통하여 논리적으로 설명할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
창의적 문제해결능력 MC6	40%	문제해결을 위한 다양한 대안을 제시하고, 일정한 기준에 따른 비교·평가를 통하여 최선의 대안을 선택할 수 있다.	시험/발표/토론/보고서/프로젝트

과목 프로화일			
교과목명	행정조사방법론	영문교과목명	Research Methodology
교과목 개요 및 특성	행정조사에 대한 접근법을 설명하고 실증적인 자료수집, 처리분석, 정리방법을 교육하는 교과목이다.		
교과 목표	행정현상에 대한 과학적 연구방법을 이해하고 이를 실제로 활용할 수 있는 능력을 배양한다.		
교과 내용	행정현상에 대한 과학적 연구방법을 이해하는데 필요한 기초이론과 조사방법론의 일반적 절차(문제의 설정→가설의 설정 →연구설계→자료수집→자료분석→보고서 작성)에 대해 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 MC3	40%	주어진 사례를 이해하고 적합한 이론이나 개념을 통하여 논리적으로 설명할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
자원활용능력 MC4	20%	전공 지식 및 기술, 방법, 도구를 파악하여 제시된 현상을 이해하고 대안 탐색의 합리적 근거를 제시할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
창의적 문제해결능력 MC6	40%	문제해결을 위한 다양한 대안을 제시하고, 일정한 기준에 따른 비교·평가를 통하여 최선의 대안을 선택할 수 있다.	시험/발표/토론/보고서/프로젝트

과목 프로화일			
교과목명	정책학개론	영문교과목명	Principles of Public Policy
교과목 개요 및 특성	정책과정의 전체 흐름을 파악하고 각 단계별로 필요한 활동을 이해하면서 사용되는 방법을 익힐 수 있도록 구성한 교과목이다.		
교과 목표	정책의 집행 및 평가에 관한 이론적 지식을 습득하게 함으로써 현실정책의 집행에 대한 분석능력과 평가능력을 배양하게 한다.		
교과 내용	정책학의 본질, 정책의 형성과 집행, 정책분석의 기본 논리 및 일반적인 정책과정을 논의한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 MC1	20%	주어진 주제에 대하여 자신의 생각을 논리적으로 표현하고 체계적으로 전달할 수 있다.	보고서/발표/토론/시험
글로벌능력 MC2	20%	주어진 주제에 대한 국내·외 동향을 파악하고 다각적 차원에서 문제를 바라볼 수 있다.	보고서/발표/토론/시험
전공직무능력 MC3	30%	주어진 사례를 이해하고 적합한 이론이나 개념을 통하여 논리적으로 설명할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
창의적 문제해결능력 MC6	30%	문제해결을 위한 다양한 대안을 제시하고, 일정한 기준에 따른 비교·평가를 통하여 최선의 대안을 선택할 수 있다.	시험/발표/토론/보고서/프로젝트

과목 프로화일			
교과목명	재무행정론	영문교과목명	ublic Budgeting and Accounting
교과목 개요 및 특성	예산의 본질, 예산의 추진 체계 및 과정, 예산의 이론 및 분석, 예산의 제도 개혁, 예산의 운영 등으로 구분하여 정리한 교과목이다.		
교과 목표	정부의 예산 운용을 위한 원칙, 예산의 분류방법과 예산 종류를 학습함으로써 정부 예산에 대한 이해를 넓히고 나아가 행정실무에 임하여 예산을 편성하고 집행할 수 있는 능력을 배양한다.		
교과 내용	효율적인 예산운영제도, 예산편성, 심의의결, 집행, 결산 등 중앙정부의 예산관리와 지방정부의 예산에 관해 논의한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 MC1	20%	주어진 주제에 대하여 자신의 생각을 논리적으로 표현하고 체계적으로 전달할 수 있다.	보고서/발표/토론/시험
전공직무능력 MC3	40%	주어진 사례를 이해하고 적합한 이론이나 개념을 통하여 논리적으로 설명할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
창의적 문제해결능력 MC6	40%	문제해결을 위한 다양한 대안을 제시하고, 일정한 기준에 따른 비교·평가를 통하여 최선의 대안을 선택할 수 있다.	시험/발표/토론/보고서/프로젝트

과목 프로화일			
교과목명	인사행정론	영문교과목명	Public Personnel Administration
교과목 개요 및 특성	인사행정의 근본적 원칙, 논리, 이론적인 면 등 인사행정의 전반적인 내용에 대한 교과목이다.		
교과 목표	공공조직의 인적자원관리에 대한 이론과 기초지식을 습득하고 공공부문의 인적자원관리 실태를 파악하며 우리나라의 인적자원관리 발전방향 등에 대해 이해하도록 한다.		
교과 내용	공무원 인사행정의 원리, 기구, 공직의 분류, 교육훈련, 근무성적평적 등 인사행정의 주요 이론과 특성을 논의한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 MC1	10%	주어진 주제에 대하여 자신의 생각을 논리적으로 표현하고 체계적으로 전달할 수 있다.	보고서/발표/토론/시험
전공직무능력 MC3	40%	주어진 사례를 이해하고 적합한 이론이나 개념을 통하여 논리적으로 설명할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
공동체윤리 MC5	10%	공동의 이익을 위해 봉사하며, 책임감 있게 규칙을 준수하고, 전문적인 태도로 업무에 임하는 공동체 성숙화에 기여 할 수 있는 능력	시험/보고서/프로젝트
창의적 문제해결능력 MC6	40%	문제해결을 위한 다양한 대안을 제시하고, 일정한 기준에 따른 비교·평가를 통하여 최선의 대안을 선택할 수 있다.	그룹과제/보고서

과목 프로화일			
교과목명	지방행정론	영문교과목명	Local Administration
교과목 개요 및 특성	중앙정부와 지방정부 관계 및 지역 발전문제, 지방의 특수한 인사정책 등의 주제에 강조점을 두어 설명한 교과목이다.		
교과 목표	지역에서 발생하는 생활 행정을 능률적으로 수행할 수 있는 정책개발과 지방자치의 실질적 발전을 도모할 수 있는 방안연구가 이 과목의 목적이다.		
교과 내용	지방행정은 일상생활의 밀착성과 행정으로서 그 기반적 성격 때문에 내정의 중심적 위치에 있다. 지역에서 발생하는 생활 행정을 능률적으로 수행할 수 있는 정책개발과 지방자치의 실질적 발전을 도모할 수 있는 방안연구가 이 과목의 목표이다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 MC1	20%	주어진 주제에 대하여 자신의 생각을 논리적으로 표현하고 체계적으로 전달할 수 있다.	보고서/발표/토론/시험
전공직무능력 MC3	40%	주어진 사례를 이해하고 적합한 이론이나 개념을 통하여 논리적으로 설명할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
창의적 문제해결능력 MC6	40%	문제해결을 위한 다양한 대안을 제시하고, 일정한 기준에 따른 비교·평가를 통하여 최선의 대안을 선택할 수 있다.	시험/발표/토론/보고서/프로젝트

과목 프로화일			
교과목명	NGO와시민사회	영문교과목명	NGO & Civil Society
교과목 개요 및 특성	시민사회에 대해 이해하고 이와 관련하여 정부, 제3섹터, 거버넌스 등으로 구성된 교과목이다.		
교과 목표	공동의 이익을 위한 상호 조정과정과 협력을 촉진하는 사회적 조직의 특성을 학습하고 사회적 자본의 동력이라고 볼 수 있는 NGO의 성격에 대한 문제를 이해하도록 한다.		
교과 내용	NGO와 시민사회의 주요 개념과 특성을 소개하고 한국적 맥락에서의 발전적 개념을 논의한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 MC1	20%	주어진 주제에 대하여 자신의 생각을 논리적으로 표현하고 체계적으로 전달할 수 있다.	보고서/발표/토론/시험
글로벌능력 MC2	20%	주어진 주제에 대한 국내·외 동향을 파악하고 다각적 차원에서 문제를 바라볼 수 있다.	보고서/발표/토론/시험
전공직무능력 MC3	20%	주어진 사례를 이해하고 적합한 이론이나 개념을 통하여 논리적으로 설명할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
창의적 문제해결능력 MC6	40%	문제해결을 위한 다양한 대안을 제시하고, 일정한 기준에 따른 비교·평가를 통하여 최선의 대안을 선택할 수 있다.	시험/발표/토론/보고서/프로젝트

과목 프로화일			
교과목명	갈등관리와 협상	영문교과목명	Conflict Management & Negotiation
교과목 개요 및 특성	갈등의 이해와 관리, 협상에 대한 핵심적인 내용으로 구성된 교과목이다.		
교과 목표	갈등관리의 유형과 전략 및 협상의 구조와 과정, 전술 및 대응전략을 이해하도록 한다.		
교과 내용	지역사회, 공공기관, 국제사회 등에서 발생하는 공공갈등을 해결할 수 있는 갈등분석 기법, 갈등해결 방법 및 합의형성 기법 등을 논의한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
글로벌능력 MC2	10%	주어진 사례를 이해하고 적합한 이론이나 개념을 통하여 논리적으로 설명할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
전공직무능력 MC3	40%	주어진 사례를 이해하고 적합한 이론이나 개념을 통하여 논리적으로 설명할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
공동체윤리 MC5	10%	문제해결을 위해 다양한 이해관계와 요구를 중재하고 조화시킬 수 있다.	그룹과제/보고서
창의적 문제해결능력 MC6	40%	문제해결을 위한 다양한 대안을 제시하고, 일정한 기준에 따른 비교·평가를 통하여 최선의 대안을 선택할 수 있다.	시험/발표/토론/보고서/프로젝트

과목 프로화일			
교과목명	전자정부론	영문교과목명	E-Government
교과목 개요 및 특성	지식정보사회의 정책환경 변화에 따라 새롭게 변화되고 부각되고 있는 전자정부론의 초점과 범위를 좀 더 명확하게 하고 이에 따른 정보정책론을 정리한 교과목이다.		
교과 목표	전자정부와 정보정책의 주요 개념과 현상을 이해하고 4차산업혁명 시대와 지식정보화 사회에 부응할 수 있는 능력을 배양시키는 것을 목표로 한다.		
교과 내용	정보화에 관한 이론적 지식을 학습하고 실질적인 적용 방안들을 논의한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
글로벌능력 MC2	20%	주어진 주제에 대한 국내·외 동향을 파악하고 다각적 차원에서 문제를 바라볼 수 있다.	시험/발표/토론/보고서
전공직무능력 MC3	40%	주어진 사례를 이해하고 적합한 이론이나 개념을 통하여 논리적으로 설명할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
창의적 문제해결능력 MC6	40%	문제해결을 위한 다양한 대안을 제시하고, 일정한 기준에 따른 비교·평가를 통하여 최선의 대안을 선택할 수 있다.	시험/발표/토론/보고서/프로젝트

과목 프로화일			
교과목명	정부혁신론	영문교과목명	Government Innovation and Reform
교과목 개요 및 특성	정부혁신의 개념과 이론의 발전과정을 고찰하고 정부의 혁신 전략과 국가 경쟁력 제고를 위한 구체적인 방안을 모색하는 교과목이다.		
교과 목표	세계적인 정부혁신의 흐름을 파악하고 바람직한 정부혁신의 방향을 모색하는 것을 목표로 한다.		
교과 내용	정부혁신의 성공사례를 연구하고 정부혁신의 발전과정 및 실태를 다양한 관점에서 검토하도록 한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
글로벌능력 MC2	20%	주어진 주제에 대한 국내·외 동향을 파악하고 다각적 차원에서 문제를 바라볼 수 있다.	시험/발표/토론/보고서
전공직무능력 MC3	40%	주어진 사례를 이해하고 적합한 이론이나 개념을 통하여 논리적으로 설명할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
공동체윤리 MC5	10%	문제해결을 위해 다양한 이해관계와 요구를 중재하고 조화시킬 수 있다.	그룹과제/보고서
창의적 문제해결능력 MC6	20%	문제해결을 위한 다양한 대안을 제시하고, 일정한 기준에 따른 비교·평가를 통하여 최선의 대안을 선택할 수 있다.	시험/발표/토론/보고서/프로젝트

과목 프로화일			
교과목명	정책분석론	영문교과목명	Policy Analysis
교과목 개요 및 특성	정책분석의 접근법에 대한 이해에 필요한 과학철학적 문제와 연구방법론적 쟁점에 대해서 다루는 교과목이다.		
교과 목표	정책분석의 기초이론과 각종 분석의 방법 및 기법을 이해하고 응용능력을 배양한다.		
교과 내용	정책분석의 프레임워크, 의사결정분석의 이용, 비용편익분석과 대안평가 및 정책결정 등에 대해 논의하고, 이론과 실제를 연결하여 정책분석의 이해를 도모한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
글로벌능력 MC2	20%	주어진 주제에 대한 국내·외 동향을 파악하고 다각적 차원에서 문제를 바라볼 수 있다.	시험/발표/토론/보고서
자원활용능력 MC4	20%	전공 지식 및 기술, 방법, 도구를 파악하여 제시된 현상을 이해하고 대안 탐색의 합리적 근거를 제시할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
창의적 문제해결능력 MC6	40%	문제해결을 위한 다양한 대안을 제시하고, 일정한 기준에 따른 비교·평가를 통하여 최선의 대안을 선택할 수 있다.	시험/발표/토론/보고서/프로젝트

과목 프로화일			
교과목명	정부규제론	영문교과목명	Government Regulation
교과목 개요 및 특성	규제의 개념과 유형, 규제 형성 및 변화 이론, 규제기관과 환경, 정책수단과 주요 정부규제, 규제관리도구와 비용편익분석에 대한 교과목이다.		
교과 목표	정부규제에 대한 정치경제이론과 효율적인 규제관리행정의 이론과 실제를 분석한다.		
교과 내용	정부규제와 규제완화, 정책상의 규제기능 및 규제과정에 대해 소개한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 MC3	40%	주어진 사례를 이해하고 적합한 이론이나 개념을 통하여 논리적으로 설명할 수 있다.	보고서/발표/토론/시험
공동체윤리 MC5	20%	문제해결을 위해 다양한 이해관계와 요구를 중재하고 조화시킬 수 있다.	그룹과제/보고서
창의적 문제해결능력 MC6	40%	문제해결을 위한 다양한 대안을 제시하고, 일정한 기준에 따른 비교·평가를 통하여 최선의 대안을 선택할 수 있다.	시험/발표/토론/보고서/프로젝트

과목 프로화일			
교과목명	사회교육론(캡스톤디자인)	영문교과목명	Studies in Social Education
교과목 개요 및 특성	행정학의 기본이론을 중심으로 하여 사회화 교육의 특성과 사회과 교육내용 체계를 바탕으로 사회과 예비교사뿐만 아니라 일반 행정직, 교육행정, 관리직, 교육학자, 행정학자 등을 준비하는 데 두루 활용할 수 있는 인문역량 강화 교과목이다.		
교과 목표	교생실습을 준비하는 학생들에게 사회교육에 관한 이해의 폭을 넓혀주는 것을 목표로 한다.		
교과 내용	사회교육의 개념과 역사, 사회교육 활동, 사회교육 프로그램, 사회교육의 방법과 유형 등을 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 MC3	40%	주어진 사례를 이해하고 적합한 이론이나 개념을 통하여 논리적으로 설명할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
자원활용능력 MC4	20%	전공 지식 및 기술, 방법, 도구를 파악하여 제시된 현상을 이해하고 대안 탐색의 합리적 근거를 제시할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
창의적 문제해결능력 MC6	40%	문제해결을 위한 다양한 대안을 제시하고, 일정한 기준에 따른 비교·평가를 통하여 최선의 대안을 선택할 수 있다.	시험/발표/토론/보고서/프로젝트

과목 프로화일			
교과목명	사회교재연구및지도법 (캡스톤디자인)	영문교과목명	Materials and Methods for Teaching Social Studies
교과목 개요 및 특성	사회과의 새 개정 교육과정과 관련하여 사회와 교육의 속성을 파악하고 다양한 형태의 수업 모형과 교수학습방법 및 평가방법에 대한 교과목이다.		
교과 목표	교생실습을 준비하는 학생들에게 다양한 교수 및 학습 자료와 매체를 개발하고 적용할 수 있는 능력을 배양시키는 것을 목표로 한다.		
교과 내용	다양한 사회과 교재 연구, 사회과 교수 및 학습의 원리, 모형과 유형 그리고 사회과 교수 및 학습방법을 탐구하고 적용하기 위한 이론과 원리를 규명하고 바람직한 적용 방법을 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 MC3	40%	주어진 사례를 이해하고 적합한 이론이나 개념을 통하여 논리적으로 설명할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
자원활용능력 MC4	20%	전공 지식 및 기술, 방법, 도구를 파악하여 제시된 현상을 이해하고 대안 탐색의 합리적 근거를 제시할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
창의적 문제해결능력 MC6	40%	문제해결을 위한 다양한 대안을 제시하고, 일정한 기준에 따른 비교·평가를 통하여 최선의 대안을 선택할 수 있다.	시험/발표/토론/보고서/프로젝트

12. 전공 이수 요건

학위명칭	졸업요건	비고
행정학사	학칙에 따른 교과과정을 이수하고 4학년 2학기 10월~12월경 진행하는 졸업시험에 합격한 자	

13. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실(1실)	공용강의실(1실)	비고
미카엘관 409호(전용강의실)	미카엘관 411호	

행정학전공 심화과정
Public Administration

1. 심화과정 설치 근거

가. 최근 행정에 대한 집행과 효과, 사회에 미치는 직·간접적인 영향에 대하여 시민의 관심이 높아졌고, 행정을 올바르게 이해하고 발전시키기 위한 필요성이 더욱 요구된다. 이에 기본과정 이수 후 심화과정을 통해 공공분야 및 산업분야 등의 업무 수행에 필요한 현장실무에 대한 이해와 다양한 사례연구를 통하여 전공실무 능력 및 응용 능력을 배양한다.

나. 전공 분야의 기초지식 능력을 심화과정으로 발전시켜, ‘변화하는 사회에 능동적·적극적으로 대처할 수 있는 공공인재’, ‘진취적이고 경쟁력 있는 행정실무인재’, ‘공익실현을 선도하는 인재’의 양성 과정으로 설정한다.

2. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (의사소통능력)	현실 문제를 바라보는 폭넓고 균형 잡힌 시작, 새로운 눈으로 현상을 탐구하는 비판적 사고, 다양한 견해를 가진 사람들과의 협업을 가능하게 하는 개방적 의사소통능력 및 갈등에 대한 이해와 조정능력	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
MC2 (글로벌능력)	세계화 및 개방화 시대에 급변하는 국제환경과 질서를 능동적으로 이끌어 갈 수 있는 도전적 정신과 다양한 문화적 소양을 갖춘 글로벌능력	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
MC3 (전공직무능력)	행정 분야에 적용되는 기초이론 및 개념을 바탕으로 공공분야가 당면하게 되는 사회문제들을 관찰, 비교, 분석할 수 있는 능력	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
MC4 (자원활용능력)	전공분야별 지식 및 기술, 방법, 도구를 파악하고, 이를 활용하여 실제 제시된 행정현상을 이해하고, 대안 탐색 및 대안의 합리적 근거를 제시할 수 있는 능력	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
MC5 (공동체윤리)	공동의 이익을 위해 봉사하며, 책임감 있게 규칙을 준수하고, 전문적인 태도로 업무에 임하는 공동체 성숙화에 기여할 수 있는 능력	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
MC6 (창의적문제해결능력)	문제해결을 위한 다양한 대안을 제시하고, 일정한 기준에 따른 비교 평가를 통하여 최선의 대안을 선택할 수 있는 능력	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

3. 전공능력 선정 배경

가. 본 전공의 교과과정은 헌법 제7조 제1항(“공무원은 국민 전체에 대한 봉사자이며, 국민에 대하여 책임을 진다.”)에 따라 공무원 헌장에서 제시하는 국가관(국가와 사회에 대한 가치 기준), 공직관(올바른 직무수행 자세), 윤리관(공직자가 갖춰야 할 개인윤리)에 바탕을 두고 있다.

나. 공직 핵심 가치인 애국심, 민주성, 다양성과 책임감, 투명성, 공정성, 그리고 청렴성, 도덕성, 공익성에 기반을 두고 있으며, 공직자가 갖추어야 할 논리적·비판적 사고능력, 자료의 분석 및 정보추론 능력, 판단 및 의사결정 능력 등 종합적·대안적 사고력을 배양할 수 있도록 전공능력을 설정하고 있다.

다. 교육수요자만족도 및 학과평가, 단과대학평가 등의 분석을 통하여 전공교육과정 편성 및 개선 적용한다.

라. SWOT 분석 등을 통해 교육과정에 대한 점검 및 외부환경 분석으로 사회적 수요를 반영하고 있다.

SWOT		Strength (강점)		Weakness (약점)	
		입학	◦공무원에 대한 높은 평판과 오랜 학과 전통	입학	◦대학의 지원 미흡에 따른 다른 대학과의 경쟁력 약화
		취업	◦공무원시험 준비를 위한 다각적 지원 및 선후배 간 네트워크 형성	취업	◦다양한 분야로의 취업 미흡
		산학	◦우수 R&D역량 확보 및 정부/지자체/유관 기관과 연계한 연구 수행	산학	◦전임교원 부족에 따른 산학연구활동 참여의 어려움
		교육과정	◦공직 관련 전공 교과목 구축 운영	교육과정	◦학생대비 전임교원 부족에 따른 전문 교과목 개설 운영의 한계
Opportunity (기회)		SO 전략		WO 전략	
입학	◦공무원에 대한 선호 급증	입학	◦공무원 인재 양성을 위한 학과 프로그램의 홍보 활성화를 통하여 입학생 모집 적극 대응	입학	◦대학의 지원 강화를 통한 학과의 전공 경쟁력 확보
취업	◦공무원 및 공기업 선발인원 확대	취업	◦공무원시험 중심 교육과정 운영 및 학과 차원의 지원과 선후배 네트워크를 통한 재학생 합격률 및 취업역량 강화	취업	◦공무원시험뿐만 아니라 공기업 NCS, 교직 등의 준비반 운영으로 취업, 진로 다양화 모색
산학	◦새로운 공공영역의 확장으로 사회문제 해결을 위한 연구 수요 증대	산학	◦정부/지자체/유관기관과의 협력을 통한 전공분야 관련 사회문제 중심의 연구과제 유치	산학	◦전임교원 확보를 통한 연구역량 다양화와 이를 통한 연구수주 활성화
교육과정	◦공직역량 함양을 위한 교과과정 운영의 필요성 급증	교육과정	◦공직역량 함양을 위한 다각적이고 전문적 교과목 개설 및 운영	교육과정	◦전임교원 확보를 통하여 수요자 맞춤형 전문교육과정 개발 운영
Threat (위협)		ST 전략		WT 전략	
입학	◦학령인구 감소	입학	◦지역인재 흡수를 위한 공무원 전문교육 프로그램 개발 및 홍보 강화	입학	◦대학 지원 강화를 통한 학과 경쟁력 확보로 신입생 정원 확보
취업	◦공무원시험 지원자 급증으로 인한 경쟁률 상승	취업	◦학과 지원 및 선후배 멘토링을 통한 재학생들의 시험 준비 역량 강화로 합격률 제고	취업	◦학년별 진로 설계를 통하여 다양한 직종으로의 자기 계발 지도
산학	◦다른 대학들과의 경쟁 심화	산학	◦정부/지자체 활동 참여 확대와 유대관계 형성으로 산학 경쟁력 확보	산학	◦전임교원 확보를 통한 정책과제 발굴과 정부/지자체 활동 참여 다각화
교육과정	◦사회환경의 급격한 변화로 인한 전문교과 요구 급등	교육과정	◦사회수요 동향에 대한 주기적 모니터링을 통한 맞춤형 교육과정 개발	교육과정	◦다양한 전공분야 교원 확보를 통한 수요자 맞춤형 교과목 개발 운영의 전문화

4. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습	
전심	상황판단론	3	3	3											
전심	자료분석과해석	3				3	3								
전심	사무관리론	3	3	3											
전심	공기업론	3				3	3								
전심	정부론	3				3	3								
전심	행정학세미나	3										3	3		
전심	공직리더십	3							3	3					
전공과목 합계		21	6	6		9	9		3	3		3	3		

5. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명		
3	1학기	상황판단론 (3-3-0)	사무관리론 (3-3-0)	
	2학기	자료분석과해석 (3-3-0)	공기업론 (3-3-0)	정부론 (3-3-0)
4	1학기	공직리더십 (3-3-0)		
	2학기	행정학세미나 (3-3-0)		

6. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전공심화	상황판단론			20	40		40	100
	자료분석과해석			20	40		40	100
	사무관리론			40	20		40	100
	공기업론	20		40			40	100
	정부론	20		40			40	100
	행정학세미나		20	30	20		30	100
	공직리더십	30		20		10	40	100
역량총합		70	20	210	120	10	270	700

7. 교과목 프로파일

과목 프로화일			
교과목명	행정학세미나	영문교과목명	Topics in Public Administration
교과목 개요 및 특성	행정과 관련된 주요 당면 문제를 체계적으로 분석 · 진단하고 한국 행정에 대한 이해와 발전으로 구성된 교과목이다.		
교과 목표	다양한 행정사례를 연구 및 분석하여 행정학을 체계적으로 이해하고 실질적인 문제해결능력을 배양한다.		
교과 내용	행정에 관한 광범위한 사례를 관련 행정이론에 접목하여 분석해 본다.		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
글로벌 능력	20%	주어진 주제에 대한 국내·외 동향을 파악하고 다각적 차원에서 문제를 바라볼 수 있다.	시험/발표/토론/보고서
전공직무능력	30%	주어진 사례를 이해하고 적합한 이론이나 개념을 통하여 논리적으로 설명할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
자원활용능력	20%	전공 지식 및 기술, 방법, 도구를 파악하여 제시된 현상을 이해하고 대안 탐색의 합리적 근거를 제시할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
창의적 문제해결능력	30%	문제해결을 위한 다양한 대안을 제시하고, 일정한 기준에 따른 비교·평가를 통하여 최선의 대안을 선택할 수 있다.	시험/발표/토론/보고서/프로젝트

과목 프로화일			
교과목명	공직리더십	영문교과목명	Public Service Leadership
교과목 개요 및 특성	공직윤리역량과 리더십 및 윤리역량을 성취하는 방법들에 대한 교과목이다.		
교과 목표	행정관료로서 갖추어야 할 책임과 윤리성에 대한 논의를 통해 행정관료의 역할과 자세를 확보하고 미래의 지도자로서 새로운 리더십을 함양하는 것을 목표로 한다.		
교과 내용	공공부문의 사례연구를 통해 행정관료의 올바른 역할과 자세, 그리고 다양한 공공윤리의 유형과 공공윤리를 확보하는 방법에 대해 학습한다.		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 MC1	30%	주어진 주제에 대하여 자신의 생각을 논리적으로 표현하고 체계적으로 전달할 수 있다.	보고서/발표/토론/시험
전공직무능력 MC3	20%	주어진 사례를 이해하고 적합한 이론이나 개념을 통하여 논리적으로 설명할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
공동체윤리 MC5	10%	공익을 위해 봉사하며 전문성과 책임감을 가지고 공동체 성숙화에 기여할 수 있다.	시험/토론/보고서/발표
창의적 문제해결능력 MC6	40%	문제해결을 위한 다양한 대안을 제시하고, 일정한 기준에 따른 비교·평가를 통하여 최선의 대안을 선택할 수 있다.	시험/발표/토론/보고서/프로젝트

과목 프로화일				
교과목명	정부론	영문교과목명	Theories of Government	
교과목 개요 및 특성	정부론의 기초적이고 전반적인 내용을 다루고 있는 교과목이다.			
교과 목표	정부에 관한 이론적 접근, 정부의 구조와 유형, 정부의 제도와 과정, 그리고 비교론적 관점에서 국가별 정부 형태 및 작동원리에 대한 이해를 목표로 한다.			
교과 내용	정부학 연구의 필요성, 국가론과 정부 유형론, 정부의 공공서비스, 거버넌스 이론 등을 살펴보고, 이를 바탕으로 한국정부를 논의하고 바람직한 개혁 방향을 모색한다.			
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
의사소통능력 MC1	20%	주어진 주제에 대하여 자신의 생각을 논리적으로 표현하고 체계적으로 전달할 수 있다.		보고서/발표/토론/시험
전공직무능력 MC3	40%	주어진 사례를 이해하고 적합한 이론이나 개념을 통하여 논리적으로 설명할 수 있다.		시험/보고서/프로젝트
창의적 문제해결능력 MC6	40%	문제해결을 위한 다양한 대안을 제시하고, 일정한 기준에 따른 비교·평가를 통하여 최선의 대안을 선택할 수 있다.		시험/발표/토론/보고서/프로젝트

과목 프로화일				
교과목명	사무관리론	영문교과목명	Public Management	
교과목 개요 및 특성	사무환경 변화와 흐름에 대한 이해를 높이고 사무관리 형태와 절차에 관한 전반적인 내용을 다룬 교과목이다.			
교과 목표	행정업무를 능률적으로 수행할 수 있는 여러 관리기법을 이해한다.			
교과 내용	조직의 한 단위로서의 행정조직의 개념과 본질을 이해시키고 행정관리가 이루어지는 과정 및 기능 그리고 행정조직의 내적인 문제해결과 관련되는 관리기능의 합리화 방안을 학습한다.			
교육 방법	이론(✓) 실습(✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
자원활용능력 MC4	20%	전공 지식 및 기술, 방법, 도구를 파악하여 제시된 현상을 이해하고 대안 탐색의 합리적 근거를 제시할 수 있다.		시험/보고서/프로젝트
전공직무능력 MC3	40%	주어진 사례를 이해하고 적합한 이론이나 개념을 통하여 논리적으로 설명할 수 있다.		시험/보고서/프로젝트
창의적 문제해결능력 MC6	40%	문제해결을 위한 다양한 대안을 제시하고, 일정한 기준에 따른 비교·평가를 통하여 최선의 대안을 선택할 수 있다.		시험/발표/토론/보고서/프로젝트

과목 프로화일			
교과목명	공기업론	영문교과목명	Public Enterprise
교과목 개요 및 특성	공기업의 개념과 공기업발달의 원인부터 각국의 공기업, 선진국과 후진국의 공기업, 공기업의 조직관리와 노동관계 등을 자세하게 설명하는 교과목이다.		
교과 목표	정부의 재원 투자와 기업적 사업운영방법을 통하여 공공수요 충족과 경제발전에 기여함을 목적으로 하는 공기업의 이념과 운영방법을 연구함을 목표로 한다.		
교과 내용	공기업의 의의, 종류, 특징 등을 제시하고 각국의 공기업 실태와 한국의 공기업에 대해 학습한다.		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 MC1	20%	주어진 주제에 대하여 자신의 생각을 논리적으로 표현하고 체계적으로 전달할 수 있다.	보고서/발표/토론/시험
전공직무능력 MC3	40%	주어진 사례를 이해하고 적합한 이론이나 개념을 통하여 논리적으로 설명할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
창의적 문제해결능력 MC6	40%	문제해결을 위한 다양한 대안을 제시하고, 일정한 기준에 따른 비교·평가를 통하여 최선의 대안을 선택할 수 있다.	시험/발표/토론/보고서/프로젝트

과목 프로화일			
교과목명	상황판단론	영문교과목명	Scientific & Situational Judgement Exercise
교과목 개요 및 특성	상황판단영역의 문항해결전략과 학습방법에 대한 교과목이다.		
교과 목표	비판적이며 창조적인 사고력과 분석적이고 종합적이며 정확한 상황판단을 위해 필요한 상황과 논리에 대한 접근방법에 대해 이해한다.		
교과 내용	사례를 중심으로 연역추리 및 분석능력, 문제해결능력, 판단 및 의사결정능력 등을 배양한다.		
교육 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
자원활용능력 MC4	20%	전공 지식 및 기술, 방법, 도구를 파악하여 제시된 현상을 이해하고 대안 탐색의 합리적 근거를 제시할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
전공직무능력 MC3	40%	주어진 사례를 이해하고 적합한 이론이나 개념을 통하여 논리적으로 설명할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
창의적 문제해결능력 MC6	40%	문제해결을 위한 다양한 대안을 제시하고, 일정한 기준에 따른 비교·평가를 통하여 최선의 대안을 선택할 수 있다.	시험/발표/토론/보고서/프로젝트

과목 프로화일			
교과목명	자료분석과해석	영문교과목명	Data Analysis and Interpretation
교과목 개요 및 특성	직무인적성검사, NCS대비, 공무원시험 등을 좀 더 수월하게 다가갈 수 있는 방법을 주기 위한 교과목이다.		
교과 목표	공직자로서 갖추어야 할 통계처리 및 해석능력, 수치자료의 정리 및 분석능력, 정보화능력 등 통합적 문제해결 능력 배양을 목표로 한다.		
교과 내용	실무수행 과정에서 필요한 도표분석, 연산능력, 통계이론, 수리능력 등을 학습한다.		
교육 방법	이론(✓) 실습( )) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
자원활용능력 MC4	20%	전공 지식 및 기술, 방법, 도구를 파악하여 제시된 현상을 이해하고 대안 탐색의 합리적 근거를 제시할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
전공직무능력 MC3	40%	주어진 사례를 이해하고 적합한 이론이나 개념을 통하여 논리적으로 설명할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
창의적 문제해결능력 MC6	40%	문제해결을 위한 다양한 대안을 제시하고, 일정한 기준에 따른 비교·평가를 통하여 최선의 대안을 선택할 수 있다.	시험/발표/토론/보고서/프로젝트

경찰학부
경찰행정학전공 기본과정
School of Policing Administration
(Police Administration Major/Basic curriculum)

1. 교육목표

가톨릭적 가치관과 호연지기(浩然之氣)를 가진 진실인(眞實人)으로써, 국민의 기본권을 보장하며 생명, 신체, 재산을 보호하고 사회의 질서 유지를 위해 헌신할 수 있는 경찰공무원을 양성함과 더불어 정의감과 사명감을 가지고 범죄에 대한 지식을 바탕으로 현대 사회의 다양한 범법행위들을 분석·해결 할 수 있는 전문적이고 창조적인 형사사법 공무원을 양성한다.

가. 모범적 생활인으로서의 주체적 삶의 실현과 지도자적 경찰 및 경찰관리자로서의 자질 함양
나. 사회문제와 그 해결책 제시, 범죄와 무질서, 탈법과 불법 등의 예방, 높은 수준의 수사 기법을 바탕으로 한 형사사법공무원의 양성

2. 전공연혁

1991. 11. 관동대학교 법정대학 경찰행정학과 설립인가
1992. 3. 제 1기 신입생 30명 입학
1994. 3. 제 3기 신입생 50명으로 증원
1996. 2. 제 1회 졸업생 20명 배출
1998. 3. 제 7기 신입생 70명으로 증원
1999. 2. 제 4회 졸업생 39명 배출
2000. 3. 제 10기 신입생 90명으로 증원
2001. 11. 관동대학교 경찰행정학과 석·박사 과정 개설인가
2002. 3. 제 12기 신입생 120명으로 증원
2005. 2. 제 10회 졸업생 70명 배출
2005. 3. 제 14기 신입생 190명으로 증원
2008. 3. 제 17기 신입생 220명으로 증원
2009. 2. 제 14회 졸업생 103명 배출
2010. 2. 제 15회 졸업생 123명 배출
2011. 3. 경찰행정학과 ▶ 경찰행정학부로 변경 (경찰행정학전공 / 범죄수사학전공)
2016. 3. 경찰행정학부 ▶ 경찰행정학과
2017. 3. 경찰·공공행정학부 ▶ 경찰행정학전공으로 변경
2018. 3. 제 23회 졸업생 117명 배출
2019. 3. 제 24회 졸업생 129명 배출
2020. 3. 제 25회 졸업생 136명 배출
2021. 3. 경찰·공공행정학부 ▶ 경찰행정학부로 변경 (경찰행정학전공 / 해양경찰학전공)
2024. 3. 경찰학부로 변경(경찰행정학전공/ 해양경찰학전공)

3. 교과운영 방안

가. 경찰행정학과 주요 교과과정은 경찰공무원 및 형사사법공무원 등 공공인재가 되는데 필요한 이론적 지식과 실천적 경험을 함양하기 위해 기본과정과 심화과정의 필요한 교과목으로 구별하여 운영한다.
나. 졸업에 필요한 학점은 130학점 이상이며, 졸업 자격에 대한 사정의 방법으로 졸업시험을 실시한다.

다. 졸업시험 과목·방법 및 평가는 다음과 같다.
1) 시험과목은 형법, 형사소송법, 경찰학개론, 범죄학, 수사
2) 시험방법은 객관식 4지 선다형으로 한다.
3) 평가는 100점 만점에 60점 이상을 합격으로 한다.

4. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (의사소통능력)	경찰공무원 등의 공공 인재로서 타인의 의견을 존중하고 자신의 의견이나 생각을 정확히 전달하고 표현할 수 있다.	발표, 토론
MC2 (글로벌능력)	글로벌 시대에 필요한 기본능력으로 외국제도 및 정책에 대한 분석 능력과 외국인과의 의사소통 능력을 통해 외국의 문화와 제도를 보다 잘 이해 할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서
MC3 (전공실무적용 능력)	전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사법경찰관 혹은 공무원으로서의 직무 수행에 필수적인 내용들을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험, 발표, 토론, 프로젝트, 보고서
MC4 (전공자기개발능력)	전공지식의 변화에 대한 적응력 양성을 위해 4차 산업 혁명과 관련된 미래 사회 변화에 적응하고 사회 수요에 필요한 인재가 되기 위해 자기 개발을 꾸준히 할 수 있다.	발표, 보고서, 프로젝트
MC5 (공동체윤리의식)	공공인재로서 타인 존중과 배려, 봉사정신을 가짐으로써 전공에 필수적인 인권의식 및 타인과 함께 살아간다는 공동체 윤리의식을 함양할 수 있도록 한다.	시험, 발표, 토론, 보고서
MC6 (창의적문제해결능력)	창의적이고 논리적인 사고를 통해 실제 사례나 판례 검토 및 분석 등으로 문제를 해결하고 적절한 의사결정을 할 수 있다	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
MC7 (자원활용능력)	현 사회의 문제를 인식하고 그에 대한 해결을 위해 주위의 이용 가능한 자원과 지식을 최대한 활용하여 이를 해결 할 수 있는 능력을 기를 수 있다.	프로젝트, 보고서
MC8 (대인관계능력)	다양한 창의적 활동 등을 통해 대인과의 원만한 관계 형성, 갈등에 대한 조정 협의, 타인을 배려하고 협력할 수 있는 능력을 가질 수 있다.	토론, 그룹과제(팀활동참여도)

5. 전공능력 선정 배경

경찰행정전공 전공교육은 산업체를 포함한 구성원의 요구와 사회 환경 변화를 반영하여 교육기관의 특성에 부합하도록 전공 교육목표와 그에 상응하는 전공능력을 설정하여 수립되었다. 전공능력은 우선 1) 사회 환경 변화를 반영하기 위하여 SWOT분석, 경찰행정분야 발전방향 전망을 통한 환경 분석, 2) 교수, 학생 등 교육수요자 요구분석, 그리고 3) 이러한 분석 결과에 기반한 전공 교육과정 개발의 3단계 과정으로 설정되었다.

1) 대내외 환경 분석

○ SWOT 분석 및 전략

SWOT		Strength (강점)		Weakness (약점)	
		입학	◦안정적인 경쟁률 확보	입학	◦지역 국공립대학과의 경쟁력 미흡
		취업	◦전국 상위권의 경찰공무원 합격률	취업	◦다양한 분야의 취업 미흡
		산학	◦지역/광역 유관/공공 기관과 연계한 행정연구	산학	◦학생대비 전임교원 수의 부족
		교육과정	◦경찰공무원 시험 필수과목에 대한 교과목 확보	교육과정	◦전공과목 개설 제한에 따른 교과목 개설 한계
Opportunity (기회)		SO 전략		WO 전략	
입학	◦전국에서 2번째로 개설되었으며, 영동권 유일의 경찰행정 전공 개설 대학	입학	◦전국 2번째 개설학과이자, 영동지역 유일의 경찰행정 전공 보유 대학이라는 슬로건으로 입학 모집의 체계화	입학	◦전통과 정통성을 갖춘 경찰행정학의 메카임을 강조
취업	◦자치경찰제도 시행으로 지역단위 모집 예상 ◦해양경찰 공무원 및 공무원 선발인원 확대	취업	◦공무원 시험 준비 기간을 최소화하는 교과목 연계 강화	취업	◦직렬별 시험대비반을 체계적으로 운영
산학	◦지방분권화 확대로 지역 맞춤형 연구에 대한 기대감 확대	산학	◦지역/광역 유관/공공기관과 대학간의 공유협력형 연구	산학	◦자치경찰제 시행에 따른 지역기반 경찰 행정 과제 적극적인 발굴
교육과정	◦실무능력 함양하기 위한 교과과정 개설의 필요성 증대	교육과정	◦취업과 연계한 맞춤형 교과목 개설 및 운영	교육과정	◦재학생들에게 전공 교과목 강의에 대한 선택권 부여
Threat (위협)		ST 전략		WT 전략	
입학	◦학령 인구 감소	입학	◦학과의 안정적 유지를 위한 학과 홍보의 확대	입학	◦학과 모집인원의 확보
취업	◦공무원 선발의 경쟁률 증가	취업	◦재학생들의 공무원 시험 합격률 제고 전략	취업	◦입학과 동시에 진로 설계 및 계획 지도
산학	◦자체연구소의 활동 영역의 확대	산학	◦강원자치경찰과의 교류 확대	산학	◦자치경찰 행정 및 정책과제 발굴
교육과정	◦전임교원 수의 확대 및 교육수요맞춤형 교육설계로 다양한 교과목 개설	교육과정	◦전임교원 수의 확보로 경찰행정학 세부 분야를 바탕으로 한 다양한 교과목 개발 및 운영	교육과정	◦학생들의 선택 폭이 넓은 교과목 운영의 다양성 확보

2) 교육수요자 요구분석

○ 경찰행정학전공은 교육목표의 수립을 위하여 교육수요자 만족도 조사 및 학과 내부 수요 설문조사를 실시하였으며, 이를 반영하여 전공능력을 설정하였다.

- 교육목표 및 전공능력 설정을 위한 설문조사 결과를 분석해보면 전반적으로 교육 및 수업에 대한 만족도는 단과대 평균보다 높게 나타나고 있다. 그러나 온라인 수업에서는 수업자료를 읽는 수업방식에 대한 어려움이 일부 있으므로, 향후 원격 교육과 관련한 수업 방식 변화에 대한 노력이 필요하다.
- 학생지원 관련 문항에서는 단과대 평균 만족도와 동일하게 나타났으나, 학생들의 수요에 맞는 비교과 프로그램의 개설이 요구됨을 알 수 있다. 특히, 경찰공무원 등의 공공 인재로서 타인의 의견 존중 및 의사 전달 능력, 창의적인 문제해결능력 등에 대한 필요성도 제기되었다.
- 또한 창의적이고 전문적인 인재상의 중요성이 제기되었으며, 글로벌 시대에 필요한 외국인과의 의사소통 등 어학 관련 능력에 대한 수요도 있었다. 공공인재로서의 타인 존중과 배려, 봉사정신에 대한 필요성은 상대적으로 높은 것으로 평가되었다. 순수 전공 뿐만 아니라 전인 교육의 중요성을 강조한 것으로 판단하였으며, 이를 교육목표 및 전공능력 설정에 반영하였다.

3) 전공 교육과정 개발

○ 전공교육과정 운영 방향

- 1학년 때는 전공 교과목 개론 과목 이수를 통하여 기초지식 능력을 습득케하고, 2학년 때부터 경찰공무원 양성이라는 목적에 맞는 전공과목 운영, 3~4학년때는 실무능력 향상을 위해 현장실습과 캡스톤디자인 교육과정을 지역 및 기업체의 여건에 맞추어 선택적으로 활용
- 전공역량 달성을 위한 지속적 교과과정의 평가 및 개선

○ 전공교육과정 개발방법 및 편성 절차
- 경찰행정학전공은 교육과정의 개발 및 평가를 위하여 구성원의 의견을 수집하고 반영하고 있음
- 교수진 의견은 학과 교수 전체가 참여하는 전공교육과정 위원회를 통해 반영함
- 재학생은 희망진로조사를 포함한 재학생 설문조사를 통해 요구사항을 반영토록 함
- 대외적 환경 분석은 경찰직을 둘러싼 검경 수사권 조정, 자치경찰제 시행, 경찰 시험 교과목 변경 등을 반영토록 함

6. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습	
전필	사제동행세미나 1~8	4	0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		
기초	경찰학 I	3	3																								
기초	범죄의 이해	3	3																								
기초	법학개론	3				3	3																				
기초	경찰학 II	3				3	3																				
전기	형법총론	3							3	3																	
전기	헌법	3							3	3																	
전기	경찰조직과 인사관리	3							3	3																	
전기	범죄원인론	3										3	3														
전기	체포술	3										3		3													
전기	형법각론	3										3	3														
전기	경찰현장실습	3													3		3										
전기	경찰행정법	3													3	3											
전기	첨단경찰론	3																3	3								
전기	범죄수사	3																3	3								
전공과목 합계		46	6.5	1		6.5	7		9.5	10		9.5	7	3	6.5	4	3	6.5	7		0.5	1		0.5	1		

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명		
1	1학기	경찰학 I (3-3-0)	범죄의 이해 (3-3-0)	
	2학기	법학개론 (3-3-0)	경찰학 II (3-3-0)	
2	1학기	형법총론 (3-3-0)	헌법 (3-3-0)	경찰조직과 인사관리 (3-3-0)
	2학기	범죄원인론 (3-3-0)	체포술 (3-0-3)	형법각론 (3-3-0)
3	1학기	경찰현장실습 (3-0-3)	경찰행정법 (3-3-0)	
	2학기	첨단경찰론 (3-3-0)	범죄수사 (3-3-0)	

8. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
전공필수	사제동행세미나	30%		30%	20%		20%			100%
기초전공	경찰학 I			60%	40%					100%
	범죄의 이해			60%				40%		100%
	법학개론			60%	20%		20%			100%
	경찰학 II			60%	40%					100%
전공기본	형법총론			80%			20%			100%
	헌법			80%	20%					100%
	경찰조직과 인사관리			40%			40%	20%		100%
	범죄원인론			60%			40%			100%
	체포술			80%	20%					100%
	형법각론			80%			20%			100%
	경찰현장실습			50%		30%		20%		100%
	경찰행정법			80%			20%			100%
	첨단경찰론			40%		40%	20%			100%
	범죄수사			60%			40%			100%
역량총합		30%	0%	920%	160%	70%	240%	80%	0%	1500%

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일				
교과목명	사제동행세미나1~8	영문교과목명	Seminar for career development	
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 전공 교과목 이외의 다양한 활동과 비교과 프로그램의 이수를 통해 경험과 사고의 폭을 넓히는 기회를 제공한다.			
교과 목표	학생과 담당지도교수 간 다양한 활동들을 통하여 전공 교육과정이나 진로에 대한 지도를 위한 소통의 기회를 가지고자 한다.			
교과 내용	학생별 담당지도교수와 함께하는 다양한 활동들, 개별상담· 전체 세미나· 비교과프로그램 참여 지도 등을 통하여 학생들의 의미 있는 학교생활과 전공 학습과 진로 탐색을 원활히 할 수 있도록 한다.			
교육 방법	이론 ( ) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
의사소통 능력 (MC1)	30%	1) 주어진 주제에 대한 설명 자료를 이용하여 파워포인트를 작성하고 이를 통하여 10분 동안 명료하게 발표할 수 있다. 2) 각자의 생각을 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.		시험, 프로젝트, 보고서
전공실무적용 능력 (MC3)	30%	1) 주어진 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다. 2) 기초이론 및 개념을 이해하고 설명할 수 있다. 3) 주어진 사례를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다. 4) 문제의 요구 조건을 적절하게 파악하고 그 해결 방안을 총제적인 전공지식을 활용하여 창의적으로 제시할 수 있다.		시험,발표, 토론, 보고서, 프로젝트
전공자기개발 능력(MC4)	20%	1) 문제를 분석하여 요구사항 정의서를 작성할 수 있다. 2) 문제 해결에 최적의 설계방법을 결정할 수 있다. 3) 제시된 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 대안의 합리적 근거를 제시할 수 있다.		발표, 보고서, 프로젝트
창의적 문제해결 능력(MC6)	20%	1) 주어진 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 정확한 자료를 수집하고 정리할 수 있다. 2) 최근 주요기사를 선정해 3가지 이상의 사회적 논점과 내용을 구체적인 예와 통계 수치 등을 제시하며 설명할 수 있다.		시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일				
교과목명	경찰학 I	영문교과목명	Introduction to Policing I	
교과목 개요 및 특성	경찰행정학과에 입학한 신입생이 학교생활에 적응하고, 4년간 학습하게 될 경찰행정전공에 대한 기초지식을 습득한다. 또한 경찰행정학을 전공하는 학생들이 경찰학 전반에 걸친 문제점을 이해하는데 목적이 있다.			
교과 목표	앞으로 경찰행정학부에서 학습하게 될 전반적인 관련 과목 수강에 필요한 기초 지식과 수학능력 배양을 목표로 한다.			
교과 내용	경찰학 이론을 습득하게하고 이론의 실제적용을 위한 기초지식의 배양 을 통해서 경찰학의 개관, 경찰학의 발전과정, 경찰의 행정관리, 경찰활동과 통제, 경찰실무와 21세기 한국경찰의 과제에 대해서 학생들이 총체적인 이해를 갖게 하는데 목적이 있다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공실무적용 능력(MC3)	60%	1) 경찰학 전공 전반에 관한 문제해결 능력을 학습하여 전공 심화로 이어지는 능력을 키울 수 있다. 2) 기초이론 및 개념을 이해하고 설명할 수 있다. 3) 경찰학 관련 사례를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다. 4) 경찰활동을 하는데에 있어서 직면할 수 있는 문제의 요구 조건을 적절하게 파악하고 그 해결 방안을 총제적인 전공지식을 활용하여 창의적으로 제시할 수 있다.		시험, 발표, 토론, 보고서
전공자기개발 능력 (MC4)	40%	1) 사회문제를 분석하여 경찰활동과의 연관성을 찾아낼 수 있다. 2) 사회문제 해결에 최적의 경찰활동을 결정할 수 있다.		발표, 보고서

과목 프로파일				
교과목명	범죄의 이해	영문교과목명	Understanding of criminal	
교과목 개요 및 특성	범죄의 이해는 범죄의 원인, 현상, 대책 등에 대해 기초적인 이론을 학습하는 과목이다. 범죄원인론에서는 범죄생물학, 범죄심리학, 범죄사회학적 제 이론을 학습하여 다양한 범죄의 원인을 규명한다. 범죄현상론에서는 형법범과 특별법범으로 나눠 발생, 검거상황, 추세 및 형사사법기관의 대응 등을 학습한다. 범죄대책론에서는 범죄의 예방과 진압 및 범죄자의 처우기법 등에 관한 형사정책적 대안으로서 경찰을 비롯한 형사사법기관의 다양한 대책과 민간의 범죄예방 및 사후 대책을 소개하는 분야이다. 범죄의 원인, 현상, 대책에 대한 폭넓은 지식을 배양케 함에 본 과목의 강의 목적이 있다			
교과 목표	범죄와 범죄자에 대한 기초적인 지식 습득, 형사사법기관의 역할에 대한 학습을 통해 진로탐색의 기회를 제공하고 종합적인 사고 능력 배양을 목적으로 한다.			
교과 내용	범죄의 본질 및 역사, 범죄 사례 분석 등 경찰공무원으로서 필요한 기본적인 기초지식과 관련 된 내용			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공실무적용 능력(MC3)	60%	1) 범죄의 개념을 이해하고 설명할 수 있다. 2) 범죄의 역사를 정확히 이해하고, 범죄학 이론의 등장 배경에 대해 논리적으로 설명할 수 있다. 3) 주어진 문제의 요구 조건을 적절하게 파악하고 그 해결 방안을 총체적인 전공지식을 활용하여 창의적으로 제시할 수 있다.		시험, 발표, 토론, 보고서
자원활용 능력 (MC7)	40%	1) 범죄 사례 분석에 필요한 팀을 구성하여 팀원에게 역할을 할당하고 팀원들의 적극적 역할 수행을 지원할 수 있다. 2) 보고서 발표를 위한 자원 활용 계획 세우고 논리적으로 설명할 수 있다.		발표, 토론 보고서

과목 프로파일				
교과목명	법학개론	영문교과목명	Introduction of jurisprudence	
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 수강생들이 법학에 대한 기본적인 이해를 통해 모든 학문분야 특히 인문사회과학 분야를 공부하는 사람들에게 필수요소라고 할 수 있는 논리적 사고와 창의적 사고를 가질 수 있도록 한다. 하지만 법학은 상당히 방대한 분야이어서 이를 모두 학습한다는 것은 어려운 일이다. 이에 본 과목에서는 법의 이해를 위해 먼저 법을 왜 공부해야 하는지에 대한 물음과 법이 추구하는 것이 무엇인지를 사고하고 이해할 수 있도록 하여, 아울러 법학을 필요로 하는 관련 전공자와 비전공자들 모두에게 필요한 중요 법률들의 개론적인 내용들을 파악할 수 있도록 함을 목표로 한다.			
교과 목표	법학의 기초지식에 기반한 문제해결능력 향상을 통해 사회과학의 일반적 현상에 대한 이해와 창의적 사고 및 논리적 사고의 기초역량을 다질 수 있도록 한다.			
교과 내용	본 강좌에서는 법학의 기본개념과 헌법, 민법, 상법, 소송법, 사회법, 국제법 등 법학의 제 분야에 대한 개략적인 이해를 위해 기초적 일반이론 및 관련 사례를 탐구한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공실무적용 능력(MC3)	60%	1) 기초이론 및 개념을 이해하고 설명할 수 있다. 2) 주어진 사례를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.		시험, 발표, 토론, 프로젝트, 보고서
전공자기개발 능력(MC4)	20%	제시된 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 대안의 합리적 근거를 제시할 수 있다.		발표, 보고서, 프로젝트
창의적 문제해결 능력(MC6)	20%	주어진 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 정확한 자료를 수집하고 정리할 수 있다.		시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	경찰학 II	영문교과목명	Introduction to Policing II
교과목 개요 및 특성	경찰행정학을 전공하는 학생들이 경찰학 전반에 걸친 문제점을 이해하는데 목적이 있다.		
교과 목표	경찰학 I에서 습득한 이론을 바탕으로 경찰공무원으로서의 실무능력함양을 목표로 한다.		
교과 내용	경찰학 I 에서 습득한 이론을 바탕으로 경찰실무능력을 배양함을 목적으로 한다. 생활안전경찰, 수사경찰, 정보경찰, 안보경찰, 외사경찰, 경비경찰, 사이버경찰 등에 대한 업무내용과 실무능력을 함양한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공실무적용 능력(MC3)	60%	1) 경찰학 전공 전반에 관한 문제해결 능력을 학습하여 전공 심화로 이어지는 능력을 키울 수 있다. 2) 기초이론 및 개념을 이해하고 설명할 수 있다. 3) 경찰학 관련 사례를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다. 4) 경찰활동을 하는데에 있어서 직면할 수 있는 문제의 요구 조건을 적절하게 파악하고 그 해결 방안을 총제적인 전공지식을 활용하여 창의적으로 제시할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 프로젝트, 보고서
전공자기개발 능력(MC4)	40%	1) 사회 문제를 분석하여 경찰활동과의 연관성을 찾아낼 수 있다. 2) 사회문제 해결에 최적의 경찰활동을 결정할 수 있다.	발표, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	형법총론	영문교과목명	General Theory of Criminal LawIntroduction to Policing II
교과목 개요 및 특성	형사법 전체를 이해한다		
교과 목표	형법은 총칙편과 각칙편으로 나누어져서 범죄와 그 범죄에 대한 법률효과인 형벌의 관계를 규정하고 있다. 이러한 이유로 형법강의도 보통 형법총론과 형법각론으로 나누어 개설·진행된다. 먼저 형법총론에서는 형법에 대한 기초적 이해를 돕기 위하여 범죄론에 중점을 두어 주요이론과 판례를 학습하게 된다.		
교과 내용	서론부분에서 형법의 기능과 적용범위, 죄형법정주의, 형법이론의 연혁을 살펴보고 범죄론에서는 범죄체계론에 근거하여 구성요건론, 위법성론, 책임론을 분석한 뒤 특수유형인 미수범, 공범론을 학습하고 끝으로 죄수론과 형벌론을 배운다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공실무적용 능력(MC3)	80%	1) 형법의 기본이론을 이해하고 그 개념을 설명할 수 있다 2) 각각의 이론과 해당 판례의 연관성을 이해하고 판례의 기본요지와 결론을 이해하여 설명할 수 있다 3) 형법총론의 범죄론 체계 즉 구성요건해당성, 위법성 책임의 각 단계를 거시적으로 이해하고 미수론과 공범론등 보다 심화된 이론을 논리적으로 설명할 수 있다. 4) 체계화된 형법이론을 실제 발생한 사례에서 적용하여 이를 해결할 수 있는 능력을 갖추었다.	시험, 발표, 토론, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결 능력(MC6)	20%	1) 주어진 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 이론과 판례를 정확히 찾아낼 수 있다. 2) 문제해결에 필요한 이론과 판례를 올바르게 이해하여 적정한 해결방안을 선별해낼 수 있는 능력을 갖추었다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	헌법	영문교과목명	Constitutional Law
교과목 개요 및 특성	헌법이란 우리에게 무엇이었으며 또 무엇이어야 하는가, 이러한 물음을 던지는 것은 경찰행정학과 학생들이라면 헌법의 가치와 헌법정신을 반드시 이해하고 공부해야 할 과목이라 할 수 있다. 또한 금년부터는 경찰채용시험에 있어서 필수과목이므로 현재 2학년 학생들은 철저하게 준비하여 고득점을 얻을 수 있도록 기초학습과 기본원리를 이해하는데 만전을 기할 것임.		
교과 목표	헌법은 국가의 법체계 중 가장 정점에 위치하고 있는 최고의 법규범으로서 국민의 기본권과 국가통치기구의 근본적인 사항들을 규정하고 있다. 본 강좌는 인권과 정의에 대한 올바른 가치관을 정립하기 위한 헌법학의 기초가 되는 이론과 헌법의 기본원리 및 기본권에 관한 이론과 국가구조의 원리와 형태를 탐구한다.		
교과 내용	본 강좌는 헌법의 기초이론, 기본원리 및 기본권에 관한 사항을 현행 헌법을 대상으로 헌법학의 이론과 국가구조의 원리와 형태 등 헌법재판소의 판례를 탐구한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공실무적용 능력(MC3)	80%	1) 주어진 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다. 2) 기초이론 및 개념을 이해하고 설명할 수 있다. 3) 주어진 사례를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 프로젝트, 보고서
전공자기개발 능력(MC4)	20%	1) 문제를 분석하여 요구사항 정의서를 작성할 수 있다. 2) 제시된 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 대안의 합리적 근거를 제시할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	경찰조직과 인사관리	영문교과목명	Police Organization & administration
교과목 개요 및 특성	이 과목은 경찰조직과 인사에 대한 올바른 이해와 경찰의 초급관리자로서의 능력배양을 위해 꼭 필요한 과목으로서 경찰조직의 기초이론과 응용론, 경찰인사관리의 기초이론과 응용론을 다룬다. 경찰조직과 인사관리를 함께 다루어야 하는 관계로 매우 광범한 내용을 한학기에 소화해야 하는 난점이 있어 핵심내용 중심으로 진행하고자 한다. 경찰조직관리분야로서 경찰조직의 본질, 경찰조직의 구조, 경찰조직과 환경, 경찰조직과 개인, 경찰조직의 운용론을 다룬다.경찰인사관리에서는 경찰행정의 목표를 효율적으로 달성하기 위하여 경찰행정활동에 필요한 인적자원을 동원하고 관리하는 일련의 과정으로 경찰조직에 유능한 경찰공무원을 획득, 유지하며, 경찰공무원의 임용, 보수, 승진, 교육훈련, 근무성적평정, 신분보장 등을 다룬다.		
교과 목표	경찰조직에 대한 올바른 이해와 조직관리자로서의 능력 배양		
교과 내용	警察組織은 國家 組織의 일환으로 一般 行政組織의 性格을 가지고 있을 뿐만 아니라 警察業務의 특성에 따른 組織的 特性도 가지고 있다. 따라서 이 講義는 行政組織理論을 기초로 하여 경찰조직의 특수한 조직들의 성격을 중심으로 다음과 같은 내용을 講義하고자 한다. 첫째, 警察組織의 基礎理論: 조직의 개념과 특성, 경찰조직의 특수성, 경찰조직의 지도이념, 조직의 계보, 조직의 유형, 경찰제도의 유형, 둘째, 警察組織의 效果性과 目標: 효과성의 의의 및 접근방법, 목표의 기능, 변동, 유형, MBO, 경찰조직의 목표관리, 셋째, 警察組織의 構造: 속성 및 변수, 복잡성, 공식화, 집권화, 경찰조직의 현황, 넷째, 警察組織과 環境: 환경과의 관계, 국제화, 해양범죄의 증가에 따른 해경찰의 역할, 정보화시대의 경찰조직, 민주경찰로서의 시민서비스질의 향상, 다섯째, 警察組織과 個人: 조직과 개인과의 관계, 인간관이론과 관리전략, 동기부여와 자기계발, 여섯째, 警察組織管理: 관리의 기초이론, 관리계층, 리더쉽, 의사소통, 위기관리, 정보관리 등이 주요 내용이다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공실무적용능력(MC3)	40%	1) 경찰조직 및 인사관리의 최신 동향 및 문제점을 파악하고, 주어진 문제 해결에 필요한 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표, 토론
창의적문제해결능력(MC6)	40%	주어진 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 정확한 자료를 수집하고 정리할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 프로젝트, 보고서
자원활용능력(MC7)	20%	1) 프로젝트 수행에 필요한 팀을 구성하여 팀원에게 역할을 할당하고 팀원들의 적극적 역할 수행을 지원할 수 있다. 2) 팀웍의 중요성을 인지하고 구성원의 협력을 향상시키는 방법을 설명할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일				
교과목명	범죄원인론	영문교과목명	Criminological theory	
교과목 개요 및 특성	범죄원인론 수업은 범죄학의 주요 이론에 대해 학습하는 수업으로 전공필수 수업입니다. 범죄원인이 되는 다양한 이론들의 기본 주장 및 개념, 연구결과, 그리고 과련 범죄학 정책 적용과 관련된 다양한 이슈들을 학습하게 됩니다. 수업계획서는 영어로 되어 있지만 수업은 한글교재를 사용하고 강의도 한글로 진행이 됩니다.			
교과 목표	범죄의 원인을 설명하는 이론들에 대한 이해 및 이론들의 타당성에 대해 비판적으로 검증하여 이론의 유용성, 한계, 적용가능성 등을 학습한다.			
교과 내용	1. 이론의 이해, 이론의 판단. 2. 범죄 원인에 따른 이론의 학습: 생물, 심리, 사회학적 관점 등의 다양한 범죄학 이론의 학습. 3. 학습한 이론을 바탕으로 경찰시험 등에 적용			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공실무적용 능력(MC3)	60%	1) 전공지식과 관련된 문제를 이해하는 능력을 가지고 문제해결에 필요한 사회과학적 방법과 지식을 활용하여 문제의 핵심적인 사항들을 판단하고 이해할 수 있다. 2) 범죄학 관련 해결해야 할 사건과 문제에 대해 이론의 기초적인 지식을 이해하고 적용할 수 있다. 3) 사건과 문제를 정확히 이해하고 관련있는 이론을 적용하여 해석할 수 있다. 4) 제시된 문제를 이해한 이론적 지식을 근거로 해결방안을 제시하고 창의적으로 접근할 수 있다.		시험, 발표, 토론, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결 능력(MC6)	40%	1) 전공과 관련된 문제와 사건에 필요한 자료를 수집하고 정리할 수 있다. 2) 전공관련 직무와 연관된 사건 등에 대해 이론적·창의적 핵심 키워드를 토출해내고 관련 자료(통계 및 다양한 그래픽 에이트 등)를 함께 활용하여 이해하고 해석할 수 있다.		시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일				
교과목명	체포술	영문교과목명	Arrest Tehnique	
교과목 개요 및 특성	경찰 실무에 적용할 수 있는 체포에 관한 능력을 기를 수 있는 과목이다.			
교과 목표	체포술은 우리의 일상생활에 언제나 뒤따르는 외부로 부터의 여러 가지 위해로부터 자신의 몸을 보호 하기 위한 수단인 바 따라서 체포술은 자신의 방위를 위한 안전능력을 기르는 데에 교육목적 및 그 의미가 있다.			
교과 내용	체포술 소개와 실기 1. 안전법(낙법) 2. 방어법(맨손과 흉기소지 공격시 대처) 3. 제어법(상대방을 누르고 꺾고 조르는 법)			
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공실무적용 능력(MC3)	80%	1) 경찰 실무에 적용할 수 있는 체포에 관한 능력을 배양할 수 있다. 2) 체포술에 관한 기초이론 및 개념을 이해하고 설명할 수 있다.		발표, 실습
전공자기개발 능력(MC4)	20%	1) 경찰 실무에 있어서 체포상의 문제를 분석하여 요구사항 정의서를 작성할 수 있다. 2) 경찰이 체포과정에서 야기될 수 있는 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 대안의 합리적 근거를 제시할 수 있다.		발표, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일				
교과목명	형법각론	영문교과목명	Special Theory of Criminal Law	
교과목 개요 및 특성	형법각론은 주요 판례들을 정확하게 반영하고 적정한 해결방안을 선별해나가는 능력을 배우는 과목이다			
교과 목표	형법총론에서 이미 학습한 일반범죄이론과 판례를 바탕으로 형법각칙상의 개별범죄유형(개인적법익, 사회적 법익 국가적 법익)을 상세히 분석하여 개별범죄에 대한 심도있는 연구를 시도함과 동시에 각 범죄 상호관계도 입체적으로 고찰함으로써 형법전반에 대한 이해를 체계적으로 발전시키고자 한다.			
교과 내용	개인적 법익, 사회적 법익, 국가적 법익과 관련된 각 개별 범죄구성요건을 구성요건해당성, 위법성, 책임 순으로 심층연구분석한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공실무적용 능력(MC3)	80%	1) 형법총론에서 배운 형법기초이론의 개념을 이해하고 설명할 수 있다. 2) 형법기본 이론을 개별 범죄에 적용할 수 있는 능력을 갖추었다. 3) 주어진 사례에 타당한 정확한 이론을 제시하여 설명할 수 있다. 4) 각 범죄이론에 해당하는 대법원 판례를 정확히 찾아내어 그 문제점이나 타당성을 논리적으로 설명할 수 있다.		시험, 발표, 토론, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결 능력(MC6)	20%	1) 주어진 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 형사소송 이론과 해당 판례를 정확히 찾아낼 수 있다. 2) 문제해결에 필요한 이론과 판례를 올바르게 이해하여 적정한 해결방안을 선별해낼 수 있는 능력을 갖추었다.		시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일				
교과목명	경찰현장실습	영문교과목명	Field Practice	
교과목 개요 및 특성	이론적으로만 접해왔던 경찰업무를 체험함으로써 현장에서의 직무수칙, 도보 순찰 등 교육과정을 통해 경찰직무에 대해 이해할 수 있다.			
교과 목표	지역사회에 봉사하는 실천적 경찰행정 인재를 양성하기 위해 전공 교과과정을 통해 학습한 지식을 지역사회의 현장에서 적용하고 환원할 수 있도록 한다.			
교과 내용	학생들이 경찰 및 공공행정분야 등의 실천 현장으로서의 지역사회의 현장에서 직접 봉사하며 ·실습하고 공공인재로서의 자질과 능력을 향상할 수 있도록 한다.			
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공실무적용능력(MC3)	50%	경찰 치안 현장의 특성, 부서의 기능, 업무 절차 및 업무 내용 등의 기초 지식을 습득하고 이해할수 있다.		수행평가서
공통체윤리의식(MC5)	30%	인간의 존엄성을 인지하고, 봉사하고 헌신하는 자세를 가지며, 공동체 문제해결을 위한 종합적 사고를 할 수 있다		수행평가서
자원활용능력(MC7)	20%	치역사회 범죄예방활동에 요구되는 개인의 역할을 할당하고 적극적 역할 수행 위한 개인적인 봉사인지를 향상시키는 방법을 설명할 수 있다.		수행평가서

과목 프로파일				
교과목명	경찰행정법	영문교과목명	Police Administrative law	
교과목 개요 및 특성	행정법은 법치주의를 토대로 새롭게 정립된 행정과 개인의 관계의 규칙을 구현하기 위한 범과 제도의 총체이다. 즉, 법치주의에서의 법이 바로 행정법이다.행정법은 국가와 개임의 법률관계를 규정하는 법으로써 민주주의와 법치주의의 핵심이다.국가의 최고법인 헌법을 구체화시키는 법이 행정법이고, 공무원이 국민에게 어떻게 작용할 것인지를 규정하고 있으므로 먼저 그 기본원리를 철저히 이해하는 것이 중요하다.			
교과 목표	경찰행정에 관한 법으로서의 행정의 조직과 작용 및 구제에 관한 법이라고 일반적으로 이해된다. 이러한 행정법은 기본과목으로서 행정법총론, 행정법각론, 행정구제법으로 구성되는 바, 이 중 행정법총론 내지 경찰행정법은 행정법을 처음 배우는 학생들에게 일반적인 행정법의 기초 개념을 확립해 주는 것을 목적으로 한다.			
교과 내용	따라서 본 강좌에서는 경찰행정법의 입문을 위한 일반이론의 논리적 체계의 틀을 형성하고, 이에 관련된 기초적 학설과 판례를 정리하며, 특히 가능한 범위 내에서 경찰행정법적 관점에서 발생하는 행정 현실과 행정법사례 연습을 통한 문제의 해결 능력을 제고하는 수업을 하게 된다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공실무적용능력(MC3)	80%	1) 경찰행정법의 기초이론 및 개념을 이해하고 설명할 수 있다. 2) 주어진 사례를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.		시험, 발표, 토론, 보고서
창의적 문제해결 능력(MC6)	20%	1) 경찰행정법과 관련한 주어진 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 정확한 자료를 수집하고 정리할 수 있다. 2) 경찰행정법의 최근 동향을 파악하고 사회적 논점과 내용을 구체적인 예와 통계 수치 등을 제시하며 설명할 수 있다.		시험, 발표, 토론, 보고서

과목 프로파일			
교과목명	첨단경찰론	영문교과목명	Smart Policing
교과목 개요 및 특성	테러와 사이버 범죄는 은밀히 이루어지고 사건발생시 피해는 회복할 수 없다는 특징을 갖고 있다. 따라서 대응활동은 치밀한 사전예방과 극도의 보안을 요하는 첨단분야의 활동이다. 첨단경찰론 과목은 테러와 사이버범죄의 위협과 대응활동에 대해 주로 다룬다.		
교과 목표	빅데이터, AI 등 ICT 발전이 경찰 업무에 미치는 영향과 활용 실태에 대해 학습하고, 이에 적응하기 위한 예비경찰 인력으로서의 자세를 갖춘다		
교과 내용	스마트 경찰의 의의와 구성이론, 외국의 스마트 치안 정책 사례 연구, 폴리그래프, 디지털 포랜식, 프로파일링 등 첨단과학수사기법 연구, 과학기술을 활용한 범죄 분석, 테러 및 사이버 범죄 등 안보분야 첨단경찰 활동, 스마트 경찰 관련 법과 제도, 한국의 스마트 치안 실태와 문제점, 첨단경찰의 미래와 기술적 도전 등을 강의한다. 자세한 내용은 아래의 주차별 강의계획을 참조하기 바란다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공실무적용 능력(MC3)	40%	각 개념을 이해하고 설명할 수 있다. 주어진 문제의 요구조건을 적절하게 파악하고 그 해결방안을 총체적인 전공지식을 활용하여 창의적으로 제시할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결 능력(MC6)	40%	문제를 분석하여 경찰활동과의 연관성을 찾아낼 수 있다. 문제 해결에 최적화된 설계방법을 결정할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
자원활용능력 (MC7)	20%	주어진 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 정확한 자료를 수집하고 정리할 수 있다. 직무와 연관된 사례 등에 대해 이론적, 창의적 핵심 키워드를 도출해 내고 관련 자료를 활용하여 이해하고 해석할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일				
교과목명	범죄수사	영문교과목명	Criminal Investigation	
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 범죄수사에 관한 기초이론, 기본원리, 과정, 현장수사 시법, 최종별 수사방법 등을 소개함으로써 사법경찰관리로서의 임무를 수행할 수 있는 능력과 소양을 배양하는데 그 목표가 있다. 특히 최근에 강조되고 있는 국민의 기본적인 인권 보장, 실체적인 진실의 발견, 과학수사, 특수범죄수사기법 등을 아울러 소개함으로써 수사관으로서의 직무수행을 제고하는데 그 목표가 있다.			
교과 목표	범죄수사에 관한 기초이론과 과학적인 수사방법을 습득함으로써 실체적 진실을 발견하고 국민의 기본적 인권을 보장하는 사법경찰관리로서의 임무를 수행할 수 있도록 능력과 소양을 배양하는 것을 목적으로 한다.			
교과 내용	수사의 기초이론, 현장중심 초기수사, 본격적인 계속수사, 송치전후 종력수사, 주요범죄별 수사 등에 관한 내용 및 강력범죄 · 마약류범죄 · 지능범죄 · 사이버범죄 등에 대한 수사기법과 이러한 범죄에 대한 사례별로 분석 및 학습			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공실무적용 능력(MC3)	60%	1) 주어진 범죄 수사 사례를 정확히 이해하고, 수사의 원칙 및 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다. 2) 문제의 요구 조건을 적절하게 파악하고 그 해결 방안을 총체적인 전공지식을 활용하여 창의적으로 제시할 수 있다.		시험, 발표, 토론, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결 능력(MC6)	40%	1) 경찰의 다양한 수사기법과 다양한 범죄 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 정확한 자료를 수집하고 정리할 수 있다. 2) 경찰의 범죄 수사 사례에 대한 분석을 통해 문제를 해결하기 위한 상황 분석과 적절한 대안 제시를 할 수 있다.		시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

10. 전공 이수 요건

학위명칭	전공 이수 요건	비고
경찰학사	기본과정 36학점 이수 및 졸업시험 통과(형법, 형사소송법, 경찰학개론, 범죄학, 수사 총 5과목으로 함. 시험방법은 객관식 4지 선다형. 평가는 100점 만점에 60점 이상을 합격으로 함).	졸업시험 대체 자격증 있음 텝스 520점, 토익 625점, 토플(IBT) 58점, 토플(CBT) 165점, 토플(PBT) 490점, G-TELP 레벨2의 50점, 플렉스 520점,,펠트 PEL main 254점, 토셀 Advanced 550점 이상 또는 국가/지방공무원 재직증명서 또는 합격증(1차 필기시험 이상)

*경찰행정학과 경채 시험 응시 자격(전공 45학점 이수)에 부합하기 위해 경찰행정학전공 심화과정 이수를 권고함

11. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실(3실)	실험 · 실습실(1실)	비고
미카엘관 407. 408. 515호(전용강의실)	가브리엘관 001호(전용실습실)	

경찰학부
경찰행정학전공 심화과정
School of Policing Administration
(Police Administration Major/Advanced curriculum)

1. 심화과정 설치 근거

경찰행정학전공 기본과정의 교육목표는 다음과 같다. 가톨릭적 가치관과 호연지기(浩然之氣)를 가진 진실인(眞實人)으로써, 국민의 기본권을 보장하며 생명, 신체, 재산을 보호하고 사회의 질서 유지를 위해 헌신할 수 있는 경찰공무원을 양성함과 더불어 정의감과 사명감을 가지고 범죄에 대한 지식을 바탕으로 현대 사회의 다양한 범법행위들을 분석 및 해결 할 수 있는 전문적이고 창조적인 형사사법 공무원을 양성하는 것이다.

경찰행정학전공 심화과정은 실무와 연계된 심화 교육 기회를 통해 보다 세분화 된 전공 인력 양성을 목표로 한다. 이를 위해 현장 중심 교육, 실무 연계 과목, 캡스톤 디자인 교과목 등 보다 전문화된 예비 경찰관으로 거듭날 수 있는 교육과정을 설치하고자 하는 것이다.

2. 전공능력(Major Competency) 정의

-경찰행정학전공(기본과정)과 동일함

3. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습	
전심	민법총칙	3	3												
전심	범죄심리학	3	3												
전심	형사소송법	3				3	3								
전심	범죄예방론	3				3	3								
전심	경찰학연습	3							3	3					
전심	경찰학방법론(캡스톤디자인)	3							3	1	2				
전심	경찰과지역사회(캡스톤디자인)	3										3	2	1	
전심	치안현장실습	3										3		3	
전공과목 합계		24	6			6	6		6	4	2	6	2	4	

4. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명	
3	1학기	민법총칙 (3-3-0)	범죄심리학 (3-3-0)
	2학기	형사소송법 (3-3-0)	범죄예방론 (3-3-0)
4	1학기	경찰학연습 (3-3-0)	경찰학방법론(캡스톤디자인) (3-1-2)
	2학기	경찰과지역사회(캡스톤디자인) (3-2-1)	치안현장실습 (3-0-3)

5. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
전공심화	민법총칙			80%	20%					100%
	범죄심리학			60%			40%			100%
	형사소송법			80%			20%			100%
	범죄예방론			60%	40%					100%
	경찰학연습			60%	40%					100%
	경찰학방법론(캡스톤디자인)			50%			20%	30%		100%
	경찰과지역사회 (캡스톤디자인)			50%			20%	30%		100%
	치안현장실습			50%		30%		20%		100%
역량총합				490%	100%	30%	100%	80%		800%

6. 교과목 프로파일

과목 프로파일					
교과목명	민법총칙	영문교과목명	General Principles of Civil Law		
교과목 개요 및 특성	민법은 모든 법의 기초법 중의 하나이다. 인간이 하는 행위 중에는 법적으로 의미가 있다고 할 수 있는 행위, 즉 법률행위가 존재하는데, 민법총칙에는 이러한 법률행위의 기본의 원칙에 관한 내용이 포함되어 있다. 특히 민법총칙 속에는 모든 법학의 기초법률용어 및 기초지식들이 사용되고 있다. 그러므로 민법총칙의 학습을 통해서 법, 특히 사법의 기초지식습득 및 사법상의 법률문제해결능력을 배양함을 중점으로 한다. 우리가 입고, 먹고, 자고, 무언가를 사고, 팔고 하는 모든 행위와 관계들에 관한 기본원칙들을 이해함으로써, 다른 법률과목들의 지식을 넓히는데 초석을 다질 수 있는 수업이다. 법을 처음 접하는 학생이나, 기본적인 원리를 이해하지 못해 다른 응용법리들을 익히는데 어려움이 있는 학생들 모두에게 유익한 수업이다.				
교과 목표	민법총칙에서는 모든 법률의 일반원칙 및 기초지식 습득, 사법상의 법률문제 해결능력을 배양함을 중점으로 하여 다른 모든 법체계에 적용되는 기초법리들을 탐구하는 것을 목표로 한다.				
교과 내용	본 강좌를 통해 권리의 행사와 의무의 이행에 관한 기본적인 원칙을 비롯하여 인간이 행하는 모든 행위와 관계들에 관한 기본원칙과 제도들을 이해함으로써, 다른 법률과목들의 지식을 키우는데 초석을 다지도록 한다.				
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
전공실무적용능력(MC3)	80%	1) 기초이론 및 개념을 이해하고 설명할 수 있다. 2) 주어진 사례를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다. 3) 문제의 요구 조건을 적절하게 파악하고 그 해결 방안을 총제적인 전공지식을 활용하여 창의적으로 제시할 수 있다.			시험, 발표, 토론, 프로젝트, 보고서
전공자기개발능력(MC4)	20%	1) 문제를 분석하여 요구사항 정의서를 작성할 수 있다. 2) 제시된 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 대안의 합리적 근거를 제시할 수 있다.			발표, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	범죄심리학	영문교과목명	Criminal psychology
교과목 개요 및 특성	범죄심리학은 범죄와 관련된 다양한 심리학적 이론 및 심리 매커니즘에 대해 학습하고 이해하는 과목입니다. 범죄심리학은 범죄학 이론과 같이 경찰학 등의 과목에 매우 중요한 기초과목입니다. 따라서 다양한 범죄심리학 이론과 살인, 연쇄살인, 성범죄, 방화, 테러 및 인질납치 등의 다양한 범죄자의 심리적 기저, 동기 등을 학습하게 됩니다. 범죄심리를 제대로 이해하는 것에서 수사, 실무, 그리고 범죄자 대응 및 정책 수립 등에 가장 기초적인 능력이라고 할 수 있습니다. 따라서 이 과목은 단순히 범죄심리학에 대한 지식을 습득하는 것이라기 보다는 범죄와 범죄자와 관련된 다양한 심리적 작용을 이해하는 깊이 있는 과목으로 이해할 필요가 있습니다. 보다 자세한 수업목표는 수업시간에 이야기 하도록 하겠습니다.		
교과 목표	심리학 이론을 기초로 범죄행동의 원인을 이해하고 다각적인 시도를 통하여 범죄자의 심리 이해와 분석에 필요한 기초 소양을 배양하려는 목적이 있다.		
교과 내용	1. 범죄자의 다양한 심리적 특성을 이해 2. 범죄자의 공격성 및 관련 메커니즘 이해 3. 범죄유형에 따른 범죄심리의 메커니즘에 대한 이해		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공실무적용 능력(MC3)	60%	1) 주어진 문제를 이해하는 능력을 가지고 전공관련 문제해결에 필요한 심리학적 분석 방법과 지식을 활용하여 문제의 핵심적항들을 파악하고 설명할 수 있다. 2) 범죄심리학 이론의 기초적인 지식을 이해하고 적용할 수 있다. 3) 범죄심리학 관련 사례 및 사건들에 대해 사건의 문제를 정확히 이해하고 적절한 범죄심리학 이론을 적용하여 해석할 수 있다. 4) 제시된 문제를 이해한 이론적 지식을 근거로 해결방안을 제시하고 창의적으로 접근할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결 능력(MC6)	40%	1) 범죄심리학 관련 주어진 문제와 사건에 필요한 자료를 수집하고 정리할 수 있다. 2) 전공관련 직무와 연관된 사건 등에 대해 이론적·창의적 핵심 키워드를 토출해 내고 관련 자료(통계 및 다양한 그래픽 에이트 등)를 함께 활용하여 이해하고 해석할 수 있다. 3) 범죄자들의 범죄관련 심리적 원인에 근거하여 문제의 해결방안을 제안할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	형사소송법	영문교과목명	Criminal Procedure Law
교과목 개요 및 특성	형사소송법은 형법과 밀접한 관련이 있고 보통 형법을 수강한 뒤에 절차법인 형사소송법을 배우는 것이 일반적이다. 형사소송법을 접하는 학생들의 입장에서는 형사절차를 제대로 이해하는 것이 쉽지 않다. 따라서 초학자들이 알기 쉽고 차근차근 이해할 수 있도록, 기본적인 내용에 있어서 그 편제나 기술에 초점을 맞추었다. 그리고 최대한 절차법으로서의 형사소송법의 적용에 대하여 관련 절차와 이론의 충분한 이해를 돕고자 한다.		
교과 목표	심리학 이론을 기초로 범죄행동의 원인을 이해하고 다각적인 시도를 통하여 범죄자의 심리 이해와 분석에 필요한 기초 소양을 배양하려는 목적이 있다.		
교과 내용	1. 범죄자의 다양한 심리적 특성을 이해 2. 범죄자의 공격성 및 관련 메커니즘 이해 3. 범죄유형에 따른 범죄심리의 메커니즘에 대한 이해		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공실무적용 능력(MC3)	80%	1) 형사절차에 대한 기본적인 이해를 하고 있다. 2) 법조 즉 검찰 법원, 변호사 등의 역할과 소송법상의 지위에 대해 정확히 설명할 수 있다. 3) 형사소송절차와 기능, 증거의 의미와 증거관련 소송법상 원칙등의 개념을 정확히 이해하고 이를 체계적으로 통합할 수 있는 능력을 갖추고 있다. 4) 형사절차와 관련된 대법원 판례를 이해하고 해당 이론과 이를 접목시킬 수 있는 능력을 갖고 있다.	시험, 발표, 토론, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결 능력(MC6)	20%	1) 주어진 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 형사소송 이론과 해당 판례를 정확히 찾아낼 수 있다. 2) 문제해결에 필요한 이론과 판례를 올바르게 이해하여 적정한 해결방안을 선별해낼 수 있는 능력을 갖추었다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	범죄예방론	영문교과목명	Criminological theory
교과목 개요 및 특성	범죄예방이 무엇이고, 어떻게 범죄를 예방할 것인가를 중심으로 학습하는 과목이다. 이는 새로운 아이디어가 아니다. 역사를 되돌아보면 오래전부터 범죄예방전략은 자신과 가족을 보호하기 위해 활용되어 왔다. 최근의 전략과 아이디어 역시 과거의 것을 재현했다거나 확장시킨 것에 불과한 경우가 적지 않다. 범죄예방의 개념과 역사를 학습하고, 각 접근방법의 효과에 대해서도 통찰력을 제공하고자 한다. **이 수업은 사이버강좌(전공)이다. Tlms에 주차별로 탑재된 동영상을 해당기간 내에 수강하여야 하며, 기간내에 미수강 시 결석처리 됨을 반드시 주의하길 바란다. 학교에서 공지한 올바른 경로로 접근하지 않을 시 수업진도가 표기되지 않으니 반드시 수강상태를 확인하길 바람(본인의 귀책사유로 인한 것이므로 결석처리함).**		
교과 목표	이 과목에서는 경찰의 법집행과 형벌 등 전통적 범죄예방에서부터 피해자 지원과 회복적 사법, 그리고 교정제도까지 포괄적인 범죄예방정책에 대한 개념적·학문적 학습을 하는 것을 목적으로 한다. 이 수업을 이수한 수강생들은 범죄예방의 개념과 범죄의 두려움, 1·2·3차적 범죄예방 모델에 대해 이해하고 설명할 수 있다.		
교과 내용	범죄예방이란 형사사법체계의 활동에 국한하는 것이 아니다. 여러 분야에서 과학적 방법을 사용해 범죄를 이해하고 예방하려는 학자들과 전문가 집단의 지식과 활동에 의존한다. 이 과목에서는 범죄예방의 다양한 접근방법과, 효과성 그리고 예방대책들을 평가하는데 관련된 이슈들을 검토한다. 자세한 내용은 주차별 강의계획을 참조하기 바란다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력(MC1)	20%	사례를 분석하고 자신의 의견을 논리적으로 발표할 수 있다.	토론, 보고서
전공실무적용능력(MC3)	40%	각 개념을 이해하고 설명할 수 있다. 주어진 문제의 요구조건을 적절하게 파악하고 그 해결방안을 총체적인 전공지식을 활용하여 창의적으로 제시할 수 있다.	시험, 보고서
창의적문제해결능력(MC6)	40%	주어진 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 정확한 자료를 수집하고 정리할 수 있다. 직무와 연관된 사례 등에 대해 이론적, 창의적 핵심 키워드를 도출해 내고 관련 자료를 활용하여 이해하고 해석할 수 있다.	시험, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	경찰학연습	영문교과목명	Introduction to Policing
교과목 개요 및 특성	경찰행정학부 교육과정 4년 동안 배운 경찰학 관련 교과목의 내용을 총 정리한다. 경찰학기초, 경찰행정론, 경찰법학에 대한 기초이론 강의, 생활안전경찰, 수사경찰, 경비경찰, 교통경찰, 정보경찰, 보안경찰, 외사경찰, 기타경찰활동 등 경찰실무중심 강의를 통하여 경찰학의 논점을 총정리하고 이해하는데 그 목적이 있다.		
교과 목표	경찰학의 이론적 기초, 경철살무 즉, 생활안전경찰, 수사경찰, 경비경찰, 교통경찰, 정보경찰, 보안경찰, 외사경찰, 기타경찰활동 등의 실무중심 강의를 통하여 경찰학의 논점을 총정리하고 이해하는데 목적이 있다.		
교과 내용	경찰학의 이론적 접근, 기본이념과 윤리, 법적 토대, 경찰관리, 한국경찰의 역사, 외국경찰제도, 경찰책임과 통제, 생활안전경찰, 수사경찰, 경비경찰, 교통경찰, 정보경찰, 보안경찰, 외사경찰, 기타 경찰활동과 관련된 내용		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공실무적용 능력(MC3)	60%	1) 경찰학 전공 전반에 관한 문제해결 능력을 학습하여 전공 심화로 이어지는 능력을 키울 수 있다. 2) 기초이론 및 개념을 이해하고 설명할 수 있다. 3) 경찰학 관련 사례를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다. 4) 경찰활동을 하는데에 있어서 직면할 수 있는 문제의 요구 조건을 적절하게 파악하고 그 해결 방안을 총제적인 전공지식을 활용하여 창의적으로 제시할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서
전공자기개발 능력(MC4)	40%	1) 사회문제를 분석하여 경찰활동과의 연관성을 찾아낼 수 있다. 2) 사회문제 해결에 최적의 경찰활동을 결정할 수 있다.	발표, 보고서

과목 프로파일			
교과목명	경찰학방법론(캡스톤디자인)	영문교과목명	Research Methods in Pliceing
교과목 개요 및 특성	캡스톤디자인은1~2학년 동안 배운 경찰관련 학문의 이론 등을 적용하여 지역사회가 필요로 하는 과제들을 학생의 자발적인 기획과 종합적인 문제 해결을 통해 수행하고 이를 통해 창의성과 실무능력, 팀워크, 리더십을 배양하도록 지원하는 교과목이다.경찰학방법론은 과학적 진실의 규명은 물론 과학적 이론의 사회적 응용을 위한 기반이 되는 응용 학문이다. 본 강의는 조사방법론이 경찰학 관련 사회현상의 설명을 위한 이론의 구축에 어떠한 역할을 하는지를 이해하고 이를 바탕으로 사회조사방법의 실질적인 적용능력을 배양함에 그 기본적인 목적을 둔다. 이를 위하여 본 강의는 크게 세부분으로 구성된다. 우선 이론적인 부분으로 사회조사방법이 사회과학의 구축에 차지하는 비중을 살펴보고, 두번째로는 사회조사방법의 실질적인 방법들인 설문지조사, 면담, 실험등 각종 조사방법들을 강의한다. 세 번째로는 이상에서 이론적으로 습득된 각종 조사방법을 사용하여 직접 조사계획을 만들어 실질적인 응용능력을 배양시킨다		
교과 목표	경찰학에 대한 질적분석과 양적분석 등 조사방법을 통한 학문적연구와 형사사법 분야 입직이후 원활한 업무수행을 하도록 하는데 기초적인 내용을 교육시키는데 목표를 둔다.		
교과 내용	경찰학에 대한 심화 교육 및 경찰 시험에 대한 대비 하는 데에 목표.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공실무적용능력(MC3)	50%	1) 주어진 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다. 2) 문제의 요구 조건을 적절하게 파악하고 그 해결 방안을 총제적인 전공지식을 활용하여 창의적으로 제시할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결 능력(MC6)	20%	1) 주어진 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 정확한 자료를 수집하고 정리할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
자원활용능력(MC7)	30%	1) 프로젝트 수행에 필요한 팀을 구성하여 팀원에게 역할을 할당하고 팀원들의 적극적 역할 수행을 지원할 수 있다. 2) 팀웍의 중요성을 인지하고 구성원의 협력을 향상시키는 방법을 설명할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	경찰과 지역사회(지역사회캡스톤디자인)	영문교과목명	Police and Community
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 캡스톤디자인 과목으로서 경찰과 지역사회와 관련된 학문의 이론 등을 적용하여 현실사회가 필요로 하는 과제를 학생의 자발적인 기획과 종합적인 문제 해결 방식을 통해 수행하고 이를 통해 창의성과 실무능력, 팀워크를 배양하도록 지원하는 교과목이다. 또한 오늘날 치안 환경의 급변, 자치경찰제의 시행 및 최근에 가속화되고 있는 경찰개혁 등의 물결 속에서 경찰과 지역사회 개념이 경찰 실무에서도 본격적으로 관심의 대상이 됨으로써 우리 나라 21세기 경찰 활동의 새로운 흐름으로 그 접근이 다양하게 모색되고 있다. 본 강좌는 경찰과 지역사회에 대한 역사적 고찰, 경찰문화, 지역사회 순찰활동, 문제해결 중심 경찰활동 및 프로그램 등을 중심으로 살펴보면서 캡스톤디자인 방식을 통한 CPTED 적용사례연구를 통해 경찰과 지역사회와의 관계를 이해하는데 촛점을 둔다.		
교과 목표	본 교과목은 캡스톤디자인 과목으로서 경찰과 지역사회와 관련된 학문의 이론 등을 적용하여 현실사회가 필요로 하는 과제를 학생의 자발적인 기획과 종합적인 문제 해결 방식을 통해 수행하고 이를 통해 창의성과 실무능력, 팀워크를 배양하도록 지원하는 교과목이다. 또한 본 강좌는 경찰과 지역사회에 대한 역사적 고찰, 경찰문화, 범죄예방론, 지역사회 순찰활동, 문제해결 중심 경찰활동 및 프로그램 등을 중심으로 참여함으로써 경찰과 지역사회와의 관계를 이해하는데 목표를 둔다.		
교과 내용	전통적 경찰활동, 문제중심 경찰활동, 지역사회경찰활동으로 변화되어온 배경과 지역주민의 참여의 중요성을 살펴본다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공실무적용 능력(MC3)	50%	1) 행정법의 기초이론 및 개념을 이해하고 설명할 수 있다. 2) 주어진 사례를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 프로젝트, 보고서
창의적 문제해결 능력(MC6)	20%	1) 행정법과 관련한 주어진 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 정확한 자료를 수집하고 정리할 수 있다. 2) 행정법의 최근 동향을 파악하고 사회적 논점과 내용을 구체적인 예와 통계 수치 등을 제시하며 설명할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
자원활용능력 (MC7)	30%	1) 프로젝트 수행에 필요한 팀을 구성하여 팀원에게 역할을 할당하고 팀원들의 적극적 역할 수행을 지원하며, 팀웍의 중요성을 인지하고 구성원의 협력을 향상시키는 방법을 설명할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	치안현장실습	영문교과목명	Field Practice
교과목 개요 및 특성	이론적으로만 접해왔던 경찰업무를 체험함으로써 현장에서의 직무수칙, 도보 순찰 등 교육과정을 통해 경찰직무에 대해 이해할 수 있다.		
교과 목표	지역사회에 봉사하는 실천적 경찰행정 인재를 양성하기 위해 전공 교과과정을 통해 학습한 지식을 지역사회의 현장에서 적용하고 환원할 수 있도록 한다.		
교과 내용	학생들이 경찰 및 공공행정분야 등의 실천 현장으로서의 지역사회의 현장에서 직접 봉사하며 ·실습하고 공공인재로서의 자질과 능력을 향상할 수 있도록 한다.		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공실무적용 능력(MC3)	50%	경찰 치안 현장의 특성, 부서의 기능, 업무 절차 및 업무 내용 등의 기초 지식을 습득하고 이해할수 있다.	수행평가서
공동체윤리 의식(MC5)	30%	인간의 존엄성을 인지하고, 봉사하고 헌신하는 자세를 가지며, 공동체 문제해결을 위한 종합적 사고를 할 수 있다	수행평가서
자원활용능력(MC7)	20%	치역사회 범죄예방활동에 요구되는 개인의 역할을 할당하고 적극적 역할 수행 위한 개인적인 봉사인지를 향상시키는 방법을 설명할 수 있다.	수행평가서

경찰학부
해양경찰학전공 기본과정
School of Policing Administration
(Maritime Police Major/Basic curriculum)

1. 교육목표

가톨릭적 가치관과 호연지기(浩然之氣)를 가진 진실인(眞實人) 양성 이념에 따라 대한민국의 해양주권 수호를 위한 해양경찰 및 해양수상 안전 분야의 최고의 인재 요람을 목표로 하며, 국민의 기본권 보장 및 생명, 신체, 재산을 보호하고 사회의 질서 유지를 위해 헌신할 수 있는 해양경찰공무원 및 해사안전·법무 전문가를 양성한다.

가. 모범적 생활인으로서의 주체적 삶의 실현과 지도자적 해양경찰 및 해양안전관리자로서의 자질 함양
나. 신해양시대의 시대적 상황에 적합한 해양주권 수호, 해양치안 확보, 해양 환경보호 등의 전문 영역담당 해양경찰 공무원 양성

2. 전공연혁

1991.11. 관동대학교 법정대학 경찰행정학과 설립인가
1992.03. 제1기 신입생 30명 입학
2001.11. 경찰행정학과 석·박사 과정 개설인가
2011.03. 경찰행정학과 ▶ 경찰행정학부로 변경 (경찰행정학전공/범죄수사학전공)
2014.09. 관동대학교 ▶ 가톨릭관동대학교 (교명변경)
2016.03. 경찰행정학부 ▶ 경찰행정학과 (범죄수사학전공 폐지)
2020.05. 해양경찰학전공 신설 인가
2021.03. 경찰행정학부(경찰행정학전공/해양경찰학전공) 해양경찰학전공 신입생 입학
2024. 3. 경찰학부로 변경(경찰행정학전공/ 해양경찰학전공)

3. 교과운영 방안

가. 해양경찰학전공의 주요 교과과정은 해양경찰공무원, 해양수상 안전관리 전문가·공무원 등 공공인재가 되는데 필요한 이론적 지식과 실천적 경험을 함양하기 위해 해양경찰일반, 해양특수형사사법, 해양범죄수사의 전문인재 양성에 필요한 교과목으로 구성하여 운영한다.
나. 졸업에 필요한 학점은 130학점 이상이며, 졸업 자격에 대한 사정의 방법으로 졸업시험을 실시한다.
다. 졸업시험 과목·방법 및 평가는 다음과 같다.
1) 시험과목은 해양경찰학개론, 형사법, 특수범죄론, 해사법규, 선박일반/해사영어(택 1)
2) 시험방법은 객관식 4시 선다형으로 한다.
3) 평가는 100점 만점에 60점 이상을 합격으로 한다.

4. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (의사소통능력)	해양경찰공무원 등의 공공 인재로서 타인의 의견을 존중하고 자신의 의견이나 생각을 정확히 전달하고 표현할 수 있다.	발표, 토론
MC2 (글로벌능력)	글로벌 시대에 필요한 기본능력으로 외국제도 및 정책에 대한 분석 능력과 외국인과의 의사소통 능력을 통해 외국의 문화와 제도를 보다 잘 이해 할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서
MC3 (전공실무적용 능력)	전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사법경찰관 혹은 공무원으로서의 직무 수행에 필수적인 내용들을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험, 발표, 토론, 프로젝트, 보고서
MC4 (전공자기개발능력)	전공지식의 변화에 대한 적응력 양성을 위해 4차 산업 혁명과 관련된 미래 사회 변화에 적응하고 사회 수요에 필요한 인재가 되기 위해 자기 개발을 꾸준히 할 수 있다.	발표, 보고서, 프로젝트
MC5 (공동체윤리의식)	공공인재로서 타인 존중과 배려, 봉사정신을 가짐으로써 전공에 필수적인 인권의식 및 타인과 함께 살아간다는 공동체 윤리의식을 함양할 수 있도록 한다.	시험, 발표, 토론, 보고서
MC6 (창의적문제해결능력)	창의적이고 논리적인 사고를 통해 실제 사례나 판례 검토 및 분석 등으로 문제를 해결하고 적절한 의사결정을 할 수 있다	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
MC7 (자원활용능력)	현 사회의 문제를 인식하고 그에 대한 해결을 위해 주위의 이용 가능한 자원과 지식을 최대한 활용하여 이를 해결 할 수 있는 능력을 기를 수 있다.	프로젝트, 보고서
MC8 (대인관계능력)	다양한 창의적 활동 등을 통해 대인과의 원만한 관계 형성, 갈등에 대한 조정 협의, 타인을 배려하고 협력할 수 있는 능력을 가질 수 있다.	토론, 그룹과제(팀활동참여도)

5. 전공능력 선정 배경

해양경찰학 전공 교육은 산업체를 포함한 구성원의 요구와 사회 환경 변화를 반영하여 교육기관의 특성에 부합하도록 전공 교육목표와 그에 상응하는 전공능력을 설정하여 수립되었다. 전공능력은 우선 1) 사회 환경 변화를 반영하기 위하여 SWOT분석, 경찰 및 해양 경찰 분야 발전방향 전망을 통한 환경 분석, 2) 교수, 학생 등 교육수요자 요구분석, 그리고 3) 이러한 분석결과에 기반한 전공 교육과정 개발의 3단계 과정으로 설정되었다.

1) 대내외 환경 분석

○ SWOT 분석 및 전략

SWOT		Strength (강점)		Weakness (약점)	
		입학	◦안정적인 경쟁률 확보	입학	◦지역 국공립대학과의 경쟁력 미흡
		취업	◦전국 상위권의 경찰공무원 합격률	취업	◦다양한 분야의 취업 미흡
		산학	◦지역/광역 유관/공공 기관과 연계한 행정연구	산학	◦학생대비 전임교원 수의 부족
		교육과정	◦경찰공무원 시험 필수과목에 대한 교과목 확보	교육과정	◦전공과목 개설 제한에 따른 교과목 개설 한계
Opportunity (기회)		SO 전략		WO 전략	
입학	◦전국에서 2번째로 개설되었으며, 영동권 유일의 경찰행정 전공 개설 대학	입학	◦강원도 유일의 4년제 해양경찰 전공 보유 대학이라는 슬로건으로 입학 모집의 체계화	입학	◦전통과 정통성을 갖춘 경찰행정학의 메카임을 강조
취업	◦자치경찰제도 시행으로 지역단위 모집 예상 ◦해양경찰 공무원 및 공무원 선발인원 확대	취업	◦공무원 시험 준비 기간을 최소화하는 교과목 연계 강화	취업	◦직렬별 시험대비반을 체계적으로 운영
산학	◦지방분권화 확대로 지역 맞춤형 연구에 대한 기대감 확대	산학	◦지역/광역 유관/공공기관과 대학간의 공유협력형 연구	산학	◦자치경찰제 시행에 따른 지역기반 경찰 행정 과제 적극적인 발굴
교육과정	◦실무능력 함양하기 위한 교과과정 개설의 필요성 증대	교육과정	◦취업과 연계한 맞춤형 교과목 개설 및 운영	교육과정	◦재학생들에게 전공 교과목 강의에 대한 선택권 부여
Threat (위협)		ST 전략		WT 전략	
입학	◦학령 인구 감소	입학	◦학과의 안정적 유지를 위한 학과 홍보의 확대	입학	◦학과 모집인원의 확보
취업	◦공무원 선발의 경쟁률 증가	취업	◦재학생들의 공무원 시험 합격률 제고 전략	취업	◦입학과 동시에 진로 설계 및 계획 지도
산학	◦자체연구소의 활동 영역의 확대	산학	◦강원자치경찰과의 교류 확대	산학	◦자치경찰 행정 및 정책과제 발굴
교육과정	◦전임교원 수의 확대 및 교육수요맞춤형 교육설계로 다양한 교과목 개설	교육과정	◦전임교원 수의 확보로 경찰행정학 세부 분야를 바탕으로 한 다양한 교과목 개발 및 운영	교육과정	◦학생들의 선택 폭이 넓은 교과목 운영의 다양성 확보

2) 교육수요자 요구분석

○ 해양경찰학 전공은 교육목표의 수립을 위하여 교육수요자 만족도 조사 및 학과 내부 수요 설문조사를 실시하였으며, 이를 반영하여 전공능력을 설정하였다.

- 교육목표 및 전공능력 설정을 위한 설문조사 결과를 분석해보면 전반적으로 교육 및 수업에 대한 만족도는 단과대 평균보다 높게 나타나고 있다. 그러나 온라인 수업에서는 수업자료를 읽는 수업방식에 대한 어려움이 일부 있으므로, 향후 원격 교육과 관련한 수업 방식 변화에 대한 노력이 필요하다.
- 학생지원 관련 문항에서는 단과대 평균 만족도와 동일하게 나타났으나, 학생들의 수요에 맞는 비교과 프로그램의 개설이 요구됨을 알 수 있다. 특히, 경찰 및 해양경찰 등 공공 인재로서 타인의 의견 존중 및 의사 전달 능력, 창의적인 문제 해결능력 등에 대한 필요성도 제기되었다.
- 또한 창의적이고 전문적인 인재상의 중요성이 제기되었으며, 글로벌 시대에 필요한 외국인과의 의사소통 등 어학 관련 능력에 대한 수요도 있었다. 공공인재로서의 타인 존중과 배려, 봉사정신에 대한 필요성은 상대적으로 높은 것으로 평가되었다. 순수 전공 뿐만 아니라 전인 교육의 중요성을 강조한 것으로 판단하였으며, 이를 교육목표 및 전공능력 설정에 반영하였다.

3) 전공 교육과정 개발

○ 전공교육과정 운영 방향

- 1학년 때는 전공 교과목 개론 과목 이수를 통하여 기초지식 능력을 습득케하고, 2학년 때부터 해양경찰 공무원 양성이라는 목적에 맞는 전공과목 운영, 3~4학년때는 실무능력 향상을 위해 현장실습과 캡스톤디자인 교육과정을 지역 및 기업체의 여건에 맞추어 선택적으로 활용
- 전공역량 달성을 위한 지속적 교과과정의 평가 및 개선

○ **전공교육과정 개발방법 및 편성 절차**

- 해양경찰학 전공은 교육과정의 개발 및 평가를 위하여 구성원의 의견을 수집하고 반영하고 있음
- 교수진 의견은 학과 교수 전체가 참여하는 전공교육과정 위원회를 통해 반영함
- 재학생은 희망진로조사를 포함한 재학생 설문조사를 통해 요구사항을 반영토록 함
- 대외적 환경 분석은 경찰 및 해양경찰 조직을 둘러싼 검경 수사권 조정, 자치경찰제 시행, 경찰 시험 교과목 변경 등을 반영토록 함

6. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	
전필	사제동행세미나 1~8	4	0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		
기초	경찰학 I	3	3	3																							
기초	범죄의 이해	3	3	3																							
기초	법학개론	3				3	3																				
기초	경찰학 II	3				3	3																				
전기	경찰과인권	3							3	3																	
전기	민법총칙	3							3	3																	
전기	해양경찰학	3							3	3																	
전기	정보론	3										3	3														
전기	특수범죄 및 현장수사론	3										3	3														
전기	선박일반	3										3	3														
전기	해양안전현장실습	3													3		3										
전기	행정법	3													3	3											
전기	해양경찰과 창의적 종합설계(캡스톤디자인)	3																3	2	1							
전기	해사영어	3																3	3								
전공과목 합계		46	6.5	7		6.5	7		9.5	10		9.5	10		6.5	4	3	6.5	6	1	0.5	1		0.5	1		

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명		
1	1학기	경찰학 I (3-3-0)	범죄의 이해 (3-3-0)	
	2학기	법학개론 (3-3-0)	경찰학 II (3-3-0)	
2	1학기	경찰과인권 (3-3-0)	민법총칙 (3-3-0)	해양경찰학 (3-3-0)
	2학기	정보론 (3-3-0)	특수범죄 및 현장수사론 (3-3-0)	선박일반 (3-3-0)
3	1학기	해양안전현장실습 (3-0-3)	행정법 (3-3-0)	
	2학기	해양경찰과 창의적 종합설계 (캡스톤디자인) (3-2-1)	해사영어 (3-3-0)	

8. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
전공필수	사제동행세미나	30%		30%	20%		20%			100%
기초전공	경찰학 I			60%	40%					100%
	범죄의 이해			60%				40%		100%
	법학개론			60%	20%		20%			100%
	경찰학 II			60%	40%					100%
전공기본	경찰과인권			80%			20%			100%
	민법총칙			80%	20%					100%
	해양경찰학			60%		20%	20%			100%
	정보론			50%			50%			100%
	특수범죄 및 현장수사론			80%	20%					100%
	선박일반			60%	40%					100%
	해양안전현장실습			80%			20%			100%
	행정법			80%			20%			100%
	해양경찰과 창의적 종합설계 (캡스톤디자인)			80%			20%			100%
	해사영어	20%	50%	30%						100%
역량총합		50%	50%	950%	200%	20%	190%	40%		1500%

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
교과목명	사제동행세미나1~8	영문교과목명	Seminar for career development
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 전공 교과목 이외의 다양한 활동과 비교과 프로그램의 이수를 통해 경험과 사고의 폭을 넓히는 기회를 제공한다.		
교과 목표	학생과 담당지도교수 간 다양한 활동들을 통하여 전공 교육과정이나 진로에 대한 지도를 위한 소통의 기회를 가지고자 한다.		
교과 내용	학생별 담당지도교수와 함께하는 다양한 활동들, 개별상담· 전체 세미나· 비교과프로그램 참여 지도 등을 통하여 학생들의 의미 있는 학교생활과 전공 학습과 진로 탐색을 원활히 할 수 있도록 한다.		
교육 방법	이론 ( ) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통 능력 (MC1)	30%	1) 주어진 주제에 대한 설명 자료를 이용하여 파워포인트를 작성하고 이를 통하여 10분 동안 명료하게 발표할 수 있다. 2) 각자의 생각을 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.	시험, 프로젝트, 보고서
전공실무적용 능력 (MC3)	30%	1) 주어진 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다. 2) 기초이론 및 개념을 이해하고 설명할 수 있다. 3) 주어진 사례를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다. 4) 문제의 요구 조건을 적절하게 파악하고 그 해결 방안을 총제적인 전공지식을 활용하여 창의적으로 제시할 수 있다.	시험,발표, 토론, 보고서, 프로젝트
전공자기개발 능력(MC4)	20%	1) 문제를 분석하여 요구사항 정의서를 작성할 수 있다. 2) 문제 해결에 최적의 설계방법을 결정할 수 있다. 3) 제시된 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 대안의 합리적 근거를 제시할 수 있다.	발표, 보고서, 프로젝트
창의적 문제해결 능력(MC6)	20%	1) 주어진 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 정확한 자료를 수집하고 정리할 수 있다. 2) 최근 주요기사를 선정해 3가지 이상의 사회적 논점과 내용을 구체적인 예와 통계 수치 등을 제시하며 설명할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일				
교과목명	경찰학 I	영문교과목명	Introduction to Policing I	
교과목 개요 및 특성	경찰행정학과에 입학한 신입생이 학교생활에 적응하고, 4년간 학습하게 될 경찰행정전공에 대한 기초지식을 습득한다. 또한 경찰행정학을 전공하는 학생들이 경찰학 전반에 걸친 문제점을 이해하는데 목적이 있다.			
교과 목표	앞으로 경찰행정학부에서 학습하게 될 전반적인 관련 과목 수강에 필요한 기초 지식과 수학능력 배양을 목표로 한다.			
교과 내용	경찰학 이론을 습득하게하고 이론의 실제적용을 위한 기초지식의 배양 을 통해서 경찰학의 개관, 경찰학의 발전과정, 경찰의 행정관리, 경찰활동과 통제, 경찰실무와 21세기 한국경찰의 과제에 대해서 학생들이 총체적인 이해를 갖게 하는데 목적이 있다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공실무적용 능력(MC3)	60%	1) 경찰행정학부 내의 경찰학 및 해양경찰학 전반에 관한 문제해결 능력을 학습하여 전공 심화로 이어지는 능력을 키울 수 있다. 2) 기초이론 및 개념을 이해하고 설명할 수 있다. 3) 경찰학 관련 사례를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다. 4) 경찰활동을 하는데에 있어서 직면할 수 있는 문제의 요구 조건을 적절하게 파악하고 그 해결 방안을 총제적인 전공지식을 활용하여 창의적으로 제시할 수 있다.		시험, 발표, 토론, 프로젝트, 보고서
전공자기개발 능력 (MC4)	20%	1) 사회문제를 분석하여 경찰활동과의 연관성을 찾아낼 수 있다. 2) 사회문제 해결에 최적의 경찰활동을 결정할 수 있다.		발표, 보고서
공동체윤리 의식(MC5)	20%	1) 경찰행정학부 내의 경찰학 및 해양경찰학 전공 지식을 습득하여 공동체 윤리에 부합하는 능력을 배양한다. 2) 경찰행정학부 내의 경찰학 및 해양경찰학 전공분야에서 요구되는 직업적, 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다.		시험, 발표, 토론, 보고서

과목 프로파일				
교과목명	범죄의 이해	영문교과목명	Understanding of criminal	
교과목 개요 및 특성	범죄의 이해는 범죄의 원인, 현상, 대책 등에 대해 기초적인 이론을 학습하는 과목이다. 범죄원인론에서는 범죄생물학, 범죄심리학, 범죄사회학적 제 이론을 학습하여 다양한 범죄의 원인을 규명한다. 범죄현상론에서는 형법범과 특별법범으로 나눠 발생, 검거상황, 추세 및 형사사법기관의 대응 등을 학습한다. 범죄대책론에서는 범죄의 예방과 진압 및 범죄자의 처우기법 등에 관한 형사정책적 대안으로서 경찰을 비롯한 형사사법기관의 다양한 대책과 민간의 범죄예방 및 사후 대책을 소개하는 분야이다. 범죄의 원인, 현상, 대책에 대한 폭넓은 지식을 배양케 함에 본 과목의 강의 목적이 있다			
교과 목표	범죄와 범죄자에 대한 기초적인 지식 습득, 형사사법기관의 역할에 대한 학습을 통해 진로탐색의 기회를 제공하고 종합적인 사고 능력 배양을 목적으로 한다.			
교과 내용	범죄의 본질 및 역사, 범죄 사례 분석 등 경찰공무원으로서 필요한 기본적인 기초지식과 관련 된 내용			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공실무적용 능력(MC3)	60%	1) 범죄의 개념을 이해하고 설명할 수 있다. 2) 범죄의 역사를 정확히 이해하고, 범죄학 이론의 등장 배경에 대해 논리적으로 설명할 수 있다. 3) 주어진 문제의 요구 조건을 적절하게 파악하고 그 해결 방안을 총체적인 전공지식을 활용하여 창의적으로 제시할 수 있다.		시험, 발표, 토론, 보고서
자원활용 능력 (MC7)	40%	1) 범죄 사례 분석에 필요한 팀을 구성하여 팀원에게 역할을 할당하고 팀원들의 적극적 역할 수행을 지원할 수 있다. 2) 보고서 발표를 위한 자원 활용 계획 세우고 논리적으로 설명할 수 있다.		발표, 토론 보고서

과목 프로파일				
교과목명	법학개론	영문교과목명	Introduction of jurisprudence	
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 수강생들이 법학에 대한 기본적인 이해를 통해 모든 학문분야 특히 인문사회과학 분야를 공부하는 사람들에게 필수요소라고 할 수 있는 논리적 사고와 창의적 사고를 가질 수 있도록 한다. 하지만 법학은 상당히 방대한 분야이어서 이를 모두 학습한다는 것은 어려운 일이다. 이에 본 과목에서는 법의 이해를 위해 먼저 법을 왜 공부해야 하는지에 대한 물음과 법이 추구하는 것이 무엇인지를 사고하고 이해할 수 있도록 하여, 아울러 법학을 필요로 하는 관련 전공자와 비전공자들 모두에게 필요한 중요 법률들의 개론적인 내용들을 파악할 수 있도록 함을 목표로 한다.			
교과 목표	법학의 기초지식에 기반한 문제해결능력 향상을 통해 사회과학의 일반적 현상에 대한 이해와 창의적 사고 및 논리적 사고의 기초역량을 다질 수 있도록 한다.			
교과 내용	본 강좌에서는 법학의 기본개념과 헌법, 민법, 상법, 소송법, 사회법, 국제법 등 법학의 제 분야에 대한 개략적인 이해를 위해 기초적 일반이론 및 관련 사례를 탐구한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공실무적용 능력(MC3)	60%	1) 기초이론 및 개념을 이해하고 설명할 수 있다. 2) 주어진 사례를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.		시험, 발표, 토론, 프로젝트, 보고서
전공자기개발 능력(MC4)	20%	제시된 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 대안의 합리적 근거를 제시할 수 있다.		발표, 보고서, 프로젝트
창의적 문제해결 능력(MC6)	20%	주어진 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 정확한 자료를 수집하고 정리할 수 있다.		시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일				
교과목명	경찰학 II	영문교과목명	Introduction to Policing II	
교과목 개요 및 특성	경찰행정전공에 대한 기초지식을 습득한다. 또한 경찰행정학을 전공하는 학생들이 경찰학 전반에 걸친 문제점을 이해하는데 목적이 있다.			
교과 목표	경찰학 I에서 습득한 이론을 바탕으로 경찰공무원으로서의 실무능력함양을 목표로 한다.			
교과 내용	경찰학 I 에서 습득한 이론을 바탕으로 경찰실무능력을 배양함을 목적으로 한다. 생활안전경찰, 수사경찰, 정보경찰, 안보경찰, 외사경찰, 경비경찰, 사이버경찰 등에 대한 업무내용과 실무능력을 함양한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공실무적용 능력(MC3)	60%	1) 경찰학 전공 전반에 관한 문제해결 능력을 학습하여 전공 심화로 이어지는 능력을 키울 수 있다. 2) 기초이론 및 개념을 이해하고 설명할 수 있다. 3) 경찰학 관련 사례를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다. 4) 경찰활동을 하는데에 있어서 직면할 수 있는 문제의 요구 조건을 적절하게 파악하고 그 해결 방안을 총제적인 전공지식을 활용하여 창의적으로 제시할 수 있다.		시험, 발표, 토론, 프로젝트, 보고서
전공자기개발 능력(MC4)	20%	1) 사회 문제를 분석하여 경찰활동과의 연관성을 찾아낼 수 있다. 2) 사회문제 해결에 최적의 경찰활동을 결정할 수 있다.		발표, 보고서, 프로젝트
공동체윤리 의식(MC5)	20%	1) 경찰행정학부 내의 경찰학 및 해양경찰학 전공 지식을 습득하여 공동체 윤리에 부합하는 능력을 배양한다. 2) 경찰행정학부 내의 경찰학 및 해양경찰학 전공분야에서 요구되는 직업적, 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다.		시험, 발표, 토론, 보고서

과목 프로파일				
교과목명	경찰과인권	영문교과목명	Police & Human Rights	
교과목 개요 및 특성	인권침해에 대하여 사례를 중심으로 이해하고 문제해결을 위한 설계방법의 모색에 목적이 있다.			
교과 목표	경찰업무의 본래의 목적을 달성하기 위해 필연적으로 행사할 수 밖에 없는 강제적 물리력을 사용한 법집행 과정에서의 인권 침해에 대한 이해를 목표로 한다.			
교과 내용	경찰의 법집행 과정에서 발생한 인권침해사례를 분야별로 살펴보고, 인권침해를 사전에 예방할 대안의 모색과 인권침해시 구제를 위한 방안을 학습한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공실무적용 능력(MC3)	80%	1) 주어진 사례를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다. 2) 문제의 요구 조건을 적절하게 파악하고 그 해결 방안을 총제적인 전공지식을 활용하여 창의적으로 제시할 수 있다.		시험, 발표, 토론, 프로젝트, 보고서
창의적문제 해결능력 (MC6)	20%	1) 문제 해결에 최적의 설계방법을 결정할 수 있다. 2) 제시된 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 대안의 합리적 근거를 제시할 수 있다.		시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일				
교과목명	민법총칙	영문교과목명	General Principles of Civil Law	
교과목 개요 및 특성	민법은 모든 법의 기초법 중의 하나이다. 인간이 하는 행위 중에는 법적으로 의미가 있다고 할 수 있는 행위, 즉 법률행위가 존재하는데, 민법총칙에는 이러한 법률행위의 기본의 원칙에 관한 내용이 포함되어 있다. 특히 민법총칙 속에는 모든 법학의 기초법률용어 및 기초지식들이 사용되고 있다. 그러므로 민법총칙의 학습을 통해서 법, 특히 사법의 기초지식습득 및 사법상의 법률문제해결능력을 배양함을 중점으로 한다. 우리가 입고, 먹고, 자고, 무언가를 사고, 팔고 하는 모든 행위와 관계들에 관한 기본원칙들을 이해함으로써, 다른 법률과목들의 지식을 넓히는데 초석을 다질 수 있는 수업이다. 법을 처음 접하는 학생이나, 기본적인 원리를 이해하지 못해 다른 응용법리들을 익히는데 어려움이 있는 학생들 모두에게 유익한 수업이다.			
교과 목표	민법총칙에서는 모든 법률의 일반원칙 및 기초지식 습득, 사법상의 법률문제 해결능력을 배양함을 중점으로 하여 다른 모든 법체계에 적용되는 기초법리들을 탐구하는 것을 목표로 한다.			
교과 내용	본 강좌를 통해 권리의 행사와 의무의 이행에 관한 기본적인 원칙을 비롯하여 인간이 행하는 모든 행위와 관계들에 관한 기본원칙과 제도들을 이해함으로써, 다른 법 과목들의 기초지식을 함양할 수 있다. 민법총칙에서는 모든 법에 공통적으로 적용되는 기본 원칙과 개념뿐만 아니라 사회 일반인으로써 알아야 할 기본적이고 필수적인 법률 개념 및 용어를 학습할 수 있도록 하여, 각종 공무원 시험(일반행정, 법무, 교정, 경찰, 소방, 군인)과 전문자격증 시험 등의 준비도 동시에 준비할 수 있는 강좌이다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공실무적용 능력(MC3)	80%	1) 기초이론 및 개념을 이해하고 설명할 수 있다. 2) 주어진 사례를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다. 3) 문제의 요구 조건을 적절하게 파악하고 그 해결 방안을 총제적인 전공지식을 활용하여 창의적으로 제시할 수 있다.		시험, 발표, 토론, 프로젝트, 보고서
전공자기개발 능력 (MC4)	20%	1) 문제를 분석하여 요구사항 정의서를 작성할 수 있다. 2) 제시된 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 대안의 합리적 근거를 제시할 수 있다.		발표, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일				
교과목명	해양경찰학	영문교과목명	Introduction to Maritime Police	
교과목 개요 및 특성	우리나라의 해양안전을 확보하고 해양환경을 보전하며 해양자원 보호 및 해양질서를 유지하기 위하여 해양경찰학 분야의 전문 지식과 기술을 교육하는 과목이다.			
교과 목표	해양경찰행정학 전공과정에서 학습하게 될 전반적인 관련 과목 수강에 필요한 기초 지식과 수학능력 배양을 목표로 한다.			
교과 내용	해양경찰학 이론을 습득하게하고 이론의 실제적용을 위한 기초지식의 배양 을 통해서 해양경찰학의 개관, 해양경찰학의 발전과정, 해양경찰의 행정관리, 해양경찰활동과 통제, 해양경찰실무와 21세기 한국해양경찰의 과제에 대해서 학습한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공실무적용 능력(MC3)	60%	1) 해양경찰행정 전공 학생들이 해양경찰학 전반에 관한 문제해결 능력을 학습하여 전공 심화로 이어지는 능력을 키울 수 있다. 2) 기초이론 및 개념을 이해하고 설명할 수 있다. 3) 해양경찰 전공 관련 사례를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다. 4) 해양 경찰활동을 하는데에 있어서 직면할 수 있는 문제의 요구 조건을 적절하게 파악하고 그 해결 방안을 총제적인 전공지식을 활용하여 창의적으로 제시할 수 있다.		시험, 발표, 토론, 프로젝트, 보고서
공동체윤리 의식(MC5)	20%	1) 사회 문제를 분석하여 경찰활동과의 연관성을 찾아낼 수 있다. 2) 사회문제 해결에 최적의 경찰활동을 결정할 수 있다.		시험, 발표, 토론, 보고서
창의적문제 해결능력 (MC6)	20%	1) 해양경찰 전공 지식을 습득하여 공동체 윤리에 부합하는 능력을 배양한다. 2) 해양경찰학 전공분야에서 요구되는 직업적, 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다.		시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일				
교과목명	해양안전현장실습	영문교과목명	Field Practice	
교과목 개요 및 특성	이론적으로만 접해왔던 해양경찰 업무를 체험함으로써 현장에서의 직무수칙, 순찰 등 교육과정을 통해 해양경찰 직무에 대해 이해할 수 있다.			
교과 목표	해양 및 수상에서 발생할 수 있는 다양한 안전문제에 대한 이해를 목표로 한다.			
교과 내용	해양 안전과 관련한 현장에서 직접 봉사하며, 실습하고 해양 안전 분야의 인재로서의 자질과 능력을 향상시킬 수 있다.			
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공실무적용 능력(MC3)	80%	1) 해양 및 수상에서 발생할 수 있는 다양한 안전문제에 대한 이해를 할 수 있다. 2) 주어진 사례를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다. 3) 문제의 요구 조건을 적절하게 파악하고 그 해결 방안을 총제적인 전공지식을 활용하여 창의적으로 제시할 수 있다.		수행평가서
창의적문제 해결능력 (MC6)	20%	1) 해양 및 수상에서 발생할 수 있는 문제를 분석하여 문제 해결에 최적의 설계방법을 결정할 수 있다. 2) 제시된 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 대안의 합리적 근거를 제시할 수 있다.		수행평가서

과목 프로파일				
교과목명	정보론	영문교과목명	National Intelligence and Strategy	
교과목 개요 및 특성	국가안보의 관점에서 정보학에서의 정보개념을 이해하고 정보학 핵심구성 요소인 수집, 분석, 공작, 방첩, 정보협력 등에 대한 이론과 분야별 사례를 연구한다. 세계 각국 정보기관에 대해 배우고 이들의 정보활용 성공 및 실패사례를 학습한다. 향후 국가 공안 기관에 근무하고 경찰의 정보활동에 필요한 인재로서의 자질을 갖추는 데 필요한 정보마인드와 지식 함양에 중점을 둔다.			
교과 목표	국가안보의 기초가 되는 정보의 중요성을 이해하고 4차 산업혁명 이후 더욱 고도화되는 기술 및 국가안보와 관련해 기초 국가 정보를 체계적으로 학습한다.			
교과 내용	1. 국가안보와 국가 정보의 중요성 2. 국가정보에 관한 이론 3. 각 국가 정보기관의 비교분석 4. 주요 국가정보관련 사례들. 5. 한국 정보체계 이해			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공실무적용 능력(MC3)	50%	국가안보의 기초가되는 정보의 이론이해 국가안보와 관련된 기술의 발전을 통한 정보의 변화와 대응방안 이해 해외의 주요 정보선진국들의 사례들을 분석하여 이를 국내 정보역량강화에 대응하려는 능력함양.		
창의적문제 해결능력 (MC6)	50%	4차산업혁명과 기술혁명이 도래한 정보화시대에서의 창의적인 국가안보의 방어와 국가안보를 지키기 위한 전략을 도출한다. 현 상황에서 자국의 국가안보의 가장 큰 위험을 인지하고 이에 대한 대응방안을 모색한다.		

과목 프로파일				
교과목명	특수범죄 및 현장수사론	영문교과목명	Introduction of Special Crime & Crime Scene Investigation	
교과목 개요 및 특성	다양한 신종범죄, 사이버 범죄, 그리고 4차혁명을 통한 신기술을 활용한 사회의 안전을 위협하는 및 글로벌 사회 안보범죄에 이르기까지 범죄가 지속적으로 진화하였다. 특수범죄론 수업은 다양한 새로운 유형의 범죄에 대한 소개부터 신기술과 4차 산업혁명이 가져올 사회안전에 대한 이해를 도모한다. 또한 관련 특수범죄들에 대한 범죄수사에 관한 기초이론, 기본원리, 과정, 현장 수사 및 대응 등을 소개함으로써 경찰로서의 임무를 수행할 수 있는 능력과 소양을 배양하는데 그 목표가 있다.			
교과 목표	다양한 새롭고 특수한 범죄와 관련 수사 및 대응을 위한 이론과 과학적인 수사방법을 습득함으로써 실체적 진실을 발견하고 국민의 안전을 보장하는 사법경찰관리로서의 임무를 수행할 수 있도록 능력과 소양을 배양하는 것을 목적으로 한다.			
교과 내용	새로운 범죄, 특수범죄들에 대한 다양한 유형에 대한 소개, 사례, 기초이론학습, 그리고 대응과 수사 등을 학습한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공실무적용 능력(MC3)	80%	1) 특수범죄와 관련된 개념과 사례를 이해하고 설명할 수 있다. 2) 특수범죄와 관련된 문제의 해결 방법을 찾을 수 있다.3) 주어진 범죄 사례를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.		시험, 발표, 토론, 프로젝트, 보고서
전공자기개발 능력(MC4)	20%	1) 특수범죄와 관련한 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 정확한 자료를 수집하고 정리할 수 있다. 2) 최근 특수범죄와 관련한 주요 언론 기사를 선정해 3가지 이상의 사회적 논점과 내용을 구체적인 예와 통계수치 등을 제시하며 설명할 수 있다. 3) 문제의 요구 조건을 적절하게 파악하고 그 해결 방안을 총제적인 전공지식을 활용하여 창의적으로 제시할 수 있다.		발표, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일				
교과목명	선박일반	영문과목명	Basic Ship Operations	
교과목 개요 및 특성	선박의 구조, 설비 및 선용품과 정비 보존에 관한 이론을 학습하며, 선박을 안전하고 경제적인 방법으로 운항할 수 있는 기초 지식을 배양한다.			
교과 목표	선박에 관한 기초 지식을 습득하는 것을 목표로 한다.			
교과 내용	선박의 구조, 설비 및 선용품과 정비 보존에 관한 이론을 학습하며, 선박을 안전하고 경제적인 방법으로 운항할 수 있는 기초 지식을 배양한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공실무적용 능력(MC3)	60%	1) 선박 일반에 관한 기초이론 및 개념을 이해하고 설명할 수 있다. 2) 선박과 관련하여 문제의 요구 조건을 적절하게 파악하고 그 해결 방안을 총제적인 전공지식을 활용하여 창의적으로 제시할 수 있다.		시험, 발표, 토론, 프로젝트, 보고서
전공자기개발 능력(MC4)	40%	1) 선박과 관련한 문제를 분석하여 요구사항 정의서를 작성할 수 있다. 2) 선박에 관한 문제 해결에 최적의 설계방법을 결정할 수 있다.		발표, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일				
교과목명	행정법	영문교과목명	Administrative Law	
교과목 개요 및 특성	행정법은 법치주의를 토대로 새롭게 정립된 행정과 개인의 관계의 규칙을 구현하기 위한 범과 제도의 총체이다.즉, 법치주의에서의 법이 바로 행정법이다.행정법은 국가와 개임의 법률관계를 규정하는 법으로써 민주주의와 법치주의의 핵심이다.국가의 최고법인 헌법을 구체화시키는 법이 행정법이고, 공무원이 국민에게 어떻게 작용할 것인지를 규정하고 있으므로 먼저 그 기본원리를 철저히 이해하는 것이 중요하다.			
교과 목표	행정에 관한 법으로서의 행정법은 행정의 조직과 작용 및 구제에 관한 법이라고 일반적으로 이해된다. 이러한 행정법은 기본과목으로서 행정법총론, 행정법각론, 행정구제법으로 구성되는 바, 이 중 행정법총론 내지 행정법 I은 행정법을 처음 배우는 학생들에게 일반적인 행정법의 기초 개념을 확립해 주는 것을 목적으로 한다.			
교과 내용	따라서 본 강좌에서는 행정법의 입문을 위한 일반이론의 논리적 체계의 틀을 형성하고, 이에 관련된 기초적 학설과 판례를 정리하며, 특히 가능한 범위 내에서 경찰행정법적 관점에서 발생하는 행정 현실과 행정법사례 연습을 통한 문제의 해결 능력을 제고하는 수업을 하게 된다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공실무적용 능력(MC3)	80%	1) 행정법의 기초이론 및 개념을 이해하고 설명할 수 있다. 2) 주어진 사례를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.		시험, 발표, 토론, 프로젝트, 보고서
창의적문제 해결능력 (MC6)	20%	1) 행정법과 관련한 주어진 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 정확한 자료를 수집하고 정리할 수 있다. 2) 행정법의 최근 동향을 파악하고 사회적 논점과 내용을 구체적인 예와 통계 수치 등을 제시하며 설명할 수 있다.		시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일				
교과목명	해양경찰과 창의적 종합설계 (캡스톤디자인)	영문교과목명	Maritime Police and Creative Thinking	
교과목 개요 및 특성	다원화된 사회로 인해 다양한 관점과 가치를 존재함을 이해함으로써 창의적 사고를 할 수 있고, 그를 통해 전공 학습 및 실무 적용에 있어 논리적 판단력과 유연한 사고력를 함양 할 수 있도록 한다.			
교과 목표	다원화된 사회로 인해 다양한 관점과 가치를 존재함을 이해함으로써 창의적 사고를 할 수 있고, 그를 통해 전공 학습 및 실무 적용에 있어 논리적 판단력과 유연한 사고력를 함양 할 수 있도록 한다.			
교과 내용	본 교과에서는 학생들의 논리적 사고와 합리적인 사고를 위한 다양한 관점과 시각으로 사물과 현상을 이해하는 창의적 사고법을 해양경찰 전공의 영역에서 학습한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공실무적용 능력(MC3	80%	1) 해양경찰이 직면한 주어진 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다. 2) 기초이론 및 개념을 이해하고 설명할 수 있다. 3) 주어진 사례를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다. 4) 문제의 요구 조건을 적절하게 파악하고 그 해결 방안을 총제적인 전공지식을 활용하여 창의적으로 제시할 수 있다.		시험, 발표, 토론, 프로젝트, 보고서
창의적문제 해결능력 (MC6)	20%	1) 해양경찰에 주어진 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 정확한 자료를 수집하고 창의적인 문제해결능력을 배양할 수 있다.		시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일				
교과목명	해사영어	영문교과목명	English for Maritime Police	
교과목 개요 및 특성	각종 범죄의 글로벌화 상황에서 해양경찰활동에서 일어날 수 있는 여러 상황들을 제시하여 해양경찰행정 관련 전공분야 전공자로서 해양경찰활동에 실제 사용할 수 있는 실무영어능력을 향상하고자 한다.			
교과 목표	각종 범죄의 글로벌화 상황에서 해양경찰활동에서 일어날 수 있는 여러 상황들을 제시하여 해양경찰행정 관련 전공분야 전공자로서 해양경찰활동에 실제 사용할 수 있는 실무영어능력을 향상하고자 한다.			
교과 내용	본 강좌는 해양경찰활동 시 발생할 수 있는 여러 상황들을 제시하고 각 상황에 맞는 올바른 영어표현을 사용할 수 있도록 학습한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	1) 전공관련 주제에 대한 설명 자료를 이용하여 영어로 명료하게 발표할 수 있다. 2) 주어진 주제에 대해 자신의 생각을 영어로 논리적으로 표현할 수 있는 능력이 있다.		발표, 토론
글로벌능력(MC2)	50%	1) 전공관련 실무 매뉴얼을 읽고 이해하며 설명할 수 있다. 2) 영어로 주어진 문제에 대한 분석과 결과를 전달할 수 있는 발표 자료를 만들 수 있다. 3) 영어에 대한 숙련도를 높여 글로벌 환경에서의 경찰업무를 이해하고 전공 관련 자료를 수집, 활용, 발표할 수 있는 능력이 있다.		시험, 발표, 토론, 보고서
전공실무적용 능력(MC3)	30%	1) 영어로 설명된 사례 및 문제를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다. 2) 전공관련 주어진 문제의 요구 조건을 적절하게 파악하고 그 해결 방안을 총제적인 전공지식을 활용하여 창의적으로 제시할 수 있다.		시험, 발표, 토론, 프로젝트, 보고서

10. 전공 이수 요건

학위명칭	전공 이수 요건	비고
경찰학사	기본과정 36학점 이수 및 졸업시험 통과(해양경찰학개론, 형사법, 특수범죄 및 현장수사론, 해사법규, 선박일반/해사영어(택1). 시험방법은 객관식 4지 선다형으로 하며, 전과목 모두 100점 만점에 60점 이상을 획득하는 것을 원칙으로 한다. 단, 졸업시험에 대체할 수 있는 자격증 등이 있음).	졸업시험 대체 자격증 텝스 520점, 토익 625점, 토플(IBT) 58점, 토플(CBT) 165점, 토플(PBT) 490점, G-TELP 레벨2의 50점, 플렉스 520점,,펠트 PEL main 254점, 토셀 Advanced 550점 이상 또는 국가/지방공무원 재직증명서 또는 합격증 (1차 필기시험 이상)

*해양경찰학과 경채 시험 응시 자격(전공 45학점 이수)에 부합하기 위해 해양경찰학전공 심화과정 이수를 권고함

11. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실(3실)	실험 · 실습실(1실)	비고
미카엘관 407. 408. 515호(전용강의실)	가브리엘관 001호(전용실습실)	

경찰학부
해양경찰학전공 심화과정
School of Policing Administration
(Maritime Police Major/Advanced curriculum)

1. 심화과정 설치 근거

해양경찰학전공 기본과정은 가톨릭적 가치관과 호연지기(浩然之氣)를 가진 진실인(眞實人) 양성 이념에 따라 대한민국의 해양주권 수호를 위한 해양경찰 및 해양수상 안전 분야의 최고의 인재 요람을 목표로 한다. 또한 국민의 기본권 보장 및 생명, 신체, 재산을 보호하고 사회의 질서 유지를 위해 헌신할 수 있는 해양경찰공무원 및 해사안전·법무 전문가를 양성하는 것이 교육의 목표이다.

해양경찰학전공 심화과정은 실무와 연계된 심화 교육 기회를 통해 보다 세분화 된 전공 인력 양성을 목표로 한다. 이를 위해 현장 중심 교육, 실무 연계 과목, 캡스톤 디자인 교과목 등 보다 전문화된 예비 경찰관으로 거듭날 수 있는 교육과정을 설치하고자 하는 것이다.

2. 전공능력(Major Competency) 정의

-해양경찰학전공(기본과정)과 동일함

3. 교육과정 편성표

이수 구분	과 목 명	학점	3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습	
전심	테러리즘	3	3	3											
전심	해양수상안전	3	3	3											
전심	행정법연습	3				3	3								
전심	해사법규	3				3	3								
전심	해상교통론	3							3	3					
전심	사회과학방법론(캡스톤디자인)	3							3	1	2				
전심	해양경찰학연습	3										3	3		
전심	해양경찰실무실습	3										3	0	3	
전공과목 합계		24	6	6		6	6		6	4	2	6	3	3	

4. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명	
3	1학기	테러리즘 (3-3-0)	해양수상안전 (3-3-0)
	2학기	행정법연습 (3-3-0)	해사법규 (3-3-0)
4	1학기	해상교통론 (3-3-0)	사회과학방법론(캡스톤디자인) (3-1-2)
	2학기	해양경찰학연습 (3-3-0)	해양경찰실무실습 (3-0-3)

5. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
전공심화	테러리즘		40%	40%			20%			100%
	해양수상안전			80%			20%			100%
	행정법연습			80%			20%			100%
	해사법규		50%			50%				100%
	해상교통론			80%			20%			100%
	사회과학방법론 (캡스톤디자인)			40%			40%	20%		100%
	해양경찰학연습			60%		20%	20%			100%
	해양경찰실무실습		30%	40%			30%			100%
역량총합			120%	420%	0%	70%	170%	20%		800%

6. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
교과목명	테러리즘	영문교과목명	Terrorism
교과목 개요 및 특성	국가안보의 관점에서 국제범죄의 중요성을 이해할 수 있는 테러리즘의 이론적 이해와 실제적인 국제정세관계에서의 지역별 테러위험조직과 위험요소, 테러리스트의 심리, 대테러대응 정책 등을 전반적으로 깊이 있게 이해한다.		
교과 목표	국제범죄와 위협의 핵심적 요인으로서 테러리즘과 관련된 이론과 현황 그리고 사례, 해외 및 한국의 대테러대응 전략 등을 이해한다.		
교과 내용	테러리즘이론, 테러의 원인, 지역별 테러현황, 국가안보, 테러리스트집단, 테러리스트의 심리, 사례, 테러에 대한 예측 및 분석, 대테러대응전략 등		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
글로벌능력 (MC2)	40%	국가안보의 관점에서 국제범죄의 중요성을 이해할 수 있는 테러리즘의 이론적 이해와 실제적인 국제정세관계에서의 지역별 테러위험조직과 위험요소, 테러리스트의 심리, 대테러대응 정책 등을 전반적으로 깊이 있게 이해한다.	시험, 발표, 토론, 보고서
전공실무적용 능력(MC3)	40%	국제범죄와 위협의 핵심적 요인으로서 테러리즘과 관련된 이론과 현황 그리고 사례, 해외 및 한국의 대테러대응전략 등을 이해한다.	시험, 발표, 토론, 프로젝트, 보고서
창의적문제 해결능력 (MC6)	20%	테러리즘이론, 테러의 원인, 지역별 테러현황, 국가안보, 테러리스트집단, 테러리스트의 심리, 사례, 테러에 대한 예측 및 분석, 대테러대응전략 등	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	해양수상안전	영문교과목명	Maritime Safety
교과목 개요 및 특성	해양수상에서의 범죄, 해난사고 유형 분석 및 수사과정을 배운다.		
교과 목표	해양 및 수상에서 발생할 수 있는 다양한 안전문제에 대한 이해를 목표로 한다.		
교과 내용	해양 및 수상에서 발생하는 범죄, 해난사고의 유형 및 원인분석, 수사방법 등에 대하여 강의한다. 또한, 해상에서의 선방의 인명 및 어로조업의 안전을 확보하기 위한 기초적인 이론을 이해하고, 안전조업을 통하여 어업생산성을 높일 수 있는 방안도 함께 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공실무적용 능력 (MC3)	80%	1) 해양 및 수상에서 발생할 수 있는 다양한 안전문제에 대한 이해를 할 수 있다. 2) 주어진 사례를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다. 3) 문제의 요구 조건을 적절하게 파악하고 그 해결 방안을 총제적인 전공지식을 활용하여 창의적으로 제시할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 프로젝트, 보고서
창의적문제 해결능력 (MC6)	20%	1) 해양 및 수상에서 발생할 수 있는 문제를 분석하여 문제 해결에 최적의 설계방법을 결정할 수 있다. 2) 제시된 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 대안의 합리적 근거를 제시할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일				
교과목명	행정법연습	영문교과목명	Administrative Law	
교과목 개요 및 특성	행정의 기초가 되는 행정행위에 관해 배운다실무 자료를 제시하고 해결한다			
교과 목표	행정에 관한 법으로서의 행정법은 행정의 조직과 작용 및 구제에 관한 법이라고 일반적으로 이해된다. 이러한 행정법은 기본과목으로서 행정법총론, 행정법각론, 행정구제법으로 구성되는 바, 이 중 행정법총론 내지 행정법 I은 행정법을 처음 배우는 학생들에게 일반적인 행정법의 기초 개념을 확립해 주는 것을 목적으로 한다.			
교과 내용	따라서 본 강좌에서는 행정법의 입문을 위한 일반이론의 논리적 체계의 틀을 형성하고, 이에 관련된 기초적 학설과 판례를 정리하며, 특히 가능한 범위 내에서 경찰행정법적 관점에서 발생하는 행정 현실과 행정법사례 연습을 통한 문제의 해결 능력을 제고하는 수업을 하게 된다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공실무적용능력 (MC3)	80%	1) 행정법의 기초이론 및 개념을 이해하고 설명할 수 있다. 2) 주어진 사례를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.		시험, 발표, 토론, 프로젝트, 보고서
창의적문제해결능력 (MC6)	20%	1) 행정법과 관련한 주어진 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 정확한 자료를 수집하고 정리할 수 있다. 2) 행정법의 최근 동향을 파악하고 사회적 논점과 내용을 구체적인 예와 통계 수치 등을 제시하며 설명할 수 있다.		시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일				
교과목명	해사법규	영문교과목명	Marine Law	
교과목 개요 및 특성	해상에서의 활동을 규율하는 각종 법규 및 규칙 등을 이해시켜 관련 업무에 대한 합리적이고 능률적인 관리 능력 배양을 목표로 한다.			
교과 목표	해상에서의 활동을 규율하는 각종 법규 및 규칙 등을 이해시켜 관련 업무에 대한 합리적이고 능률적인 관리 능력 배양을 목표로 한다.			
교과 내용	선박의 항해 활동과 관련하여 선원, 선박, 해양환경, 해상안전, 국제법 등 해양경찰 사무와 관련한 각종 법규 및 규칙 등을 학습한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
글로벌능력 (MC2)	50%	1) 외국어에 대한 숙련도를 높여 세계, 문화를 이해하고 전공 관련 자료를 수집, 활용, 발표할 수 있는 능력 및 국제무대로 적극 진출할 수 있는 능력		시험, 발표, 토론, 보고서
전공실무적용능력 (MC3)	50%	1) 주어진 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다. 2) 기초이론 및 개념을 이해하고 설명할 수 있다. 3) 주어진 사례를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.		시험, 발표, 토론, 프로젝트, 보고서

과목 프로파일				
교과목명	해상교통론	영문교과목명	Traffic at Sea	
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 해상교통론과 관련된 학문의 이론 등을 적용하여 현실사회가 필요로 하는 기획과 종합적인 문제해결 방식을 통해 실무능력을 키우는 과목이다.			
교과 목표	본 과목은 육상, 해상, 항공교통 가운데 해상교통과 관련하여 해양경찰의 역할과 해상교통과 관련된 중요사항에 대해 학습하는 것을 목표로 한다.			
교과 내용	해상교통론은 해상교통의 개념 및 교통 시스템 비교, 안전, 관리 및 해양사고, 해상교통관제, 수색구조 등과 관련한 기본이론을 학습하고 이해한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공실무적용 능력(MC3)	80%	1) 해상의 특수한 교통환경에 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다. 2) 교통의 기초이론 및 개념을 이해하고 설명할 수 있다.		시험, 발표, 토론, 프로젝트, 보고서
창의적문제 해결능력 (MC6)	20%	1) 해양경찰에 주어진 해상교통 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 정확한 자료를 수집하고 정리할 수 있다. 2) 해상에서의 교통문제와 관련한 최근 주요기사를 선정해 사회적 논점과 내용을 구체적인 예와 통계 수치 등을 제시하며 설명할 수 있다.		시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일				
교과목명	사회과학방법론 (캡스톤디자인)	영문교과목명	Methodology in the Social Sciences	
교과목 개요 및 특성	주어진 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증하여 문제해결을 할 수 있다.			
교과 목표	다양한 인간들이 모여 구성하는 다양한 사회의 역사·문화에 대해 탐구하는 사회과학의 문제를 고전과 현대의 여러 학자들의 도움을 받아 체계적으로 생각해 본다.			
교과 내용	경찰학의 기반인 사회과학을 보다 정확하고 객관적이며 보편적인 이해와 설명을 위하여, 사회적 현상을 객관적으로 검증하여 지식의 객관화, 보편화에 기여할 수 있는 능력을 학습한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공실무적용 능력(MC3)	40%	1) 주어진 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다. 2) 기초이론 및 개념을 이해하고 설명할 수 있다. 3) 주어진 사례를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다. 4) 문제의 요구 조건을 적절하게 파악하고 그 해결 방안을 총제적인 전공지식을 활용하여 창의적으로 제시할 수 있다.		시험, 발표, 토론, 프로젝트, 보고서
창의적문제 해결능력 (MC6)	40%	1) 문제를 분석하여 요구사항 정의서를 작성할 수 있다. 2) 문제 해결에 최적의 설계방법을 결정할 수 있다. 3) 제시된 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 대안의 합리적 근거를 제시할 수 있다.		시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
자원활용 능력(MC7)	20%	1) 주어진 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 정확한 자료를 수집하고 정리할 수 있다. 2) 최근 주요기사를 선정해 사회적 논점과 내용을 구체적인 예와 통계 수치 등을 제시하며 설명할 수 있다.		프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	해양경찰학연습	영문교과목명	Seminar in Maritime Police
교과목 개요 및 특성	전공과정을 통해 습득한 해양경찰관련 문제를 심층적으로 이해하는 것을 목표로 한다.		
교과 목표	전공과정을 통해 습득한 해양경찰관련 문제를 심층적으로 이해하는 것을 목표로 한다.		
교과 내용	해양경찰 행정의 정의와 범죄, 기능과 역할, 관련 법령 등 해양경찰과 관련한 전반적인 분야에 대하여 강의한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공실무적용 능력(MC3)	30%	1) 해양경찰전공 전반에 관한 국제문제를 이해하고, 전공 관련 자료를 수집, 활용, 발표할 수 있는 능력 및 국제무대로 적극 진출할 수 있는 능력을 가질수 있다.	시험, 발표, 토론, 프로젝트, 보고서
공동체윤리 의식(MC5)	40%	1) 해양경찰관련 문제 해결에 필요한, 기초이론 및 개념을 이해하고 설명할 수 있다. 2) 전공관련 사례를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다. 3) 문제의 요구 조건을 적절하게 파악하고 그 해결 방안을 총제적인 전공지식을 활 용하여 창의적으로 제시할 수 있다	시험, 발표, 토론, 보고서
창의적문제 해결능력 (MC6)	30%	1) 해양경찰 관련 최신 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 대안의 합리적 근거를 제시할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	해양경찰실무실습	영문교과목명	Field Practice
교과목 개요 및 특성	이론적으로만 접해왔던 해양경찰 업무를 체험함으로써 현장에서의 직무수칙, 순찰 등 교육과정을 통해 해양경찰 직무에 대해 이해할 수 있다.		
교과 목표	해양 및 수상에서 발생할 수 있는 다양한 안전문제에 대한 이해를 목표로 한다.		
교과 내용	해양 안전과 관련한 현장에서 직접 봉사하며, 실습하고 해양 안전 분야의 인재로서의 자질과 능력을 향상시킬 수 있다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공실무적용 능력(MC3)	80%	1) 해양 및 수상에서 발생할 수 있는 다양한 안전문제에 대한 이해를 할 수 있다. 2) 주어진 사례를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다. 3) 문제의 요구 조건을 적절하게 파악하고 그 해결 방안을 총제적인 전공지식을 활용하여 창의적으로 제시할 수 있다.	수행평가서
창의적문제 해결능력 (MC6)	20%	1) 해양 및 수상에서 발생할 수 있는 문제를 분석하여 문제 해결에 최적의 설계방법을 결정할 수 있다. 2) 제시된 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 대안의 합리적 근거를 제시할 수 있다.	수행평가서

사회복지학전공 기본과정
Major of Social Welfare/ Basic curriculum

1. 교육목표

사회복지학과는 **"따뜻한 인간애로 세계인들과 더불어 살아가는 균형 잡힌 인재를 양성"**가톨릭관동대학교의설립 정신에 입각하여 공감하는 인성을 갖춘 교양인, 융·복합 역량을 겸비한 지식인, 현장적응력이 뛰어난 전문인, 통합적 문제해결에 도전하는 사회인을 양성하는 것을 그 목적으로 한다.

2. 학과연혁

2007. 3 사회복지학과 신설
2008. 3 경영행정사회복지대학원 사회복지 전공 신설
2012. 3 일반대학원 사회복지 석, 박사 전공 신설
2017. 3. 사회복지대학원 신설(사회복지 전공, 복지상담 전공)
2017. 5. 학과 창립 10주년 한마음제(제7회 사회심리극)
2018. 10. 제11회 사회복지학과 한마음제(제8회 사회심리극)
2019. 11. 제12회 사회복지학과 한마음제(제9회 사회심리극), 여성가족부 " 자원봉사활동 최우수상 수상)
2019. 6. 국제화 시대 "독일교환 학생 3명, 제12회 사회복지학과 한마음제(제9회 사회심리극)
2020. 3. 제13회 사회복지학과 한마음제(제10회사회심리극)
2021. 3. 제14회 사회복지학과 한마음제(제9회 사회심리극)
2024. 3. 사회복지학전공

3. 교과운영방안

2020년부터 현장실습 강화 및 학교와 실습기관의 연계성 강화로 임상과 정책·행정 분야를 아우르는 균형 잡힌 사회복지 교육을 통해 다양한 분야의 사회복지 전문가를 양성하는 것을 목표로 하고 있습니다.

사회복지 전문인력 양성을 위해 사회복지학과의 교육과정은

가. 사회복지학의 기초 이론 및 철학에 대한 충실한 이해
나. 실무적인 경험과 현장에 대한 감각을 키우기 위한 사회복지 실무교육 및 실습
다. 정보화 및 국제화 시대의 적응능력 배양과 문제를 효과적으로 해결할 수 있는 창조적 능력 개발

4. 역량별 수행 준거

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (의사소통능력)	사회복지사는 클라이언트의 의견을 존중하고, 신뢰 관계 형성 그리고 자신의 의사 표현이나 공감, 감정이입을 정확히 전달하고 표현할 수 있다.	발표, 토론
MC2 (글로벌능력)	국제사회복지에 대한 숙련도를 높여 세계화, 다문화문화를 이해하고 전공 관련 자료를 수집, 활용, 발표할 수 있는 능력이 있다. 글로벌 시대에 필요한 기본능력으로 외국제도 및 정책에 대한 분석 능력과 외국인과의 의사소통 능력을 통해 외국의 문화와 제도를 보다 잘 이해 할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서
MC3 (전공실무적용 능력)	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험, 발표, 토론, 프로젝트, 보고서
MC4 (전공자기개발능력)	주어진 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다. 또한 사회복지전공기초 이론 및 개념을 이해하고 전문지식을 활용 할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표, 보고서, 프로젝트
MC5 (공동체윤리의식)	전공분야에서 요구되는 사회공동체와 더불어 사는 사회의 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다.전공분야에서 사회봉사와 사회복지 현장의 중요성을 인식하고 참여로 활동내역을 제시할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서
MC6 (창의적문제해결능력)	초기면접, 욕구사정, 실천서비스 계획수립, 서비스제공, 평가, 종결의 일련의 과정을 기록 작성할 수 있다. 또한 클라이언트의 문제 해결에 최적의 서비스제공 방법을 결정할 수 있다. 제시된 문제와 욕구 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 사회서비스를 제시할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
MC7 (자원활용능력)	현장에서 클라이언트의 욕구와 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 정확한 서비스 제공을 위하여 자료를 수집하고 분석, 정리 할 수 있다. 또한 사회문제 발생 시 사회적 논점과 내용을 구체적인 이론과 통계 수치 등을 제시하며 사회복지측면(직접, 간접서비스 제공)에서 설명할 수 있다.	프로젝트, 보고서
MC8 (대인관계능력)	프로젝트 수행에 필요한 팀을 구성하여 팀원에게 역할을 할당하고 팀원들의 적극적 역할 수행을 지원할 수 있다. 가족 및 집단사회복지 계획을 수립하고 진행 및 과정 중에 계획을 조정할 수 있다. 또한 전공분야 (학술)동아리 활동에 참여하고 활동 내역을 제시할 수 있다.	토론, 그룹과제(팀활동참여도)

5. 전공능력 선정 배경

1) 대내외 환경분석(SWOT 분석)

<table>
<tr><th colspan="3">SWOT 분석</th></tr>
<tr><td rowspan="2">환경의 변화
(외재적 요인)

개인의 역량 및 여건
(내재적 요인)</td><td>O (Opportunity기회)
-학과 유리한 외부의 모든 변화</td><td>T (Threat위협)
-학과 불리한 외부의 모든 변화</td></tr>
<tr><td>● 전문직업으로의 인식 증가 → 국제기구나 해외 활동 가능성 있음, 고령사회 돌봄서비스 확대
● 평소 인권, 문화다양성, 상담과 심리학적 지식을 토대로 사회복지사 자격증 준비
● 영어능력을 활용할 수 있는 국제기구 NGO 활동</td><td>● 사회복지사업법적 요건강화에 따른 대학의 전공교과 배정 제한
● 전문직업으로 인식 증가 → 많은 이들이 사회복지사 자격증 취득에 도전 → 경쟁증가 → 공급과잉현상</td></tr>
<tr><td>S (Strength강점)
-상대적인 학과 강점
● 미시적(실천)거시적(정책) 교과목 배정
● 휴먼서비스의 전문성

W (Weakness약점)
-상대적인 학과의 약점
-
● 타 전공보다 학습전공에 다양한 교과목과 실천 경험을 해야함
● 설득하거나 협상 능력이 부족함</td><td colspan="2">사회복지학과는 어떤 분야를 집중하며, 어떤 전략으로 전공능력 향상
SO 전략
● 평소 인권과 문화다양성, 젠더,상담과 심리학적 지식을 토대로 사회복지사 자격증 준비
● 영어능력을 활용할 수 있는 국제기구 NGO 활동 및 국제사회복지 준비
ST 전략
● 민간사회복지기관보다 공공 및 국제기구 교과목지도 확충
● 평소 인권, 젠더, 문화 다양성, 인간과 사회환경, 교과목 다양성으로 극복
WO 전략
● 비교과, 다양한 수업 방법을 활용한 인터넷 동영상, 현장 실무로 극복
● 설득능력, 협상능력이 부족한 학생들을 위해 사회봉사 경험으로 극복
WT 전략
● 유관기관 MOU체결로 현장 실무 기관 탐색
● 설득이나 협상능력이 필요한 직무를 수행할 전공능력 교과목 배정
● 5H(Heart, Hand, Head, Health, Human Relations)를 겸비한 교과목 배정</td></tr>
</table>

2) 교육수요자와 시대요구 반영

* 교육목표 및 전공능력 설정을 위한 설문조사 결과를 반영한 학생들의 수요에 맞는 비교과 프로그램의 개설이 요구됨을 알 수 있다. 특히, 사회복지사로서 사회적 약자를 지원하는 의사 전달 능력, 창의적인 문제와 문제 해결능력 등에 대한 필요성도 제기되었다.
* 또한 따뜻한 인간이란 인재상의 중요성이 제기되었으며, 글로벌 시대(코이카사업)에 필요한 외국인과의 의사소통 등 어학 관련 능력에 대한 수요도 있었다. 특히, 임상사회복지사를 중심으로 편성하였다.

3) 전공 교육과정 개발

○ 전공교육과정 운영 방향

* 1학년 때는 전공 교과목 개론과 인간 이해의 기본인 인간행동과 사회환경 교과목 이수를 통하여 기초지식 능력을 습득케하고, 2학년 때부터 보건복지부 기준 사회복지사 자격 기준 교과목에 맞는 전공과목 운영, 3~4학년때는 사회복지 분야별 및 현장실무 능력 향상을 위해 현장실습과 건강가정사 교육과정을 사회복지현장 여건에 맞추어 편성
* 사회복지 생태환경변화에 따른 사회복지 전공역량 강화를 위한 지속적 교과과정의 모니터링 실시

○ 전공교육 과정 배정 및 편성 절차

* 보건복지부 사회복지사 국가자격증 교과목과 여성가족부 건강가정사 교과목을 우선 배치함
* 학과 교수 전체가 참여하는 전공교육과정 배정회의를 통한 담당 교과목 반영함.
* 대외적 환경 분석은 사회복지분야의 돌봄 확대와 생태환경을 반영한 교과목으로 우선 배정
  학생들을 위한 국제사회와 국내 복지환경을 반영한 임상사회복지의 강화를 위해 검토가 필요함

○ 조건:건강지도사(여성가족부 국가자격증, 총12과목 36학점) 취득을 위해서는 핵심 5과목(가족과젠더, 가족생활교육, 가족상담 및 치료, 가족복지론, 사회복지행정론), 기초 4과목(사회복지개론, 인간행동과 사회환경, 노인복지론, 아동복지론, 장애인복지론, 정신건강론 중 택4), 상담교육 3과목(사회복지조사론, 사회복지실천기술론, 지역사회복지론)을 이수해야 함(심화과정에 편성)

6. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습	
전필	사제동행세미나 1~8	4	0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		
기초	사회복지개론	3	3	3																							
기초	인간행동과 사회환경	3				3	3																				
기초	사회복지역사 *격년	3	3	3																							
기초	사회문제론 *격년	3				3	3																				
전기	사회복지행정론	3							3	3																	
전기	사회복지실천론	3							3	3																	
전기	지역사회복지론	3										3	3														
전기	사회복지조사론	3										3	3														
전기	사회복지실천기술론	3													3	3											
전기	사회복지정책론	3																3	3								
전기	사회복지법제와 실천	3																3	3								
전기	장애인복지론	3							3	3																	
전기	노인복지론	3										3	3														
전공과목 합계		43	6.5	7	0	6.5	7	0	9.5	10	0	9.5	10	0	3.5	4	0	6.5	7	0	0.5	1	0	0.5	1	0	

7. 교육과정 이수체계도

학 년	학 기	교 과 목 명			
1	1학기	사회복지개론 (3-3-0)	사회복지역사* (3-3-0)		*격년
	2학기	사회문제론* (3-3-0)	인간행동과 사회환경 (3-3-0)		
2	1학기	사회복지행정론 (3-3-0)	사회복지실천론 (3-3-0)	장애인복지론 (3-3-0)	
	2학기	지역사회복지론 (3-3-0)	사회복지조사론 (3-3-0)	노인복지론 (3-3-0)	
3	1학기	사회복지실천기술론 (3-3-0)			
	2학기	사회복지정책론 (3-3-0)	사회복지법제론와 실천 (3-3-0)		

8. 보건복지부 사회복지사 자격취득 기본 이수 과목 현황(사회복지사업법 개정:2020년시행)

표시과목	보건복지부고시 사회복지사 자격취득 기본이수과목(분야)	본교지정 교과목 명	비고
전공 선택 과목	가족복지론	가족복지론	* 2020학년도 입학생은 선택7과목 21학점 (과목당 3학점) 이상 ※ 교과목의 명칭이 좌의 표의 교과목 명칭과 같지 않더라도 보건복지부장관이 위 표의 교과목과 내용이 같다고 인정하는 경우에는 그 교과목을 위 표의 교과목으로 본다.
	가족상담및가족치료	가족상담및가족치료	
	교정복지론	교정복지론	
	국제사회복지론		
	노인복지론	노인복지론	
	복지국가론	복지국가론	
	빈곤론		
	사례관리론	사례관리론	
	사회문제론	사회문제론	
	사회보장론		
	사회복지역사	사회복지역사	
	사회복지와문화다양성	사회복지와문화다양성	
	사회복지와 인권	사회복지와 인권	
	사회복지윤리와철학	사회복지윤리와철학	
	사회복지자료분석론	사회복지자료분석론	
	사회복지지도감독론	사회복지지도감독론	
	산업복지론	산업복지론	
	아동복지론	아동복지론	
	여성복지론	여성복지론	
	의료사회복지론	의료사회복지론	
	자원봉사론	자원봉사론	
	장애인복지론	장애인복지론	
	정신건강론	정신건강론	
	정신건강사회복지론		
	청소년복지론	청소년복지론	
	프로그램개발과평가	프로그램개발과평가	
	학교사회복지론	학교사회복지론	
	27교과목	21교과목	

표시과목	보건복지부고시 사회복지사 자격취득 기본이수과목(분야)	본교지정 교과목 명	비고
전공 필수 과목	사회복지학개론	사회복지학개론	10과목 30학점 (과목당 3학점)이상
	사회복지법제와실천	사회복지법제와실천	
	사회복지실천기술론	사회복지실천기술론	
	사회복지실천론	사회복지실천론	
	사회복지정책론	사회복지정책론	
	사회복지조사론	사회복지조사론	
	사회복지행정론	사회복지행정론	
	사회복지현장실습	사회복지현장실습	
	인간행동과사회환경	인간행동과사회환경	
	지역사회복지론	지역사회복지론	
	전공필수: 총 10교과목	전공필수: 총 10교과목	

* 필수과목 중 사회복지현장실습의 기준

가. 기관실습

1) 기관실습 시간은 160시간 이상으로 할 것(* 2020학년도 이전 입학생 120시간)

2) 기관실습 실시기관은 다음의 요건을 모두 갖추었을 것

가) 사회복지사업을 수행하는 기관, 법인, 시설 또는 단체일 것

나) 보건복지부장관으로부터 선정되었을 것

다) 다음의 요건을 모두 갖춘 기관실습 지도자가 2명 이상 상근할 것

(1) 1급 사회복지사 자격증을 취득한 이후 3년 이상의 사회복지사업 실무경험이 있거나 2급 사회복지사 자격증을 취득한 이후 5년 이상의 사회복지사업 실무경험이 있을 것

(2) 기관실습이 실시되는 연도의 전년도에 8시간 이상의 보수교육을 받았을 것

3) 기관실습 지도자 1명이 동시에 지도할 수 있는 학생 수는 5명 이내일 것

나. 실습세미나

1) 1회당 2시간 이상의 실습세미나를 총 15회 이상 실시할 것. 이 경우 정보통신망을 이용한 온라인 교육을 실시하는 교육기관의 실습세미나에는 대면 방식의 세미나가 총 3회 이상 포함되어야 한다.

2) 학사, 석사 또는 박사 학위 중 2개 이상의 학위를 사회복지학 전공으로 취득한 사람으로서 3년 이상의 사회복지학 교육경험 또는 3년 이상의 사회복지사업 실무경험이 있는 교수가 지도할 것

3) 한 세미나에 참여하는 학생 수는 30명 이내일 것

다. 기관실습 지도자가 부여한 평가점수와 실습세미나 교수가 부여한 평가점수를 합산한 최종 평가점수를 실습세미나 교수가 부여한다.

라. 가목부터 다목까지에서 규정한 사항 외에 기관실습 실시기관의 선정·선정취소, 사회복지현장실습의 내용 및 방법 등에 관한 구체적인 사항은 보건복지부장관이 정하여 고시한다.

(3) 조건:건강지도사(여성가족부 국가자격증, 총12과목 36학점) 취득을 위해서는 핵심 5과목(가족과젠더, 가족생활교육, 가족상담 및 치료, 가족복지론, 사회복지행정론), 기초 4과목(사회복지개론, 인간행동과 사회환경, 노인복지론, 아동복지론, 장애인복지론, 정신건강론 중 택4), 상담교육 3과목(사회복지조사론, 사회복지실천기술론, 지역사회복지론)을 이수해야 함

9. 학습 성과와 교과목간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
전공필수	사제동행세미나	30%		30%	20%		20%			100%
기초전공	사회복지개론			60%	20%		20%			100%
	인간행동과 사회행동			60%	20%		20%			100%
	사회복지역사			60%	20%		20%			100%
	사회문제론			60%	20%		20%			100%
전공기본	사회복지행정론			60%	20%		20%			100%
	사회복지실천론			60%	20%		20%			100%
	지역사회복지론		20%	40%	20%			20%		100%
	사회복지조사론			40%			40%	20%		100%
	사회복지실천기술론			40%	20%		20%		20%	100%
	사회복지정책론			60%	20%		20%			100%
	사회복지법제와 실천			60%	20%		20%			100%
	노인복지론			60%	20%		20%			100%
	장애인복지론			60%	20%		20%			100%
역량총합		30%	20%	750%	260%		280%	40%	20%	

10. 교과목 프로파일

과목 프로파일					
교과목명	사제동행세미나1~8	영문교과목명	Seminar for career development		
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 전공 교과목 이외의 다양한 활동과 비교과 프로그램의 이수를 통해 경험과 사고의 폭을 넓히는 기회를 제공한다.				
교과 목표	학생과 담당지도교수 간 다양한 활동들을 통하여 전공 교육과정이나 진로에 대한 지도를 위한 소통의 기회를 가지고자 한다.				
교과 내용	학생별 담당지도교수와 함께하는 다양한 활동들, 개별상담· 전체 세미나· 비교과프로그램 참여 지도 등을 통하여 학생들의 의미 있는 학교생활과 전공 학습과 진로 탐색을 원활히 할 수 있도록 한다.				
교육 방법	이론 (V) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(V) 팀 단위 학습(V)				
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
의사소통 능력 (MC1)	30%	1) 주어진 주제에 대한 설명 자료를 이용하여 파워포인트를 작성하고 이를 통하여 10분 동안 명료하게 발표할 수 있다. 2) 각자의 생각을 논리적으로 표현할 수 있는 능력과 이를 적당한 인터넷 도구 및 첨단 모바일기기 등을 이용하여 체계적으로 전달할 수 있다.			시험, 프로젝트, 보고서
전공실무적용 능력 (MC3)	30%	1) 주어진 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다. 2) 기초이론 및 개념을 이해하고 설명할 수 있다. 3) 주어진 사례를 정확히 이해하고 적합한 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다. 4) 문제의 요구 조건을 적절하게 파악하고 그 해결 방안을 총제적인 전공지식을 활용하여 창의적으로 제시할 수 있다.			시험,발표, 토론, 보고서, 프로젝트
전공자기개발 능력(MC4)	20%	1) 문제를 분석하여 요구사항 정의서를 작성할 수 있다. 2) 문제 해결에 최적의 설계방법을 결정할 수 있다. 3) 제시된 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 대안의 합리적 근거를 제시할 수 있다.			발표, 보고서, 프로젝트
창의적 문제해결 능력(MC6)	20%	1) 주어진 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 정확한 자료를 수집하고 정리할 수 있다. 2) 최근 주요기사를 선정해 3가지 이상의 사회적 논점과 내용을 구체적인 예와 통계 수치 등을 제시하며 설명할 수 있다.			시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명	사회복지개론	영문과목명	Introduction to Social Welfare
교과목 개요 및 특성	본 과목은 사회복지학을 전공하는 학생들에게 사회복지의 학문적 연구와 실천에 관한 지식과 가치를 개괄적으로 소개하고 이해시키는 데 목적이 있다. 이를 위해 사회복지의 개념과 동기, 사회복지의 실천적·제도적 가치와 이념, 사회복지의 역사적 발달을 이해한 후, 사회복지의 실천적·제도적 방법, 사회복지의 다양한 실천분야, 전문직으로서의 사회복지 등에 대해 살펴보고, 마지막으로 우리나라 사회복지의 쟁점과 전망에 대해 알아본다.		
교과 목표	사회복지의 학문적 연구와 실천에 필요한 지식을 개괄적으로 소개		
교과 내용	사회복지의 개념, 사회복지의 가치와 이념, 사회복지의 발달과정을 먼저 이해한 후 사회복지학의 연구 및 실천 방법, 사회복지의 미시적 분야와 거시적 분야, 사회복지 실천방법론과 사회복지 정책과 제도, 그리고 사회복지 실천의 주요 분야를 살펴보고 마지막으로 사회복지의 학문으로서의 연구 전망과 사회제도로서의 실천적 전망을 살펴본다.		
교육방법	이론 (V) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습(V)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC3 (전공실무적용 능력)	60	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험 및 과제,토론. 보고서
MC4 (전공자기개발능력)	20	주어진 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다. 또한 사회복지전공기초 이론 및 개념을 이해하고 전문지식을 활용 할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론
MC6 (창의적문제해결능력)	20	초기면접, 욕구사정, 실천서비스 계획수립, 서비스제공, 평가, 종결의 일련의 과정을 기록 작성할 수 있다. 또한 클라이언트의 문제 해결에 최적의 서비스제공 방법을 결정할 수 있다. 제시된 문제와 욕구 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 사회서비스를 제시할 수 있다.	발표 및 토론

과목 프로파일			
과목명	인간행동과 사회환경	영문과목명	Human Behavior & Social Environment
교과목 개요 및 특성	사회복지와 보육의 주체이자 대상인 인간의 심리, 성격, 행동을 사회환경속에서 상세하게 이해할 수 있도록 인간의 행동과 발달에 영향을 주는 여러 요인들을 올바르게 이해하고 평가할 수 있는 이론적 기반을 제공함으로써 사회복지실천에 효과적으로 적용할 수 있도록 지도한다.		
교과 목표	인간의 사회적 행동의 결정 요인을 다 학문적인 시각에서 분석하여 인간과 사회 환경의 상호작용을 이해하도록 한다.		
교과 내용	인간의 행동과 사회를 설명하는 기초적 이론들을 학습하고 인간 발달 각 단계의 특징과 과업을 이해하는 동시에 각 단계에서 경험할 수 있는 문제에 대해 연구하고 학습한다.		
교육방법	이론 (V) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(V) 팀 단위 학습(V)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC3 (전공실무적용 능력	60	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험 및 과제
MC4 (전공자기개발능력)	20	주어진 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다. 또한 사회복지전공기초 이론 및 개념을 이해하고 전문지식을 활용 할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론
MC6 (창의적문제해결능력)	20	초기면접, 욕구사정, 실천서비스 계획수립, 서비스제공, 평가, 종결의 일련의 과정을 기록 작성할 수 있다. 또한 클라이언트의 문제 해결에 최적의 서비스제공 방법을 결정할 수 있다. 제시된 문제와 욕구 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 사회서비스를 제시할 수 있다.	발표 및 토론

과목 프로파일			
과목명	사회복지역사	영문과목명	History of Social Welfare
교과목 개요 및 특성	본 사회복지발달사 과목은 사회복지의 역사에 있어서 주요한 국면전환의 계기가 된 것으로 평가받는 선행 복지국가들의 역사적 경험들을 중심으로 사회복지의 발달과정을 이해하고, 현대 복지국가의 출현과 발전, 그리고 위기와 재편의 내용들을 살펴보는 교과목이다.		
교과 목표	사회복지의 학문적 성격과 체계 확립을 위해 고대의 종교적 배경을 지닌 구제 사업부터 중세 기독교 자선사업, 근대 인본주의와 주의적 성격의 사회복지, 공리주의 및 인도주의 관점에서의 사회복지를 비롯하여 복지 국가 발달로 사회복지가 더욱 확대되고 본격화 된 현대의 사회복지를 이해하도록 한다.		
교과 내용	사회복지역사와 복지국가의 형성의 기초지식을 습득한다. 영국, 미국, 일본 등의 외국의 복지발달과 국내의 사회복지발달 역사를 모색한다.		
교육방법	이론 (V) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(V) 팀 단위 학습(V)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC3 (전공실무적용 능력	60	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험 및 과제
MC4 (전공자기개발능력)	20	주어진 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다. 또한 사회복지전공기초 이론 및 개념을 이해하고 전문지식을 활용 할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론
MC6 (창의적문제해결능력)	20	초기면접, 욕구사정, 실천서비스 계획수립, 서비스제공, 평가, 종결의 일련의 과정을 기록 작성할 수 있다. 또한 클라이언트의 문제 해결에 최적의 서비스제공 방법을 결정할 수 있다. 제시된 문제와 욕구 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 사회서비스를 제시할 수 있다.	발표 및 토론

과목 프로파일			
과목명	사회문제론	영문과목명	Social Problems
교과목 개요 및 특성	사회 제도의 결함이나 모순으로 발생하는 모든 문제로, 실업자·교통·공해·주택·청소년·노령화 문제 등을 가리킨다. 사회 문제는 사회 내의 많은 사람들에게 영향을 미치는 문제에 대한 사회복지사의 지각능력을 배양한다.		
교과 목표	현대사회에서 야기되는 사회변동과 관련된 사회문제의 원인을 발견하고 과정을 분석하여 문제해결의 전략을 학습하도록 한다. 이를 위해 사회문제에 대한 역사적 관점과 그 변화를 살펴보고 사회문제의 원인 및 행태를 이론을 접목하여 분석하고 이해한다.		
교과 내용	사회문제의 특징과 유형 그리고 원인을 파악 분석하여 사회복지사의 사회문제 관점과 과학적 근거를 학습하도록한다. 휴먼서비스 대상과 자연생태, 자연재난 및 개인과 사회제도로 인한 빈곤, 범죄문제 등을 포함한다.		
교육방법	이론 (V) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습(V)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	
MC3 (전공실무적용 능력)	60	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	
MC4 (전공자기개발능력)	20	주어진 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다. 또한 사회복지전공기초 이론 및 개념을 이해하고 전문지식을 활용 할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	
MC6 (창의적문제해결능력)	20	초기면접, 욕구사정, 실천서비스 계획수립, 서비스제공, 평가, 종결의 일련의 과정을 기록 작성할 수 있다. 또한 클라이언트의 문제 해결에 최적의 서비스제공 방법을 결정할 수 있다. 제시된 문제와 욕구 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 사회서비스를 제시할 수 있다.	

과목 프로파일			
과목명	사회복지행정론	영문과목명	Social Welfare Administration
교과목 개요 및 특성	사회복지조직에 대한 이해를 기초로 하여 효과적·효율적인 조직 관리를 위해 필요한 지식과 기술을 습득케 한다. 사회복지정책과 사회복지실천의 중간영역으로써의 사회복지행정의 개념을 검토하고 합리적인 사회복지기관 운영에 대한 이해를 증진하는 데 목적을 둔다.		
교과 목표	사회복지를 행정학적 시각으로 접근 및 분석을 통한 사회복지조직의 관리운영에 필요한 기획과 의사결정, 프로그램설계, 인사관리, 재무관리, 정보관리 등의 기본개념 이해.		
교과 내용	사회복지 행정의 개념과 사회복지행정의 발전에 기여한 이론을 살펴보고, 사회복지 전달체계와 조직화를 이해한 후에 사회복지 조직의 관리운영에 필요한 기획과 의사결정, 프로그램 설계, 인사관리, 재무관리, 정보관리등을 공부하고 ,특히 비영리 사회복지 조직에 적용될 수 있는 마케팅 기법과 사회복지 시설의 프로그램 및 서비스의 기획 및 설계에 필요한 욕구조사와 평가조사에 관한 지식 소개.		
교육방법	이론 (V) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습(V)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC3 (전공실무적용 능력	60	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험 및 과제
MC4 (전공자기개발능력)	20	주어진 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다. 또한 사회복지전공기초 이론 및 개념을 이해하고 전문지식을 활용 할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론
MC6 (창의적문제해결능력)	20	초기면접, 욕구사정, 실천서비스 계획수립, 서비스제공, 평가, 종결의 일련의 과정을 기록 작성할 수 있다. 또한 클라이언트의 문제 해결에 최적의 서비스제공 방법을 결정할 수 있다. 제시된 문제와 욕구 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 사회서비스를 제시할 수 있다.	발표 및 토론

과목 프로파일			
과목명	사회복지실천론	영문과목명	Social Welfare Practices
교과목 개요 및 특성	사회복지실천이란 사회복지사가 도움을 필요로 하는 클라이언트에게 개입해서 전문적인 원조를 제공하는 행위이다. 사회복지사가 클라이언트에게 개입을 해서 개인적인 능력을 신장시키고 사회적 기능을 향상시키고자 하는 목적을 가지고 전문적인 원조행위를 제공하는 활동이나 서비스를 말한다.		
교과 목표	사회복지실천 전반에 대한 기초 지식과 개인과 가족, 집단을 대상으로 한 사회복지 실천 모델에 관한 기초 지식을 통합적인 시각에서 학습한다.		
교과 내용	현대 복지국가에서 발생하는 각종 사회복지문제를 원만히 해결하기 위한 사회복지의 접근 방법 중 미시적인 접근 방법을 택하며, 복지 대상자의 심리적이고 사회행동적인 측면에서의 개별적인 개선을 위한 임상적이고 기술론적인 이론을 다루게 된다.		
교육방법	이론 (V) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습(V)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC3 (전공실무적용 능력	60	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험 및 과제
MC4 (전공자기개발능력)	20	주어진 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다. 또한 사회복지전공기초 이론 및 개념을 이해하고 전문지식을 활용 할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론
MC6 (창의적문제해결능력)	20	초기면접, 욕구사정, 실천서비스 계획수립, 서비스제공, 평가, 종결의 일련의 과정을 기록 작성할 수 있다. 또한 클라이언트의 문제 해결에 최적의 서비스제공 방법을 결정할 수 있다. 제시된 문제와 욕구 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 사회서비스를 제시할 수 있다.	발표 및 토론

과목 프로파일			
과목명	장애인복지론	영문과목명	Social Welfare for the Disabled
교과목 개요 및 특성	장애인복지를 공부함에 있어 가장 중요한 것은 장애 및 장애인을 바라보는 관점과 인식이다. 장애인을 시혜적·동정적 시각이 아니라 권리의 주체로 바라보고, 장애인의 인권을 장애인복지의 바탕을 이루는 기본 이념으로 인식하여 장애인복지와 관련된 다양한 이슈를 학습할 필요가 있다.		
교과 목표	장애인 문제와 장애인복지에 관한 제반 이론과 실천영역의 현황과 과제를 이해하고 학습한다. 장애인복지를 이해하기 위해서는 장애에 접근하는 시각을 포함한 가치와 이념에 대한 이해, 장애 문제에 대한 이해, 장애인을 위한 사회적 서비스, 정책과 제도 등이 포괄적으로 다루어져야 한다는 관점에 근거하여 장애인복지의 가치, 이론, 기술에 대한 균형을 유지하면서 한국의 장애인복지분야의 사회복지사로서 실천 능력을 향상시킨다.		
교과 내용	장애에 대한 다양한 시각 및 장애인복지의 이념과 가치에 대하여 교육한다. 이를 위해 장애에 대한 정의 및 분류, 유형 및 정도에 따른 특성, 장애인 실태 및 관련 법 등을 학습한다. 또한 장애에 대한 사회적 혹은 국가적 책임을 강조하고 재활을 위한 제반 프로그램의 숙지를 통해 전문가로서의 역할을		
교육방법	이론 (V) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(V) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC3 (전공실무적용 능력)	60	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험 및 과제,토론. 보고서
MC4 (전공자기개발능력)	20	주어진 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다. 또한 사회복지전공기초 이론 및 개념을 이해하고 전문지식을 활용 할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론
MC6 (창의적문제해결능력)	20	초기면접, 욕구사정, 실천서비스 계획수립, 서비스제공, 평가, 종결의 일련의 과정을 기록 작성할 수 있다. 또한 클라이언트의 문제 해결에 최적의 서비스제공 방법을 결정할 수 있다. 제시된 문제와 욕구 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 사회서비스를 제시할 수 있다.	발표 및 토론

과목 프로파일			
과목명	지역사회복지론	영문과목명	Community Social Welfare
교과목 개요 및 특성	본 강의는 지역사회와 지역사회복지의 개념, 그리고 방법론으로서 지역사회조직의 역사적 배경을 고찰함과 동시에 지역사회복지실천의 모델에 대한 소개와 지역복지실천 전략 및 사례 분석 등을 통해 지역사회복지 실천에 필요한 다양한 지식과 기술을 습득하므로 지역사회의 제반 과제 해결능력을 배양하는데 있다.		
교과 목표	지역사회이론에 바탕을 두고 사회복지적인 실천을 통하여 지역사회 주민의 생활수준의 향상과 복리향상을 위해 체계적이고 실제적인 조직, 행정적인 이론을 이해토록 한다.		
교과 내용	지역사회의 개념이 약화되어가고 있는 현대산업사회에서 지역의 사회문제를 전문적으로 다루기 위해 필요한 지식과 기술을 소개하는 것을 기본 목적으로 한다. 지역의 개념에 대한 이해를 기초로 지역사회의 다양한 사회 문제 해결을 위해 사용될 수 있는 지역사회 조직의 모델들과 원칙들, 그리고 사회복지사의 개입역할 등을 소개하면서 어떻게 지역개발, 사회계획, 기능적 개입 등의 모델들을 한국의 지역 사회문제 해결에 응용할 수 있을지를 연구한다.		
교육방법	이론 (V) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습(V)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC2 (글로벌능력)	20	국제사회복지에 대한 숙련도를 높여 세계화, 다문화문화를 이해하고 전공 관련 자료를 수집, 활용, 발표할 수 있는 능력이 있다. 글로벌 시대에 필요한 기본능력으로 외국제도 및 정책에 대한 분석 능력과 외국인과의 의사소통 능력을 통해 외국의 문화와 제도를 보다 잘 이해 할 수 있다.	토론 및 과제
MC3 (전공실무적용 능력)	40	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험, 발표 및 토론,보고서
MC4 (전공자기개발능력)	20	주어진 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다. 또한 사회복지전공기초 이론 및 개념을 이해하고 전문지식을 활용 할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	토론
MC7 (자원활용능력)	20	현장에서 클라이언트의 욕구와 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 정확한 서비스 제공을 위하여 자료를 수집하고 분석, 정리 할 수 있다. 또한 사회문제 발생시 사회적 논점과 내용을 구체적인 이론과 통계 수치 등을 제시하며 사회복지측면(직접, 간접서비스 제공)에서 설명할 수 있다.	토론,보고서

과목 프로파일			
과목명	사회복지조사론	영문과목명	Social Welfare Research
교과목 개요 및 특성	사회복지조사론은 사회복지사들이 실천현장에서 요구하는 분야의 현황을 파악하는데 필요한 조사방법을 학습하는 과목이다.		
교과 목표	사회조사방법의 역사적 배경과 발전과정을 검토하고, 사회조사의 방법, 절차 및 기술에 대한 전반적인 연구를 통하여 사회복지분야에서의 과학적 접근법의 활용성과 한계를 고찰한다.		
교과 내용	사회과학 조사연구를 위한 과학적방법의 기본을 습득하기 위하여 조사의 기초개념과 조사 설계, 표본과 측정, 다양한 자료수집방법과 자료처리 및 분석방법을 교육한다. 특히 실무에서의 실제적 응용을 목표로 하기 때문에 가상적인 프로젝트를 통한 조사연습을 실시하도록 하여 계획서 및 보고서 작성법을 학습한다.		
교육방법	이론 (V) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(V) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 v☑ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC3 (전공실무적용 능력	40	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험 및 과제
MC6 (창의적문제해결능력)	40	초기면접, 욕구사정, 실천서비스 계획수립, 서비스제공, 평가, 종결의 일련의 과정을 기록 작성할 수 있다. 또한 클라이언트의 문제 해결에 최적의 서비스제공 방법을 결정할 수 있다. 제시된 문제와 욕구 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 사회서비스를 제시할 수 있다.	발표 및 토론
MC7 (자원활용능력)	20	현장에서 클라이언트의 욕구와 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 정확한 서비스 제공을 위하여 자료를 수집하고 분석, 정리 할 수 있다. 또한 사회문제 발생 시 사회적 논점과 내용을 구체적인 이론과 통계 수치 등을 제시하며 사회복지측면(직접, 간접서비스 제공)에서 설명할 수 있다.	발표 및 토론

과목 프로파일			
과목명	노인복지론	영문과목명	Social Work with the Aged
교과목 개요 및 특성	고령화 사회가 도래됨에 따라 다양한 노인문제가 대두되고 있다. 따라서 안정된 노후를 영위하기 위해서는 노인복지증진을 위한 다양한 사회복지 정책 및 서비스가 제공되어야 한다. 본 과목은 노인에 대한 기본 이해와 함께 노인복지실천의 기본적 요소, 지식, 기술 등 전반적인 내용을 통합적인 시각에서 살펴보고, 관련한 노인복지정책에 대해 학습한다.		
교과 목표	현대사회에서의 노인의 심리, 경제생활, 핵가족 제도, 노인 건강 문제, 노인을 위한 복지시설 등을 포괄적으로 소개하고 사회복지의 차원에서 노인복지의 증진을 위한 구체적 실현 방안을 토론한다.		
교과 내용	노인복지는 사회복지 정책과 서비스의 틀 속에서 노화와 노인의 특성을 고려하여 적절한 정책 프로그램 및 서비스를 계획하고 실천하는 활동이다. 노화에 따른 개인의 신체적, 심리적 및 사회적 요인의 변화와 노인문제를 이해하고 이에 근거한 노인복지 정책 프로그램과 실천기술을 개괄적으로 연구한다.		
교육방법	이론 (V) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(V) 팀 단위 학습(V)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC3 (전공실무적용 능력)	60	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험 및 과제,토론. 보고서
MC4 (전공자기개발능력)	20	주어진 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다. 또한 사회복지전공기초 이론 및 개념을 이해하고 전문지식을 활용 할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론
MC6 (창의적문제해결능력)	20	초기면접, 욕구사정, 실천서비스 계획수립, 서비스제공, 평가, 종결의 일련의 과정을 기록 작성할 수 있다. 또한 클라이언트의 문제 해결에 최적의 서비스제공 방법을 결정할 수 있다. 제시된 문제와 욕구 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 사회서비스를 제시할 수 있다.	발표 및 토론

과목 프로파일			
과목명	사회복지실천기술론	영문과목명	Methodology in Social Practice Work
교과목 개요 및 특성	사회복지실천현장에서 활용하는 실천기술의 이론 및 구체적 기법을 학습하고 사례를 통해 훈련하여 전문직으로서의 사회복지사의 자질과 능력을 갖추도록 한다. 이를 위해 본 교과목에서는 사회복지사의 전문성, 가치와 윤리, 전문직으로서의 정체성에 대해 이해하고, 사회복지실천모델과 개입기술들에 대해 학습한다. 이후 자신과 타인에 대한 이해 및 인식, 관계구축과 대인관계기술들을 연습하고 실제 실습을 함으로써, 개입의 초기부터 평가 및 종결까지의 과정을 경험한다.		
교과 목표	사회사업의 철학, 목적, 기능, 실천방법 및 기술을 학습하고 그것을 통하여 통합적인 방법과 기법을 모색하고 아울러 실제 적응 능력을 기른다.		
교과 내용	개인상담, 가족 상담, 집단상담 등 각 체계의 기능을 향상시키기 위한 사회복지사의 실천에 필요한 구체적인 기술에 대해 학습하고 이러한 실천기술을 직접적인 임상실습을 통해 연습하고 이해한다.		
교육방법	이론 (V) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습(V)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 v☑ PBL v☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC3 (전공실무적용 능력	40	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다	시험및 과제, 토론
MC4 (전공자기개발능력)	20	주어진 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다. 또한 사회복지전공기초 이론 및 개념을 이해하고 전문지식을 활용 할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론,보고서
MC6 (창의적문제해결능력)	20	초기면접, 욕구사정, 실천서비스 계획수립, 서비스제공, 평가, 종결의 일련의 과정을 기록 작성할 수 있다. 또한 클라이언트의 문제 해결에 최적의 서비스제공 방법을 결정할 수 있다. 제시된 문제와 욕구 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 사회서비스를 제시할 수 있다.	토론 및 보고서
MC8 (대인관계능력)	20	프로젝트 수행에 필요한 팀을 구성하여 팀원에게 역할을 할당하고 팀원들의 적극적 역할 수행을 지원할 수 있다. 가족 및 집단사회복지 계획을 수립하고 진행 및 과정 중에 계획을 조정할 수 있다. 또한 전공분야 (학술)동아리 활동에 참여하고 활동 내역을 제시할 수 있다.	토론,보고서

과목 프로파일			
과목명	사회복지정책론	영문과목명	Social Welfare Practices
교과목 개요 및 특성	인간의 기본적인 사회적 욕구 충족과 사회문제 해결을 위한 사회복지정책론은 사회복지정책의 개념, 가치, 공급, 과정, 급여, 전달체계 등 사회복지정책의 개요를 시작으로 사회복지정책의 사상과 이론, 복지국가론, 사회보장론을 다루는 교과목이다.		
교과 목표	사회복지를 정책적 시각에서 연구하고 선진국의 복지정책을 비교 분석하여 한국 사회 복지 정책의 실태를 객관적 시각에서 파악한다.		
교과 내용	사회복지정책에 대한 개념을 정립하고, 사회복지정책과 인접 영역들(예컨대, 경제정책, 사회복지계획 및 사회복지 행정)과의 관계를 살펴보며 사회복지정책의 결과인 복지국가에 대해 이해하고, 사회복지정책에 영향을 미치는 다양한 이데올로기들을 알아본다. 또 사회복지정책의 출현 배경에 관한 사회복지정책 이론에 대해서도 검토한다. 그리고 사회복지정책의 과정, 내용, 효과를 분석하기 위한 준거틀을 알아보고, 그 분석틀에 의거해 현행 한국 사회복지정책과 그 문제점들을 분석한다.		
교육방법	이론 (V) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습(V)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL v ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC3 (전공실무적용 능력	60	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험 및 과제
MC4 (전공자기개발능력)	20	주어진 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다. 또한 사회복지전공기초 이론 및 개념을 이해하고 전문지식을 활용 할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론
MC6 (창의적문제해결능력)	20	초기면접, 욕구사정, 실천서비스 계획수립, 서비스제공, 평가, 종결의 일련의 과정을 기록 작성할 수 있다. 또한 클라이언트의 문제 해결에 최적의 서비스제공 방법을 결정할 수 있다. 제시된 문제와 욕구 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 사회서비스를 제시할 수 있다.	발표 및 토론

과목 프로파일			
과목명	사회복지법제와 실천	영문과목명	Social Welfare Laws and Practices
교과목 개요 및 특성	사회복지법을 둘러싼 환경변화에 적절히 대응하고 사회복지법제가 변화되는 흐름과 사회복지법제 실천현장에서 실제적으로 적용하고 체계적인 틀을 세우기를 원하는 분들을 위해 집필하였다. 구체적으로 사회복지 실천현장에서 사회복지와 관련된 법을 적용하고 당사자의 권익을 증진하기 위한 사회복지법의 체계적 이해와 사회복지법을 해석하고 적용하는 능력을 배양하기 위한 전문적 지식과 내용을 포함하였다.		
교과 목표	사회복지법의 기본시각으로서 사회복지법의 개념, 생존권, 사회복지의 가치와 목적 및 일반 원리를 고찰하고 사회복지법제의 생성과정과 범위 및 구조를 파악한 후, 우리나라 사회복지법의 분야별 법 내용들을 학습하여 사회복지 실천과 프로그램이 어떠한 법제 아래서 수행되어지는가를 이해함으로서 사회복지실천에 있어서 법 내용을 응용하는 능력을 향상시킨다.		
교과 내용	사회복지법과 관련법 소개 및 사회복지법적 근거에 의한 사회복지실천 기반조성 이해		
교육방법	이론 (V) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습(V)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL v☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC3 (전공실무적용 능력	60	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험 및 과제
MC4 (전공자기개발능력)	20	주어진 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다. 또한 사회복지전공기초 이론 및 개념을 이해하고 전문지식을 활용 할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론
MC6 (창의적문제해결능력)	20	초기면접, 욕구사정, 실천서비스 계획수립, 서비스제공, 평가, 종결의 일련의 과정을 기록 작성할 수 있다. 또한 클라이언트의 문제 해결에 최적의 서비스제공 방법을 결정할 수 있다. 제시된 문제와 욕구 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 사회서비스를 제시할 수 있다.	발표 및 토론

12. 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비고
사회복지학사	* 졸업시험:60점이상 사회복지사1급 시험과 유사하게 시행 인간행동과 사회환경, 사회복지조사론, 사회복지실천론, 사회복지실천기술론, 사회복지행정론, 지역사회복지론, 사회복지정책론 사회복지법제론 등 8과목 평균 60점 이상 취득 과락 50미만	사회복지1급 국가고시 유형으로 실시

13. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실(1실)	강의실(1실)	비고
미카엘과 312호(전용강의실)	미카엘과 314호(전용강의실)	

사회복지학전공 심화과정
Major of Social Welfare /Advanced curriculum

1. 심화과정 설치 근거

가톨릭적 가치관과 호연지기(浩然之氣)를 가진 진실인(眞實人)으로써, **따뜻한 인간애로 세계인들과 더불어 살아가는 균형 잡힌 인재를 양성** "가톨릭관동대학교의 설립 정신에 입각하여 공감하는 인성을 갖춘 교양인, 융·복합 역량을 겸비한 지식인, 현장 적응력이 뛰어난 전문인, 통합적 문제해결에 도전하는 사회인을 양성하는 것을 그 목적으로 한다.

사회복지학 심화 과정은 사회복지현장과 분야별 실무와 연계된 심화 교육 기회를 통해 보다 세분화 된 임상전공 인력 양성을 목표로 한다. 이를 위해 현장 중심 교육, 실무 연계 과목, 현장실습교과목 등 보다 전문화된 예비 사회복지사로 전문성 함양에 그 목적을 두고 교육 과정을 배정하고자 하는 것이다.

2. 전공능력(Major Competency) 정의

-사회복지학전공(기본과정)과 동일함

3. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	
전심	사회복지프로그램 개발과 평가	3													3	3											
전심	아동복지론	3													3	3											
전심	사례관리*격년 의료사회복지론*격년	3													3	3											*격년(24년: 사례관리)
전심	정신건강론	3																3	3								
전심	사회복지자료분석론	3																3	3								
전심	사회복지현장실습	3																3		3							
전심	청소년복지	3																			3	3					
전심	가족복지론*	3																			3	3					2학점 시수
전심	가족상담 및 치료* 교정복지론	3																						3	3		2학점 시수
전심	사회복지 윤리와 철학 가족생활교육*	3																						3	3		2학점 시수
전심	가족과젠더	3																						3	3		2학점 시수
전공과목 합계		33													9	9		9	6	3	6	6		9	9		

*조건:건강지도사(여성가족부 국가자격증, 총12과목 36학점) 취득을 위해서는 핵심 5과목(가족과젠더, 가족생활교육, 가족상담 및 치료, 가족복지론, 사회복지행정론), 기초 4과목(사회복지개론, 인간행동과 사회환경, 노인복지론, 아동복지론, 장애인복지론, 정신건강론 중 택4), 상담교육 3과목(사회복지조사론, 사회복지실천기술론, 지역사회복지론)을 이수해야 함

4. 교육과정 이수체계도

학 년	학 기	교 과 목 명			
3	1학기	사회복지프로그램 개발 과 평가 (3-3-0)	아동복지론 (3-3-0)	사례관리*격년(24년) 의료사회복지론*격년 (3-3-0)	
	2학기	정신건강론 (3-3-0)	사회복지자료분석론 (3-3-0)	사회복지현장실습 (3-0-3)	
4	1학기	청소년복지 (3-3-0)	가족복지론 (3-3-0)		
	2학기	가족 상담 및 가족치료* 교정복지론 (3-3-0)	사회복지윤리와 철학 가족생활교육* (3-3-0)	가족과 젠더*	* 표는 건강가정사 자격증과목으로 개설(격년)

5. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
전공심화	사회복지프로그램개발과 평가			60%	20%		20%			100%
	아동복지론			60%	20%		20%			100%
	사례관리론*격년(24 년)			60%	20%		20%			100%
	의료사회복지론*격년			60%	20%		20%			100%
	정신건강론		20%	40%	20%			20%		100%
	사회복지자료분석론			60%	20%		20%			100%
	사회복지현장실습			40%	20%	20%	20%			100%
	청소년복지			40%			40%	20%		100%
	가족복지론 *건강			40%	20%		20%		20%	100%
	가족상담 및 가족 *건강 교정복지론			60%	20%		20%			100%
	사회복지 윤리와 철학			60%	20%		20%			100%
	가정(족)생활교육 *건강			60%	20%		20%			100%
	가족과젠더 *건강			60%	20%		20%			100%
	*건강은 건강가정사 국가자격증 교과목으로 개설(격년)									
역량총합			20%	700%	240%	20%	260%	40%	20%	

6. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명	사회복지프로그램개발과평가	영문과목명	Social Welfar Program Development and Evaluation
교과목 개요 및 특성	사회복지 프로그램 개발과 평가는 실천현장과 학계 간 교착상태를 완화하고, 이 두 주체 간의 활발한 사회복지지식 교류가 가능하도록 연결해 주는 교량 역할을 할 수 있다는 지점에서 주목받고 있다. 즉 프로그램 개발과 평가는 사회복지 실천전문가와 학계연구자 간에도 개입 방안 및 결과에 대한 객관적 자료를 제공하여 의사소통할 수 있도록 함으로써 전문적 통찰을 가능하게 한다. 이는 프로그램 개발과 평가가 프로그램 기획 및 설계, 프로그램 실행, 프로그램 평가 및 환류 등으로 구성되어 있으며, 이러한 과정 및 구성 요소가 순환적으로 진행하는 것을 학습한다.		
교과 목표	사회복지 프로그램 개발과 평가는 사회복지기관이 사회문제를 해결하기 위하여 제공하는 프로그램에 대한 포괄적인 지식을 구축하고 이를 기초로 하여 사회복지실천에서 가장 직접적으로 클라이언트에게 영향을 주는 프로그램을 이해하며 프로그램에 대한 올바른 평가를 위해 노력하는 총체적인 활동으로 본다.		
교과 내용	사회복지 프로그램의 개발, 개입이론, 기획, 사회문제 분석, 욕구조서, 프로그램 실행		
교육방법	이론 (v) 실습 (v) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(v) 팀 단위 학습(v)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC3 (전공실무적용 능력)	60	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험 및 과제,토론. 보고서
MC4 (전공자기개발능력)	20	주어진 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다. 또한 사회복지전공기초 이론 및 개념을 이해하고 전문지식을 활용 할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론
MC6 (창의적문제해결능력)	20	초기면접, 욕구사정, 실천서비스 계획수립, 서비스제공, 평가, 종결의 일련의 과정을 기록 작성할 수 있다. 또한 클라이언트의 문제 해결에 최적의 서비스제공 방법을 결정할 수 있다. 제시된 문제와 욕구 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 사회서비스를 제시할 수 있다.	발표 및 토론

과목 프로파일			
과목명	아동복지론	영문과목명	Child Welfare
교과목 개요 및 특성	급변하고 있는 한국사회의 아동복지 환경에 필요한 아동복지의 새로운 모습과 비전, 전문적인 실천의 기준을 제시한다. 아동복지의 새로운 개념들을 정립하고, 국제적 수준의 아동권리 인식에 따른 아동정책과 실천을 위하여 체계적인 아동복지의 기초, 아동복지의 원리와 방법, 아동복지의 실천 분야로 나누어 상세하게 다루었다.		
교과 목표	의존성이 강한 아동이 행복하고 잠재력을 발휘하며 건강하게 성장하기 위해서는 가정과 민간 그리고 국가 차원의 사회적, 경제적, 보건적 제반 대책이 마련되어야 한다. 이러한 아동복지 대책을 수립하기 위한 철학, 이론 방법 및 기법을 연구한다.		
교과 내용	아동의 개념 및 특성, 아동기의 사회복지적 문제 및 접근방법		
교육방법	이론 (v) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습(v)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC3 (전공실무적용 능력)	60	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험 및 과제,토론. 보고서
MC4 (전공자기개발능력)	20	주어진 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다. 또한 사회복지전공기초 이론 및 개념을 이해하고 전문지식을 활용 할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론
MC6 (창의적문제해결능력)	20	초기면접, 욕구사정, 실천서비스 계획수립, 서비스제공, 평가, 종결의 일련의 과정을 기록 작성할 수 있다. 또한 클라이언트의 문제 해결에 최적의 서비스제공 방법을 결정할 수 있다. 제시된 문제와 욕구 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 사회서비스를 제시할 수 있다.	발표 및 토론

과목 프로파일			
과목명	의료사회사업론	영문과목명	Medical Social Work
교과목 개요 및 특성	의료사회복지사는 의료기관에서 사회복지사가 진료팀의 일원이 되어 효과적인 진단과 치료에 지장을 주는 환자의 사회적 · 경제적 · 심리적 문제를 해결하기 위해, 환자 및 가족 상담 및 진료비지원, 지역사회 자원연결 등의 사회복지 전문기술을 통해 환자와 그 가족을 돕고 나아가 정상적인 사회복귀를 지원하며, 병원에서 지역사회 요구도를 반영한 사회공헌활동, 기부금 모금 및 기부자 관리 등의 공익적 활동을 계획 및 관리하여 환자 및 지역사회 의료복지증진에 이바지하는 역할을 하는 보건의료 영역의 전문사회복지사 활동을 학습한다.		
교과 목표	의료기관과 의료기관을 둘러싸고 있는 사회적 환경을 이해하며, 이러한 이해 속에서 의료기관에서 이루어지는 다양한 사회복지사의 역할과 실천대상에 효과적으로 개입하기 위한 구체적 지식과 실천기술을 향상시킨다.		
교과 내용	의료사회복지실천의 역사, 실천환경, 의료사회복지의 실천윤리		
교육방법	이론 (v) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(v) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC3 (전공실무적용 능력)	60	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험 및 과제,토론. 보고서
MC4 (전공자기개발능력)	20	주어진 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다. 또한 사회복지전공기초 이론 및 개념을 이해하고 전문지식을 활용 할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론
MC6 (창의적문제해결능력)	20	초기면접, 욕구사정, 실천서비스 계획수립, 서비스제공, 평가, 종결의 일련의 과정을 기록 작성할 수 있다. 또한 클라이언트의 문제 해결에 최적의 서비스제공 방법을 결정할 수 있다. 제시된 문제와 욕구 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 사회서비스를 제시할 수 있다.	발표 및 토론

과목 프로파일			
과목명	사례관리론	영문과목명	Case management theory
교과목 개요 및 특성	복합적인 욕구를 가진 클라이언트의 욕구를 충족시키기 위한 지역사회의 자원을 활용하고 연계하여 클라이언트의 사회적 기능 향상및 삶의 질 향상을 목적으로 하는 통합적 실천방법을 학습한다.		
교과 목표	사례관리란 무엇인지 살펴보고 한국에서의 사례관리가 어떻게 구성되고 수행되어야 할 것인지에 대해 연구하여 사례관리를 위한 한국 사회복지 교육이 다루어야 할 주요 내용의 제시에 초점을 맞추어 다루도록 한다.		
교과 내용	사례관리 기능에 대한 전반적인 이해, 사례관리 기능에 대한 분류, 사례관리자의 역할 대해 다룬다.		
교육방법	이론 (v) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습(v)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC3 (전공실무적용 능력)	60	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험 및 과제,토론. 보고서
MC4 (전공자기개발능력)	20	주어진 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다. 또한 사회복지전공기초 이론 및 개념을 이해하고 전문지식을 활용 할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론
MC6 (창의적문제해결능력)	20	초기면접, 욕구사정, 실천서비스 계획수립, 서비스제공, 평가, 종결의 일련의 과정을 기록 작성할 수 있다. 또한 클라이언트의 문제 해결에 최적의 서비스제공 방법을 결정할 수 있다. 제시된 문제와 욕구 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 사회서비스를 제시할 수 있다.	발표 및 토론

과목 프로파일				
과목명	정신건강론	영문과목명	Mental Health	
교과목 개요 및 특성	현대 사회에서 부각되고 있는 정신건강의 중요성을 알고 이에 대한 사회복지개입의 관련성 및 당위성을 이해하고, 정신건강에 대한 개괄적인 이해와 함께 정신건강실천의 이론과 실제를 학습하도록 한다. 본 교과목에서는 정신건강의 개념, 조건, 정신건강과 정신장애의 이해에서 부터 정신건강의 실천 영역에서의 사회복지와 정신건강의 관계, 정신건강서비스의 현황 등을 파악한다.			
교과 목표	정신건강에 대한 기본적인 개념과 기초이론을 배우기 위해 정신질환의 유형, 정신장애의 판정기준 등을 학습한다. 그리하여 정신건강을 유지하고 관리하기 위하여 심리사회적 개입의 당위성을 찾고 사회복지적 개입 프로그램의 필요성 및 제반 프로그램을 개괄적으로 교육한다.			
교과 내용	정신건강의 기본개념, 정신건강에 대한 이론적 접근, 개입방법을 통해 정신장애인의 복지서비스 방으로 구성			
교육방법	이론 (v) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습(v)			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
MC2 (글로벌능력)	20	국제사회복지에 대한 숙련도를 높여 세계화, 다문화문화를 이해하고 전공 관련 자료를 수집, 활용, 발표할 수 있는 능력이 있다. 글로벌 시대에 필요한 기본능력으로 외국제도 및 정책에 대한 분석 능력과 외국인과의 의사소통 능력을 통해 외국의 문화와 제도를 보다 잘 이해 할 수 있다.		토론 및 과제
MC3 (전공실무적용 능력)	40	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.		시험, 발표 및 토론,보고서
MC4 (전공자기개발능력)	20	주어진 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다. 또한 사회복지전공기초 이론 및 개념을 이해하고 전문지식을 활용 할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.		토론
MC7 (자원활용능력)	20	현장에서 클라이언트의 욕구와 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 정확한 서비스 제공을 위하여 자료를 수집하고 분석, 정리 할 수 있다. 또한 사회문제 발생시 사회적 논점과 내용을 구체적인 이론과 통계 수치 등을 제시하며 사회복지측면(직접, 간접서비스 제공)에서 설명할 수 있다.		토론,보고서

과목 프로파일			
과목명	사회복지 자료분석론	영문과목명	Data Analysis for Social Welfare
교과목 개요 및 특성	사회복지자료분석론은 증거기반(evidence-based) 실천과 정책을 위한 기초 과목으로 개설된 것으로 기초통계를 개념부터 분석기법 활용까지 학습하게 된다. 기술통계에서부터 추리통계에 이르는 기초통계의 전 과정을 학습하게 되며 SPSS(Statistical Package for Social Sciences)를 활용하여 분석하고 결과를 해석하는 방법을 익히게 될 것이다. 또한, 통계를 활용하여 하나의 학술논문을 완성하는 것을 최종 목표로 하여 수업이 진행될 것이다.		
교과 목표	사회복지학은 응용사회과학의 한 분야로서 이론과 실천의 양면에 있어서 과학적 특성을 제고하기 위하여 사회복지의 조사(연구)자료를 분석하는 지식과 기술이 필요하다. 이에 본 과목은 사회복지학을 전공하는 학생들이 사회현상을 통계적으로 기술하고 분석하는 방법을 배울 수 있도록 한다.		
교과 내용	사회복지자료의 이해, 분석기법과 분석방법론, 양적 및 질적 연구 방법 등을 학습하여 사회복지실천 분야의 객관적인 연구방법 이해		
교육방법	이론 (v) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습(v)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL v ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC3 (전공실무적용 능력)	60	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험 및 과제
MC4 (전공자기개발능력)	20	주어진 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다. 또한 사회복지전공기초 이론 및 개념을 이해하고 전문지식을 활용 할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론
MC7 (자원활용능력)	20	현장에서 클라이언트의 욕구와 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 정확한 서비스 제공을 위하여 자료를 수집하고 분석, 정리 할 수 있다. 또한 사회문제 발생 시 사회적 논점과 내용을 구체적인 이론과 통계 수치 등을 제시하며 사회복지측면(직접, 간접서비스 제공)에서 설명할 수 있다.	발표 및 토론, 보고서, spss활용

과목 프로파일			
과목명	사회복지현장실습	영문과목명	Social Welfare Practicum
교과목 개요 및 특성	실습이란 이론으로 배운 것을 현장에서 직접 경험하며 학습하는 것을 말합니다. 즉, 실제 현장에서(실습처/현장실습기관) 실습을 하면서 사회복지현장의 실천적 측면을 직·간접적으로 경험하고 이해하는 과정입니다.		
교과 목표	사회복지 실천현장에 나가 학과 과정에서 학습한 사회복지실천의 지식과 기술을 적용하고 체계화하는 기회를 가짐으로써 전문 사회복지사로 성장할 수 있도록 한다.		
교과 내용	사회복지학의 응용과학적 측면을 반영하는 과목으로 사회복지 실천현장에서 학생들이 실습을 하여 사회복지사로서의 자질과 능력을 향상할 수 있도록 한다. 사회복지기관에서 서비스를 기획, 전달, 평가하는 과정에 참여하게 하고, 사회복지기관 감독관의 지도와 학교 실습교수의 지도를 받게 된다.		
교육방법	이론 ( ) 실습 (v) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(v) 팀 단위 학습(v)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 v ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC3 (전공실무적용 능력)	40	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다	현장실습일지 보고서 및 과제, 토론
MC4 (전공자기개발능력)	20	주어진 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다. 또한 사회복지전공기초 이론 및 개념을 이해하고 전문지식을 활용 할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론,보고서
MC5 (공동체윤리의식)	20	전공분야에서 요구되는 사회공동체와 더불어 사는 사회의 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다.전공분야에서 사회봉사와 사회복지 현장의 중요성을 인식하고 참여로 활동내역을 제시할 수 있다.	토론 및 보고서
MC6 (창의적문제해결능력)	20	초기면접, 욕구사정, 실천서비스 계획수립, 서비스제공, 평가, 종결의 일련의 과정을 기록 작성할 수 있다. 또한 클라이언트의 문제 해결에 최적의 서비스제공 방법을 결정할 수 있다. 제시된 문제와 욕구 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 사회서비스를 제시할 수 있다.	토론,보고서

과목 프로파일			
과목명	청소년복지론	영문과목명	Social welfare with Youths
교과목 개요 및 특성	사회변화와 청소년복지의 개념과 정의 및 형성 과정에 대해 학습하고, 청소년복지 정책의 형성과정과 지역사회 및 국가의 청소년복지에 대한 방향 및 청소년 문화와 과제 및 청소년들이 고민과 그에 대한 체계적·통합적 접근방법을 학습한다.		
교과 목표	전문적 청소년복지 지식을 관리하고, 다양한 청소년의 문제에대한 이해능력, 선택능력, 적용능력을 습득하게 한다. 그리고 청소년복지에 대한 전문지식 문서를 이해하고 작성하는 능력과 전문적 화법능력과 토론능력을 습득하게 한다.		
교과 내용	청소년의 특성과 발달을 이해하고, 현대사회에서 청소년이 직면한 다양한 복지욕구와 청소년문제를학습하여 청소년복지 전문가로서 사회복지사의 역량을 강화한다. 청소년을 권리와 책임의 주체로서인식하고, 청소년기에 대한 발달상의 특징과 욕구를 한국사회의 맥락에서 이해한다. 또한청소년복지의 발달과정, 정책과 제도, 실천방법, 실천현장과 서비스 등을 학습하고, 청소년과 함께활동하기 위한 사회복지사의 역할을 체계적으로 습득한다		
교육방법	이론 (V) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습(v)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC3 (전공실무적용 능력)	40	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험 및 과제
MC6 (창의적문제해결능력)	40	초기면접, 욕구사정, 실천서비스 계획수립, 서비스제공, 평가, 종결의 일련의 과정을 기록 작성할 수 있다. 또한 클라이언트의 문제 해결에 최적의 서비스제공 방법을 결정할 수 있다. 제시된 문제와 욕구 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 사회서비스를 제시할 수 있다.	발표 및 토론
MC7 (자원활용능력)	20	현장에서 클라이언트의 욕구와 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 정확한 서비스 제공을 위하여 자료를 수집하고 분석, 정리 할 수 있다. 또한 사회문제 발생시 사회적 논점과 내용을 구체적인 이론과 통계 수치 등을 제시하며 사회복지측면(직접, 간접서비스 제공)에서 설명할 수 있다.	발표 및 토론

과목 프로파일				
과목명	가족복지론	영문과목명	Social Work with Families	
교과목 개요 및 특성	현대 사회의 급속하고 변화 속에서 이에 따른 가족의 역할 및 의미에 대한 인식을 기초로, 이혼, 폭력, 세대 간 가치관 갈등 등 다양한 가족문제를 해결하기 위한 방법에 대해 논의한다. 이를 위해 가족의 정의와 기능·역할, 가족구조, 가족에 대한 전통적 이해 및 변화된 이해, 한국 가족의 변화를 기초로 한다.			
교과 목표	건전한 가족의 육성에 수반되는 제반 사회제도 및 프로그램을 다루며, 가족의 구조, 기능, 가족 생활주기를 이해시키고 이에 관련되는 제반 지식 및 기술을 습득시킨다.			
교과 내용	현대사회에서 다양하게 변화하는 가족을 이해하기 위해 가족구조, 가족관계, 가족의 기능, 생활주기, 가족문제 등에 관해 학습하고, 가족복지정책과 서비스 현황 등에 관해 고찰한다. 또한 가족복지 서비스의 대상, 가족문제에 대한 지원활동의 이론과 방법 및 기술을 연구한다.			
교육방법	이론 (v) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(v) 팀 단위 학습(v)			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 v☑ PBL v☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
MC3 (전공실무적용 능력)	40	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다		시험및 과제, 토론
MC4 (전공자기개발능력)	20	주어진 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다. 또한 사회복지전공기초 이론 및 개념을 이해하고 전문지식을 활용 할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.		발표 및 토론,보고서
MC6 (창의적문제해결능력)	20	초기면접, 욕구사정, 실천서비스 계획수립, 서비스제공, 평가, 종결의 일련의 과정을 기록 작성할 수 있다. 또한 클라이언트의 문제 해결에 최적의 서비스제공 방법을 결정할 수 있다. 제시된 문제와 욕구 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 사회서비스를 제시할 수 있다.		토론 및 보고서
MC8 (대인관계능력)	20	프로젝트 수행에 필요한 팀을 구성하여 팀원에게 역할을 할당하고 팀원들의 적극적 역할 수행을 지원할 수 있다. 가족 및 집단사회복지 계획을 수립하고 진행 및 과정 중에 계획을 조정할 수 있다. 또한 전공분야 (학술)동아리 활동에 참여하고 활동 내역을 제시할 수 있다.		토론,보고서

과목 프로파일				
과목명	교정복지론	영문과목명	Correctional Social Welfare	
교과목 개요 및 특성	비행청소년과 범죄인을 주요 대상으로 인간행동에 관한 이해와 존엄의 가치를 기반으로 이들의 사회적응을 이끌어내는 것이다. 단순한 보호 및 교정실무과정이 아닌 사회복지적 개입의 접목을 통해 보다 효과적인 교정복지를 탐구한다.			
교과 목표	교정이라는 특수한 실천영역에서 범죄인과 비행청소년의 원활한 사회복귀와 그들의 가족 및 지역사회 차원의 범죄원인 관련 문제해결을 위한 전문적 사회복지실천dp 대하여 학습한다.			
교과 내용	교정복지의 의의와 교정복지의 개념, 교정복지의 지도 원리, 교정복지와 인접 학문과 교정복지의 역사, 범죄, 범죄인 그리고 범죄인처우와 범죄에 대한 이해, 범죄인처우에 대한 이해로 구성되어있다.			
교육방법	이론 (v) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(v) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 v☑ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
MC3 (전공실무적용 능력)	40	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.		시험 및 과제
MC6 (창의적문제해결능력)	40	초기면접, 욕구사정, 실천서비스 계획수립, 서비스제공, 평가, 종결의 일련의 과정을 기록 작성할 수 있다. 또한 클라이언트의 문제 해결에 최적의 서비스제공 방법을 결정할 수 있다. 제시된 문제와 욕구 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 사회서비스를 제시할 수 있다.		발표 및 토론
MC7 (자원활용능력)	20	현장에서 클라이언트의 욕구와 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 정확한 서비스 제공을 위하여 자료를 수집하고 분석, 정리 할 수 있다. 또한 사회문제 발생시 사회적 논점과 내용을 구체적인 이론과 통계 수치 등을 제시하며 사회복지측면(직접, 간접서비스 제공)에서 설명할 수 있다.		발표 및 토론

과목 프로파일				
과목명	가족상담 및 가족치료	영문과목명	Family Counseling and Family Therapy	
교과목 개요 및 특성	가족원 개인의 부적응과 대인관계 문제, 가족원간의 갈등과 가족의 역기능 문제를 해결하기 위하여 가족체계를 변화시키는 데 초점을 두고 직접 개입하는 것이다.			
교과 목표	가족치료 각 모델의 이론과 기술을 소개하고 실제사례에 적용해본다. 서구에서 발전된 다양한 가족치료모델을 통하여 우리나라의 가족제도에 적용 가능한 모형개발을 시도해 본다.			
교과 내용	개인상담과 가족상담 및 치료의 특징 분석과 가족치료 등장 배경과 가족치료 이점을 학습한다. 또한 가족상담에서 활용하는 서구의 가족치료모델을 통하여 우리나라의 가족상다에 적용 기법을 학습 한다.			
교육방법	이론 (v) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(v) 팀 단위 학습(v)			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL v ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
MC3 (전공실무적용 능력)	60	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.		시험 및 과제
MC4 (전공자기개발능력)	20	주어진 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다. 또한 사회복지전공기초 이론 및 개념을 이해하고 전문지식을 활용 할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.		발표 및 토론
MC7 (자원활용능력)	20	현장에서 클라이언트의 욕구와 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 정확한 서비스 제공을 위하여 자료를 수집하고 분석, 정리 할 수 있다. 또한 사회문제 발생 시 사회적 논점과 내용을 구체적인 이론과 통계 수치 등을 제시하며 사회복지측면(직접, 간접서비스 제공)에서 설명할 수 있다.		발표 및 토론, 보고서, spss활용

과목 프로파일				
과목명	사회복지윤리와 철학	영문과목명	Ethics and Philosophy of Social Welfare	
교과목 개요 및 특성	본교과목은사회복지의 사명과 실천활동에 대한 규범적 측면을 이해하는데 요구되는 가치, 윤리, 철학적 지식을 학습하고 실천과정에서 직면하는 다양한 윤리적 갈등을 해결할 수 있는 이론적 지식과 실천능력을 향상시키는 것을 목적으로 한다.			
교과 목표	사회복지실천현장은 '사회정의 가치'를 지향하는 사회복지전문직에 의하여 실천되는 특성이 있다. 그중에서도 사회복지윤리와 철학교과목은 사회복지전문직들이 사회복지실천에 관련된 '도덕적 행동규범'인 윤리와 함께 '사회복지 이데올로기'인 철학을 학습하는 내용을 다루게 된다.			
교과 내용	사회복지윤리와 철학의 교육은 사회복지전문직이 직무를 수행할 때 인간(클라이언트)의 존엄성을 바탕으로 '서비스 가치'에 기초하여 윤리적 의사결정을 할 수 있도록 조력하고, 다른 한편으로는 '사회정의 가치'를 바탕으로 사회복지 환경을 변화시키는 것에 목적을 두어야 한다. 그 이유는 사회복지전문직은 기본적으로 그들이 수행하는 직무에 요구되는 전문성인 사회복지지식과 실천기술을 갖추어야 하지만 궁극적으로는 전문가로서의 지켜야 할 윤리와 철학을 구비하는 것이 요구되기 때문이다.			
교육방법	이론 (v) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(v) 팀 단위 학습(v)			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
MC3 (전공실무적용 능력)	60	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.		시험 및 과제,토론. 보고서
MC4 (전공자기개발능력)	20	주어진 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다. 또한 사회복지전공기초 이론 및 개념을 이해하고 전문지식을 활용 할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.		발표 및 토론
MC6 (창의적문제해결능력)	20	초기면접, 욕구사정, 실천서비스 계획수립, 서비스제공, 평가, 종결의 일련의 과정을 기록 작성할 수 있다. 또한 클라이언트의 문제 해결에 최적의 서비스제공 방법을 결정할 수 있다. 제시된 문제와 욕구 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 사회서비스를 제시할 수 있다.		발표 및 토론

과목 프로파일			
과목명	가족생활교육	영문과목명	Family Life Education
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 가족생활교육에 대한 개념 및 필요성을 이해하고 가족생활교육의 이론에 대해 파악한다. 또한 가족생활교육의 과정을 이해하여 가족생활교육의 중요영역과 실제에 대해 숙지한다. 마지막으로 가족생활교육의 과제에 대해 이해한다.		
교과 목표	가족생활교육 교과목은 다양한 가치와 개성을 가진 가족구성원이 함께 소통하면서 살아가야 하는 이 시점에 아주 유용한 과목이다. ‘가족생활교육’은 ‘가족상담 및 치료’나 ‘가족정책’처럼 가족학 전반에 대한 지식을 바탕으로 응용하고 실천하는 교과목으로 특히 교육이라는 방법을 통해 가족문제를 예방하고 가족의 잠재력을 향상시키는 등 사전예방에 초점을 둔다.		
교과 내용	우리는 가족생활을 통해 자신을 존중하고 타인을 배려하는 공동체 삶을 살아갈 수 있는 기본적인 자질을 배웠으며, 가족과의 일상생활을 공유하면서 행복을 추구하였다. ‘가족생활교육’은 가족을 강화하고 개인과 가족의 안녕이 목적인 교육 프로그램을 개발하고 실시하며 평가하는 것으로, 현재 부적절한 행동의 원인을 파악해서 치료하는 가족상담 및 치료와는 달리 아직 일어나지 않은 가족갈등 및 가족문제에 대한 준비 및 예방 교육으로 구성되어있다.		
교육방법	이론 (v) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습(v)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC3 (전공실무적용 능력)	60	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험 및 과제,토론. 보고서
MC4 (전공자기개발능력)	20	주어진 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다. 또한 사회복지전공기초 이론 및 개념을 이해하고 전문지식을 활용 할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론
MC6 (창의적문제해결능력)	20	초기면접, 욕구사정, 실천서비스 계획수립, 서비스제공, 평가, 종결의 일련의 과정을 기록 작성할 수 있다. 또한 클라이언트의 문제 해결에 최적의 서비스제공 방법을 결정할 수 있다. 제시된 문제와 욕구 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 사회서비스를 제시할 수 있다.	발표 및 토론

과목 프로파일			
과목명	가족과 젠더	영문과목명	Family and Gender
교과목 개요 및 특성	가족과 젠더와 관련한 이론의 기초를 학습하고, 젠더와 관련한 결혼문화와 가족문화를 탐색하면서 자신의 결혼관과 가족관에 대해서 생각해 볼 기회를 가지고자 한다. 또한 가족과 젠더에 영향을 미치는 다양한 사회적 변화 및 특성을 이해하고 우리나라의 미래 가족에 대해 전망해보고자 한다.		
교과 목표	가족과 젠더와 관련한 이론의 기초를 이해한다. 그리고 젠더와 관련한 결혼문화와 가족문화의 이슈를 탐색하고 자신의결혼관과 가족관에 대해서 생각해 본다. 가족과 젠더와 관련한 사회적 변화를 이해하고, 우리나라의 가족과 젠더 관련 미래를 전망해 본다.		
교과 내용	가족 및 젠더의 기본개념 이해 및 성역할사회화의 개념 이해, 결혼문화와 동반자적 파트너 관계의 다양한 관점을 이해하여 자신의 결혼관을 분석 및 가족의 다양한 양상과 변화의 현황을 이해하고 자신의 미래 가족에 대한 생각을 확인해 본다.		
교육방법	이론 (v) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습(v)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC3 (전공실무적용 능력)	60	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험 및 과제,토론. 보고서
MC4 (전공자기개발능력)	20	주어진 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다. 또한 사회복지전공기초 이론 및 개념을 이해하고 전문지식을 활용 할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론
MC6 (창의적문제해결능력)	20	초기면접, 욕구사정, 실천서비스 계획수립, 서비스제공, 평가, 종결의 일련의 과정을 기록 작성할 수 있다. 또한 클라이언트의 문제 해결에 최적의 서비스제공 방법을 결정할 수 있다. 제시된 문제와 욕구 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 사회서비스를 제시할 수 있다.	발표 및 토론

광고홍보학전공 기본과정
Basic course of major in advertising & public relations

1. 교육목표

가. 인간적인 광고문화의 형성과 발전에 기여할 수 있는 광고전문인을 육성
나. 우수한 신진학자들을 확보하여 미래 지향적이고 창조적인 교육을 완성
다. 대학의 각종 교양프로그램 및 신앙생활 프로그램을 전공교육과 연계하여 사회생활에 적응하고 자신의 존엄을 유지하는 인재를 양성

■ **성실·유능하고 책임감(responsibility)있는 리더십을 발휘하는 광고홍보인의 양성** - 광고홍보인으로서의 기본 소양을 이해하고 실무현장에서 진솔하고 책임있는 업무수행능력을 배양

■ **하이브리드 로컬시대에 적합한 광고홍보문화에 기여하는 진취적(progressive)인 광고홍보 전문인 배출** - 최첨단 소통을 지향하는 지역사회에 공헌할 수 있는 직업윤리관을 형성시키며 지속가능한 자기 역량의 계발·개발을 위한 사회교육에 참여할 수 있는 능력있는(competent) 역량 배양

2. 전공연혁

2007.3. 관동대학교 광고홍보학과 신설
2008.3.~10. 관동대학교 광고홍보학과 실습기자재 설치 및 확충
2011.2. 관동대학교 광고홍보학과 첫 졸업생 배출
2014.12. 가톨릭관동대학교 광고홍보학과 학과평가 및 취업률 1위 달성
2015.2. 가톨릭관동대학교 광고홍보학과 5회 졸업생 배출
2015.9. 국가보훈처장상 및 최우수학과 수상
2016.3 가톨릭관동대학교 일반대학원 광고홍보학과 석사과정 신설.
2016.3 가톨릭관동대학교 일반대학원 광고홍보학과 석사과정 신설.
2016.3 가톨릭관동대학교 일반대학원 광고홍보학과 석사과정 신설.
2017.3 미디어예술대학 광고홍보전공으로 편제
2017.11 제10회 졸업작품전 및 홈커밍대회 동문회 개최
2020.11 코로나 19 시대의 효과적인 광고홍보 졸업작품전(온라인개최)
2021.3 사회과학대학 광고홍보학과로 편제
2022.11 제1회 CKU 광고홍보학과 광고PR 작품공모전 대회 개최
2022.12 (주) 이팩(광고대행/마케팅기업)과 MOU 체결
2023.2 국내 유명 PR대행사 "피알와이드"와 MOU 체결
2023.5 제2회 CKU 광고홍보학과 광고PR 작품공모전 대회 개최
2024.3 트리니티융합대학 광고홍보학전공으로 편제

3. 교과운영 방안

가톨릭관동대학교 광고홍보학전공은 21세기에 각광받는 분야인 광고 및 홍보계의 유능한 인력양성을 목표로 설립 되었으며, 한국광고 및 홍보업계를 이끌어가기 위해서 관련학과들과 협력하여 전인교육의 장을 만들어가고자 합니다. 현장감 있는 교육을 위하여 견학과정을 마련하고, 실무분야에서 유능한 전문가를 강사로 모시고 전문지식도 함께 배우고자 합니다. 그리고 학생들의 광고 공모전을 위한 광고물 제작과 관련 논문출품에 적극적으로 지원하여 학생들의 광고에 대한 열의를 향상시키기 위해 노력하고자 합니다. 또한 광고의 이론적 인면과 실질적인 면에 동등한 중요성을 인식하고 미래지향적인 교육을 향한 구체적인 교육방법과 제도를 마련하고 있으며, 다 학제적 연구 활동 장려 및 이를 위한 실습 기자재 확충을 위해 노력하고 있습니다.

4. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (소통능력)	사회, 문화, 경제, 정치 및 국내외 다양한 환경적 차원에서, 광고홍보 관련 주요 이슈(아젠다) 주제에 대한 설명 자료를 이용하여 파워포인트(프로젝트 보고서 및 결과물을 작성하고, 또한 논리적으로 설명(발표, 작성), 논리적으로 PR할 수 있으며, 관련 소통 도구들을 활용하여 체계적으로 설득할 수 있는 것을 말한다. 또한 외국어(주로, 영어)로 된 매뉴얼을 읽고 광고 제작 및 편집 관련 소프트웨어를 설치하고 운영하는 방법을 파악하며, 광고카피를 이해하고, 창의적이고 효과적인 작품자료를 만들 수 있어야 한다. 또한 외국어에 대한 숙련도를 높여 세계, 광고 및 홍보 문화를 이해하고 전공 관련 자료를 수집, 활용, 발표 및 이해능력을 연마 및 적용하고, 외국의 광고카피를 이해할 수 있도록, 이에 상응하는 공인어학점수를 취득할 수 있는 것을 말한다.	- 이론 : 필기시험 - 실습 : 개인/팀별 과제 - 발표, 프로젝트, 작품 - 현장학습 이수
MC2 (전공이론 이해능력)	전공 직무의 직업 능력을 이해하고, 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고, 그 타당성을 입증할 수 있는 것을 말한다. 또한 전공이론(광고, 홍보, 커뮤니케이션 등)의 이론과 개념을 이해하고 설명하며, 전공 관련 다양한 사례를 정확히 이해하고, 논리적으로 분석을 제시할 수 있는 것을 말한다.	- 이론 : 필기시험 - 실습 : 개인/팀별 과제 - 발표, 프로젝트, 작품 - 현장학습 이수
MC3 (전문아이디어 기획력)	전공 관련 광고홍보 사안을 합리적으로 접근하며, 통합적, 마케팅적, 커뮤니케이션적 차원의 전문적이고 효율적인 아이디어와 기획을 제시할 수 있는 것을 말한다.	- 이론 : 필기시험 - 실습 : 개인/팀별 과제 - 발표, 프로젝트, 작품 - 현장학습 이수
MC4 (창의적분석 해결력)	전공 관련 광고 및 홍보 문제를 분석하고, 해당 기업의 광고 제작 관련 논의와 제안에 관한 솔루션을 제안할 수 있는 것을 말한다. 또한 기업 및 제품 관련 다양한 작품(CF 카피, 슬로건, 캠페인 등)을 분석하여 효과적 설득 메시지 도출 방법을 제시할 수 있는 것을 말한다.	- 이론 : 필기시험 - 실습 : 개인/팀별 과제 - 발표, 프로젝트, 작품 - 현장학습 이수
MC5 (자기개발 능력)	전공 학문(광고론, 홍보(PR)론, 커뮤니케이션론 등) 관련 지식을 이해하고, 롤모델(유명 광고홍보인 등)의 업적을 분석하여 자신만의 청사진 등을 제시할 수 있는 것을 말한다. 또한 기업의 광고홍보캠페인 관련 사례 등을 설명할 수 있고, 광고홍보 교육에 필요한 실습환경에 잘 적응하며, 관련 장비를 운영하는 것은 물론, 이에 따른 다양한 전공학습 자료를 수집 및 정리할 수 있는 것을 말한다.	- 이론 : 필기시험 - 실습 : 개인/팀별 과제 - 발표, 프로젝트, 작품 - 현장학습 이수
MC6 (공동체관계 능력)	광고홍보 프로젝트 및 학과 학술 동아리 수행에 필요한 팀을 구성하여 팀원에게 역할을 할당하고 팀원들의 적극적 역할 수행에 참여(지원)하며, 상호 협력하에 계획 수립과 조정할 수 있는 것을 말한다. 또한 광고홍보 학습, 프로젝트 활동, 광고홍보 기관 관련 봉사 활동에 참여하여 목표 달성을 위해 팀원들과 조화롭게 봉사의 가치를 설명하고 상대를 배려하는 방법을 설명하며, 또한 직업적, 도덕적 책임의식을 갖고 학술 활동에 참여하고 제시할 수 있는 것을 말한다.	- 이론 : 필기시험 - 실습 : 개인/팀별 과제 - 발표, 프로젝트, 작품 - 현장학습 이수

5. 전공능력 선정 배경

- MC1(소통능력) :

광고홍보는 소비자와 공중을 대상으로 하는 설득 커뮤니케이션 활동이다. 따라서 넓게는 이들 수용자들에 대한 이해를 바탕으로 원활한 의사소통을 진행할 수 있는 능력이 요구됨은 물론, 좁게는 조직 내에서 이루어지는 팀 중심의 기획 활동의 일환으로, 팀 구성원들 간 의사소통과 기획된 내용들을 광고주나 클라이언트에게 명확하게 설명할 수 있는 능력이 필요하다. 또한 해외 글로벌 기업들이 국내시장에 진출하게 되면서 국내 광고홍보 대행사들이 해외 글로벌 기업을 클라이언트로 확보할 수 있는 기회가 높아졌으며, 국내 기업들 역시 해외시장으로 진출하면서 해외 수용자들을 대상으로 광고홍보활동을 펼칠 수 있는 기회 역시 높아졌다. 이에 외국어(주로 영어)를 활용한 기획이나 크리에이티브 창작물들을 생산할 수 있는 능력이 필요하다.

- MC2(전공이론이해능력) :

광고홍보 업무 분야와 관련된 직업 현장에서 빠른 적응과 창의적인 기획력을 발휘하기 위해서는 광고홍보 관련 이론에 대한 광범위한 지식과 다양한 실무적인 체험을 토대로 한 전공직무에 대한 이해 능력이 요구된다. 또한 광고홍보 관련 기획은 탄탄한 이론적 토대 위에서 이루어진다. 광고홍보 관련 이론이 기획과정에 체계적으로 반영될 수 있도록 하기 위해서는 이론에 대해 철저하게 분석하고 시사점을 도출할 수 있는 능력이 필요하다

- MC3(전문아이디어기획력) :

광고홍보는 효과적인 설득을 위한 아이디어 도출이 생명이다. 창의적이면서도 효과적인 아이디어를 생산해 내기 위해서는 아이디어의 근거가 될 수 있는 광고홍보 관련 전문적인 이론적 지식과 시장 및 환경에 대한 분석을 통합적으로 활용할 수 있는 전문적인 아이디어 기획 능력이 요구된다.

- MC4(창의적분석해결력) :

광고홍보활동은 시장 상황의 개선 및 공중의 인식 전환 등 문제 인식으로부터 시작되며, 이러한 문제를 보다 창의적이면서도 효과적으로 해결하기 위해서는 통합적인 사고능력과 분석력 및 통찰력 등을 토대로 한 창의적 문제해결 능력이 요구된다. 또한 광고홍보활동은 시장 및 환경에 대한 분석을 토대로 마련된 전략 위에서 실행되므로, 환경에 대한 분석 능력과 분석 결과로부터 시사점을 도출할 수 있는 통찰력이 필요하다. 아울러 광고홍보 관련 다양한 창작물들을 생산해 낼 수 있기 위해서는 기존 활동 및 창작물들에 대해 비판적으로 분석하고 보다 창의적인 아이디어를 도출해 낼 수 있는 능력이 요구된다.

- MC5(자기개발능력) :

조직을 둘러싼 환경은 지속적으로 변화하며, 조직의 광고홍보활동은 변화하는 환경을 적극적으로 수용하는 트랜드 리더로서의 능력을 요구하고 있다. 따라서 광고홍보 분야의 실무자가 되기 위해서는 스스로 목표를 설정하고 자신의 능력, 적성, 특성들을 발전시킬 수 있도록 스스로 관리하고 개발하는 능력들이 필요하다.

- MC6(공동체관계능력) :

광고홍보 분야는 기획, 카피라이팅, 매체 관리, 콘텐츠 제작 등 다양한 영역으로 구성되어 하나의 통합된 산출물들을 형성하게 되므로, 광고홍보활동의 효율성을 극대화시키기 위해서 각 구성원들과 협조적인 관계를 유지하며 내외부 갈등 유발 시 원만히 해결할 수 있는 유연한 대인관계능력이 요구된다. 또한 일반적으로 팀을 중심으로 한 프로젝트 형태로 이루어지는 광고홍보 분야는 효과적인 프로젝트 수행을 위해 팀 구성원들을 존중하고 규칙을 잘 준수하며 예의 바른 태도로 업무에 임하는 자세를 필요로 하고, 아울러 조직과 공중을 위해 적극적으로 봉사하는 자세가 요구된다.

6. 교육과정 편성표

이수구분		과 목 명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
				1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
				학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
					이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습	
	전필	사제동행세미나 1~8	4.0	0.5	1		0.5	1	0	0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		
기본	기초	광고연습	3	3		3																						
	기초	경영실습	3	3		3																						
	기초	커뮤니케이션이론과 실습	3				3	2	1																			
	기초	마케팅입문	3				3		3																			
	전기	광고기획론	3							3	3																	
	전기	프리젠테이션실습	3							3		3																
	전기	광고영어	3							3	3																	
	전기	매체론	3										3	3														
	전기	광고통계	3										3		3													
	전기	브랜드경영실습	3										3		3													
	전기	PR 사례와 실습	3													3		3										
	전기	광고심리론	3																3	3								
전공과목 합계			40	6.5	1	6	6.5	3	4	9.5	7	3	9.5	4	6	3.5	1	3	3.5	4	0	0.5	1	0	0.5	1	0	

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명		
		기본과정		
1	1학기	광고연습 (3-3-0)	경영실습 (3-0-3)	-
	2학기	커뮤니케이션이론과 실습 (3-2-1)	마케팅입문 (3-0-3)	-
2	1학기	광고기획론 (3-3-0)	프리젠테이션실습 (3-0-3)	광고영어 (3-3-0)
	2학기	매체론 (3-3-0)	광고통계 (3-0-3)	브랜드경영실습 (3-0-3)
3	1학기	PR사례와 실습 (3-0-3)	-	-
	2학기	광고심리론 (3-3-0)	-	-

8. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전공필수	사제동행세미나	20%					80%	100%
기초전공	광고연습		60%	40%				100%
	경영실습		60%	40%				100%
	커뮤니케이션이론과 실습	50%	50%					100%
	마케팅입문		60%	40%				100%
전공기본	광고영어		50%			50%		100%
	광고기획론			60%	40%			100%
	브랜드경영실습		60%	40%				100%
	프리젠테이션실습		60%			40%		100%
	매체론			60%	40%			100%
	광고통계		50%		50%			100%
	PR 사례와 실습		60%		40%			100%
	광고심리론		60%		40%			100%
	광고전략론			60%	40%			100%
계	역량총합	70%	570%	280%	210%	90%	80%	1,300%

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일				
교과목명	사제동행세미나 1~8	영문교과목명	Seminar for career development Ⅰ~Ⅷ	
교과목 개요 및 특성	1. 광고홍보학 전공 및 영어공부 방법(단계별) 2. 효율적인 캠퍼스생활 상담(단계별)			
교과 목표	지도교수별 세미나 진행 : 토론, 상담			
교과 내용	전공교수에 따른 학습지도 및 상담			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
소통능력 (MC1)	20%	광고홍보는 소비자와 공중을 대상으로 하는 설득 커뮤니케이션 활동이다. 따라서 넓게는 이들 수용자들에 대한 이해를 바탕으로 원활한 의사소통을 진행할 수 있는 능력이 요구됨은 물론, 좁게는 조직 내에서 이루어지는 팀 중심의 기획 활동의 일환으로, 팀 구성원들 간 의사소통과 기획된 내용들을 광고주나 클라이언트에게 명확하게 설명할 수 있는 능력이 필요하다. 또한 해외 글로벌 기업들이 국내시장에 진출하게 되면서 국내 광고홍보 대행사들이 해외 글로벌 기업을 클라이언트로 확보할 수 있는 기회가 높아졌으며, 국내 기업들 역시 해외시장으로 진출하면서 해외 수용자들을 대상으로 광고홍보활동을 펼칠 수 있는 기회 역시 높아졌다. 이에 외국어(주로 영어)를 활용한 기획이나 크리에이티브 창작물들을 생산할 수 있는 능력이 필요하다.		- 실습 : 개인별 과제 - 발표
공동체관계능력 (MC6)	80%	광고홍보 프로젝트 및 학과 학술 동아리 수행에 필요한 팀을 구성하여 팀원에게 역할을 할당하고 팀원들의 적극적 역할 수행에 참여(지원)하며, 상호 협력하에 계획 수립과 조정할 수 있는 것을 말한다. 또한 광고홍보 학습, 프로젝트 활동, 광고홍보 기관 관련 봉사 활동에 참여하여 목표 달성을 위해 팀원들과 조화롭게 봉사의 가치를 설명하고 상대를 배려하는 방법을 설명하며, 또한 직업적, 도덕적 책임의식을 갖고 학술 활동에 참여하고 제시할 수 있는 것을 말한다.		

과목 프로파일				
교과목명	광고연습	영문교과목명	Advertising Practice	
교과목 개요 및 특성	본 수업은 학생들에게 광고에서 기본이 되는 일반적인 지식을 제공한다. 여기에는 광고전략, 광고소구, 크리에이티브 테크닉, 그리고 광고 관련 주요 이슈들을 포함한다. 또한 학생들은 현대사회에서 광고가 담당하고 있는 주요 기능과 관련된 지식을 학습하게 된다.			
교과 목표	광고학에 관한 기초적 개념과 광고 산업의 원리를 이해시키며 특히 광고환경, 제작자 및 운영의 기능을 중심으로 개괄적으로 살펴본다.			
교과 내용	광고학의 기본개념을 중심으로 이해하는 데 중점을 두며, 각종 매체별 광고 적용의 사례와 국내외 사례를 파악함으로써 전반적인 이해를 꾀하는 데 있다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공이론이해능력 (MC2)	60%	전공 직무의 직업 능력을 이해하고, 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고, 그 타당성을 입증할 수 있는 것을 말한다. 또한 전공이론(광고, 홍보, 커뮤니케이션 등)의 이론과 개념을 이해하고 설명하며, 전공 관련 다양한 사례를 정확히 이해하고, 논리적으로 분석을 제시할 수 있는 것을 말한다.		- 이론 : 필기시험 - 실습 : 개인/팀별 과제 - 발표, 프로젝트, 작품
전문아이디어기획력 (MC3)	40%	전공 관련 광고홍보 사안을 합리적으로 접근하며, 통합적, 마케팅적, 커뮤니케이션적 차원의 전문적이고 효율적인 아이디어와 기획을 제시할 수 있는 것을 말한다.		

과목 프로파일			
교과목명	경영실습	영문교과목명	Management Practice
교과목 개요 및 특성	경영학이라는 추상적 학습을 탈피하고 경험적 학습을 목표로 하며, 분석적 능력을 넘어서는 통합적 능력을 지향한다. 아울러 모호성까지 다룰 수 있는 능력을 함양하며, 아이디어 개발 차원보다 한 단계 더 높은 새로운 문제를 생성해 낼 수 있는 능력과 팀워크를 경험할 수 있는 수업으로 발전시킨다.		
교과 목표	경영학의 본질 및 대상을 파악하고 과거부터 현재까지의 흐름을 통해 경영학의 변천과정을 습득케 한다. 그리고 광고홍보에 필요한 새로운 경영지식과 기법의 부분을 발췌하여 기초적 이론을 구축한다.		
교과 내용	경영학의 이론, 조직, 인사, 고객만족, 커뮤니케이션, 리더십, 미래경영과 자기경영 등을 통해 광고홍보학에 필요한 마케팅 분야의 이론적 기초와 기법 등을 습득케 한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공이론이해능력 (MC2)	60%	전공 직무의 직업 능력을 이해하고, 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고, 그 타당성을 입증할 수 있는 것을 말한다. 또한 전공이론(광고, 홍보, 커뮤니케이션 등)의 이론과 개념을 이해하고 설명하며, 전공 관련 다양한 사례를 정확히 이해하고, 논리적으로 분석을 제시할 수 있는 것을 말한다.	- 이론 : 필기시험 - 실습 : 개인/팀별 과제 - 발표, 프로젝트, 작품
전문아이디어 기획력 (MC3)	40%	전공 관련 광고홍보 사안을 합리적으로 접근하며, 통합적, 마케팅적, 커뮤니케이션적 차원의 전문적이고 효율적인 아이디어와 기획을 제시할 수 있는 것을 말한다.	

과목 프로파일			
교과목명	커뮤니케이션이론과 실습	영문교과목명	Communication theory and Practice
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 스마트한 디지털미디어시대를 대비하여, '커뮤니케이션'의 기초적 의미를 이해하고, 개념과 정의를 실습을 적용하여 학습한다. 아울러 다양한 커뮤니케이션의 유형에 대한 설명과 사례들을 알아보고, 수강생으로 하여금 커뮤니케이션에 관한 개괄적이고 체험적인 소통경험을 얻을 수 있도록 하는 데 중점을 두고자 한다.		
교과 목표	미디어 효과 이론과 마케팅 커뮤니케이션의 일환으로 광고환경분석과 광고에 관련된 기본전략, 매체전략, 크리에이티브 전략 등을 통합적으로 검토한다.		
교과 내용	매스미디어의 성질을 이해하고 사용자의 인지적 감정적 욕구를 충족시키는 기술적 이론을 배양시키며 커뮤니케이션의 개념과 범위를 습득하고, 커뮤니케이션 철학적 개념과 방법론, 커뮤니케이션 전략 등을 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
소통능력 (MC1)	50%	전공 직무의 직업 능력을 이해하고, 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고, 그 타당성을 입증할 수 있는 것을 말한다. 또한 전공이론(광고, 홍보, 커뮤니케이션 등)의 이론과 개념을 이해하고 설명하며, 전공 관련 다양한 사례를 정확히 이해하고, 논리적으로 분석을 제시할 수 있는 것을 말한다.	- 이론 : 필기시험 - 실습 : 개인/팀별 과제 - 발표, 프로젝트, 작품
전공이론이해능력 (MC2)	50%	전공 관련 광고홍보 사안을 합리적으로 접근하며, 통합적, 마케팅적, 커뮤니케이션적 차원의 전문적이고 효율적인 아이디어와 기획을 제시할 수 있는 것을 말한다.	

과목 프로파일				
교과목명	마케팅입문	영문교과목명	Introduction to Marketing	
교과목 개요 및 특성	마케팅(marketing)은 교환과정을 통해 인간의 욕구를 충족시켜준다. 본래 시장에 『현재 진행형 접미사』를 붙임으로써 『역동적 시장 기제』를 의미한다. 여기에서『관계』란 기업이 고객과 마주치는 모든 접점들(Contact Points: 광고, 소매점, 상품디자인, 신문기사, A/S센터, 해당 회사나 브랜드에 대한 웹사이트)을 말한다.			
교과 목표	마케팅 업무의 개념, 마케팅의 필요성, 시장과 고객환경의 변화에 따른 마케팅 원리를 습득하고, 시장, 고객, 경쟁 환경을 체계적으로 분석하고 사례를 통하여 다양한 스킬과 전략을 습득함으로 시장 지향적 마케팅마인드를 제고함으로써 광고홍보 전공 관련 마케팅 역량을 높일 수 있도록 한다.			
교과 내용	마케팅 주요 업무 내용과 최신 트렌드 변화 파악하고, 시장, 고객, 경쟁의 변화에 대한 환경 분석 기법 습득한다. 또한 마케팅 성공/실패사례 분석을 통한 자사 마케팅 전략수립 능력 강화하도록 한다. 특히 조별 활동을 통해 광고홍보 마케팅전략 수립 및 평가 실습을 유도한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공이론이해능력 (MC2)	60%	전공 직무의 직업 능력을 이해하고, 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고, 그 타당성을 입증할 수 있는 것을 말한다. 또한 전공이론(광고, 홍보, 커뮤니케이션 등)의 이론과 개념을 이해하고 설명하며, 전공 관련 다양한 사례를 정확히 이해하고, 논리적으로 분석을 제시할 수 있는 것을 말한다.		- 이론 : 필기시험 - 실습 : 개인/팀별 과제 - 발표, 프로젝트, 작품
전문아이디어 기획력 (MC3)	40%	전공 관련 광고홍보 사안을 합리적으로 접근하며, 통합적, 마케팅적, 커뮤니케이션적 차원의 전문적이고 효율적인 아이디어와 기획을 제시할 수 있는 것을 말한다.		

과목 프로파일				
교과목명	광고기획론	영문교과목명	Advertising Planning Theory	
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 광고전략의 기초과목으로 실제 광고를 하기 위한 기본적인 과정 전략과정을 통해 광고를 제작하는 밑거름이 될 수 있는 것으로 광고 제작을 위한 밑거름이 된다고 할 수 있을 것이다. 광고전략의 기본은 광고상황분석, 광고기본전략, 광고크리에이티브전략 광고매체전략 등 4단계 16개 항목으로 구성되 있으며 이에 대한 세부적인 전략을 통해 실제 광고 제작을 위한 이해를 돕고자 한다.			
교과 목표	각종 미디어를 통한 광고 이론과 실무를 이해하는데 역점을 둔다.			
교과 내용	이 수업에서는 국내외 광고 업체 및 대행사들의 기획활동과 실무광고 현장 내용을 이론적 접근을 통하여 습득하고 실제 관련 사례들을 익히도록 한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전문아이디어 기획력 (MC3)	60%	전공 관련 광고홍보 사안을 합리적으로 접근하며, 통합적, 마케팅적, 커뮤니케이션적 차원의 전문적이고 효율적인 아이디어와 기획을 제시할 수 있는 것을 말한다.		- 이론 : 필기시험 - 실습 : 개인/팀별 과제 - 발표, 프로젝트, 작품
창의적분석해결력 (MC4)	40%	전공 관련 광고 및 홍보 문제를 분석하고, 해당 기업의 광고 제작 관련 논의와 제안에 관한 솔루션을 제안할 수 있는 것을 말한다. 또한 기업 및 제품 관련 다양한 작품(CF 카피, 슬로건, 캠페인 등)을 분석하여 효과적 설득 메시지 도출 방법을 제시할 수 있는 것을 말한다.		

과목 프로파일			
교과목명	프리젠테이션실습	영문교과목명	Presentation Practice
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 프레젠테이션을 위한 아이디어 정리에서부터 논리적 구성, 매력적인 디자인, 표현 및 발표기술에 관한 정보를 제공하고자 한다. 본 수업을 통해 학생들은 프레젠테이션의 논리적 구성방식을 학습하고, 청중을 사로잡을 수 있는 디자인적 표현, 발표 기술 등을 학습함으로써 향후 어떠한 비즈니스 공간에서도 본인이 전달하고자 하는 내용을 효율적으로 전달할 수 있는 능력을 향상시킬 수 있도록 교육하고자 한다.		
교과 목표	디지털 시대에 광고인, 홍보인으로서 필수적인 효율적인 프리젠테이션을 위한 지식과 실습을 연마한다.		
교과 내용	기본적인 컴퓨터 지식과 실습은 물론, 포토샵에 대한 이론적 이해와 실습, 평가(과제)를 실시한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공능력명 (MC2)	60%	전공 직무의 직업 능력을 이해하고, 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고, 그 타당성을 입증할 수 있는 것을 말한다. 또한 전공이론(광고, 홍보, 커뮤니케이션 등)의 이론과 개념을 이해하고 설명하며, 전공 관련 다양한 사례를 정확히 이해하고, 논리적으로 분석을 제시할 수 있는 것을 말한다.	- 이론 : 필기시험 - 실습 : 개인/팀별 과제 - 발표, 프로젝트, 작품
전공능력명 (MC5)	40%	전공 학문(광고론, 홍보(PR)론, 커뮤니케이션론 등) 관련 지식을 이해하고, 롤모델(유명 광고홍보인 등)의 업적을 분석하여 자신만의 청사진 등을 제시할 수 있는 것을 말한다. 또한 기업의 광고홍보캠페인 관련 사례 등을 설명할 수 있고, 광고홍보 교육에 필요한 실습환경에 잘 적응하며, 관련 장비를 운영하는 것은 물론, 이에 따른 다양한 전공학습 자료를 수집 및 정리할 수 있는 것을 말한다.	

과목 프로파일			
교과목명	매체론	영문교과목명	media theory
교과목 개요 및 특성	본 교과목에서는 디지털 시대이자 스마트미디어 시대에 있어서 매체 분야에서 핵심분야로 각광받고 있는 '광고'에 관하여 개괄적으로 살펴본다. 매체(medium)라는 공통적인 소통수단을 통해서, 다양한 수용자(소비자)들에게 제공되는 커뮤니케이션 방식 중에서 [광고(advertising)]분야의 다각적 인식과 적용 차원에 대해서 학습하도록 유도한다.		
교과 목표	광고홍보는 다양한 매체를 이용하여 판매 메시지를 전달하고 상품의 주관적 가치를 부여하는 제시 및 촉진 활동이다. 특히 오늘날은 신문, 잡지, 라디오, TO 등 주요 대중매체를 비록 DM, 옥외매체, 교통매체, 특수매체 등 다양한 매체를 폭넓게 이용함으로써 효율적으로 목표공중에게 메시지를 전달한다.		
교과 내용	광고 홍보매체의 특성, 매체전략의 수립, 실행, 통제, 매체구매과정, 매체계획의 기법 및 방법, 매체효과 모델 등을 중심적으로 다룬다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전문아이디어 기획력 (MC3)	60%	전공 관련 광고홍보 사안을 합리적으로 접근하며, 통합적, 마케팅적, 커뮤니케이션적 차원의 전문적이고 효율적인 아이디어와 기획을 제시할 수 있는 것을 말한다.	- 이론 : 필기시험 - 실습 : 개인/팀별 과제 - 발표, 프로젝트, 작품
창의적분석해결력 (MC4)	40%	전공 관련 광고 및 홍보 문제를 분석하고, 해당 기업의 광고 제작 관련 논의와 제안에 관한 솔루션을 제안할 수 있는 것을 말한다. 또한 기업 및 제품 관련 다양한 작품(CF 카피, 슬로건, 캠페인 등)을 분석하여 효과적 설득 메시지 도출 방법을 제시할 수 있는 것을 말한다.	

과목 프로파일			
교과목명	광고통계	영문교과목명	Advertising Statistics Practice
교과목 개요 및 특성	누가 광고 모델료로 얼마를 받고, TV에 광고주가 얼마를 쏟아붇는 지도 가십 이전에 통계인 것이다. 광고통계는 광고 산업 연구에 필수적인 국내외의 각종 통계를 다루고, 여론조사 자료를 수집하고 DB로 구축하여 효율적으로 보존하고, 웹 서비스를 통해 보다 많은 이용자들에게 활용될 수 있다. 광고산업체에 통계 조사 결과를 제공하고 광고와 관련된 다양한 통계자료를 취합하여 이를 필요한 모든 사용자에게 공급할 수 있게 된다.		
교과 목표	광고학에서의 통계의 기본 개념과 철학을 쉽고 올바르게 이해하고, 기본적인 통계실습을 통하여 실무 활용의 응용과 이해를 높인다.		
교과 내용	광고학 차원에서 통계를 처음 접하는 학생들에게도 부담없이 접할 수 있도록 기본적인 SPSS PC+ 통계패키지를 통한 다양한 사례실습을 연마한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공이론이해능력 (MC2)	50%	전공 직무의 직업 능력을 이해하고, 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고, 그 타당성을 입증할 수 있는 것을 말한다. 또한 전공이론(광고, 홍보, 커뮤니케이션 등)의 이론과 개념을 이해하고 설명하며, 전공 관련 다양한 사례를 정확히 이해하고, 논리적으로 분석을 제시할 수 있는 것을 말한다.	- 이론 : 필기시험 - 실습 : 개인/팀별 과제 - 발표, 프로젝트, 작품
창의적분석해결력 (MC4)	50%	전공 관련 광고 및 홍보 문제를 분석하고, 해당 기업의 광고 제작 관련 논의와 제안에 관한 솔루션을 제안할 수 있는 것을 말한다. 또한 기업 및 제품 관련 다양한 작품(CF 카피, 슬로건, 캠페인 등)을 분석하여 효과적 설득 메시지 도출 방법을 제시할 수 있는 것을 말한다.	

과목 프로파일			
교과목명	브랜드경영실습	영문교과목명	Brand Management Practice
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 광고산업 분야에서 브랜드와 경영학적 관련성을 인식하고, 기업의 브랜드 경영사례에 대해서 개괄적으로 이해하는데 의미를 두고자 한다.		
교과 목표	국내외 주요 기업의 명품브랜드를 주축으로 명품의 성공적 경영전략이 무엇이며, 브랜드경영의 교육목표와 교육방법을 알아본다.		
교과 내용	본 수업에서는 최근 광고매체에서 등장하는 경영학적 차원에서의 브랜드의 의미, 필요성, 중요성을 이해하고, 이에 대한 전략과 서비스를 파악하는데 있다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공이론이해능력 (MC2)	60%	전공 직무의 직업 능력을 이해하고, 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고, 그 타당성을 입증할 수 있는 것을 말한다. 또한 전공이론(광고, 홍보, 커뮤니케이션 등)의 이론과 개념을 이해하고 설명하며, 전공 관련 다양한 사례를 정확히 이해하고, 논리적으로 분석을 제시할 수 있는 것을 말한다.	- 이론 : 필기시험 - 실습 : 개인/팀별 과제 - 발표, 프로젝트, 작품
전문아이디어기획력 (MC3)	40%	전공 관련 광고홍보 사안을 합리적으로 접근하며, 통합적, 마케팅적, 커뮤니케이션적 차원의 전문적이고 효율적인 아이디어와 기획을 제시할 수 있는 것을 말한다.	

과목 프로파일			
교과목명	광고영어	영문교과목명	Advertising English
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 수강학생들에게 최근까지 광고 관련 미디어분야에서 영문광고로 제공되어온 (신문, 잡지, 방송, 영화 등) 내용(광고기사, 용어 등)을 체득할 수 있도록 유도하고, 국제화된 미디어환경 시대에 필요한 기초적 영어 공부와 광고에 대한 관심을 높이는데 그 목적이 있다.		
교과 목표	국제화된 미디어광고시대에 필요한 기초 영어 공부와 국제적인 시사에 대한 관심을 높이는데 목적이 있다.		
교과 내용	수강학생들에게 최근까지 광고매체에서 제공되는 영문으로 된 (신문, 잡지, 방송, 영화 등)내용(기사, 칼럼, 용어 등)과 카피 등에 관한 기초적 지식을 체득할 수 있다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공이론이해능력 (MC2)	60%	전공 직무의 직업 능력을 이해하고, 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고, 그 타당성을 입증할 수 있는 것을 말한다. 또한 전공이론(광고, 홍보, 커뮤니케이션 등)의 이론과 개념을 이해하고 설명하며, 전공 관련 다양한 사례를 정확히 이해하고, 논리적으로 분석을 제시할 수 있는 것을 말한다.	- 이론 : 필기시험 - 실습 : 개인/팀별 과제 - 발표, 프로젝트, 작품
MC5 (자기개발능력)	40%	전공 학문(광고론, 홍보(PR)론, 커뮤니케이션론 등) 관련 지식을 이해하고, 롤모델(유명 광고홍보인 등)의 업적을 분석하여 자신만의 청사진 등을 제시할 수 있는 것을 말한다. 또한 기업의 광고홍보캠페인 관련 사례 등을 설명할 수 있고, 광고홍보 교육에 필요한 실습환경에 잘 적응하며, 관련 장비를 운영하는 것은 물론, 이에 따른 다양한 전공학습 자료를 수집 및 정리할 수 있는 것을 말한다.	

과목 프로파일			
교과목명	PR사례와 실습	영문교과목명	Public Relation Cases and Practice
교과목 개요 및 특성	2020년대 이후의 스마트디지털미디어 사회는 많은 사람들이 상호 공감과 소통에 의존해서 살아가는 사회이다. 또한 상호의존이 강화, 증폭되어가는 시대이기도 하다. 무엇보다도 조직과 조직간, 조직과 개인간의 상호의존성이 증대되고, 이에 따른 정확한 의사전달을 위한 설득 커뮤니케이션 솔루션 기법이 필요하다. 또한 커뮤니케이션 전문가, 상호의존적 관계를 유기적으로 엮어주는 전문가가 절실히 요구되는 시대이다. 본 교과목은 PR 및 광고(홍보)관련 이론 및 관련 심층적 전공지식 습득과 향후 취업과 진로를 설계하는데 도움을 주는 종합 설계 및 적응을 위한 필수 교과목이다.		
교과 목표	본 교과목의 목표는 기업이미지 PR, 각종 이벤트, 언론 PR(홍보) 등의 다양한 PR활동을 이해하고, 해당 분야의 이론적 배경과 국내외 PR 사례 학습을 통하여 글로컬한 PR전문가를 양성하는 것이다.		
교과 내용	이 교과목은 수강하는 학생들에게 1, 2학년을 통하여 연마한 지식을 중심으로, 국내외 광고와 PR(홍보) 사례 및 이론, 그리고 개인별 실습활용을 통하여 급변하는 시대의 취업 및 진로에 적응할 수 있는 융복합적 역량을 함양하는 내용으로 구성되었다		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공이론이해능력 (MC2)	60%	전공 직무의 직업 능력을 이해하고, 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고, 그 타당성을 입증할 수 있는 것을 말한다. 또한 전공이론(광고, 홍보, 커뮤니케이션 등)의 이론과 개념을 이해하고 설명하며, 전공 관련 다양한 사례를 정확히 이해하고, 논리적으로 분석을 제시할 수 있는 것을 말한다.	- 이론 : 필기시험 - 실습 : 개인/팀별 과제 - 발표, 프로젝트, 작품
창의적분석해결력 (MC4)	40%	전공 관련 광고 및 홍보 문제를 분석하고, 해당 기업의 광고 제작 관련 논의와 제안에 관한 솔루션을 제안할 수 있는 것을 말한다. 또한 기업 및 제품 관련 다양한 작품(CF 카피, 슬로건, 캠페인 등)을 분석하여 효과적 설득 메시지 도출 방법을 제시할 수 있는 것을 말한다.	

과목 프로파일			
교과목명	광고심리론	영문교과목명	Advertising Psychology Theory
교과목 개요 및 특성	본 수업은 광고의 어떠한 요소가 소비자의 구매심리를 자극하여 소비자 행동이나 구매행동을 유발하는가에 대하여 심리적으로 분석하는 내용을 강의한다. 특히 광고효과와 관련된 심리적 요인들을 실재적으로 짚어보고, 다양한 사례를 통하여 이론적 특성과 개념을 정리한다. 또한 개인별 심화학습을 유도하고자 한다.		
교과 목표	광고실무에서 크게 활용되는 심리적인 지식을 광고에 원용하여 소비자 행동 및 커뮤니케이션 효과에 관한 제반이론과 모델들을 이해하는데 초점을 둔다.		
교과 내용	광고와 마케팅의 근간을 이루는 소비자행동에 대한 이론적, 실무적 접근을 하기 위하여 소비자의 심리, 소비자행동의 개념과 특성, 소비자의 의사결정과정 등과 관련된 제반 이론을 탐구하고, 광고의 궁극적 대상인 목표공중의 행동원리를 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공이론이해능력 (MC2)	60%	전공 직무의 직업 능력을 이해하고, 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고, 그 타당성을 입증할 수 있는 것을 말한다. 또한 전공이론(광고, 홍보, 커뮤니케이션 등)의 이론과 개념을 이해하고 설명하며, 전공 관련 다양한 사례를 정확히 이해하고, 논리적으로 분석을 제시할 수 있는 것을 말한다.	- 이론 : 필기시험 - 실습 : 개인/팀별 과제 - 발표, 프로젝트, 작품
창의적분석해결력 (MC4)	40%	전공 관련 광고 및 홍보 문제를 분석하고, 해당 기업의 광고 제작 관련 논의와 제안에 관한 솔루션을 제안할 수 있는 것을 말한다. 또한 기업 및 제품 관련 다양한 작품(CF 카피, 슬로건, 캠페인 등)을 분석하여 효과적 설득 메시지 도출 방법을 제시할 수 있는 것을 말한다.	

10. 전공 이수 요건

: 기본과정(36학점)을 이수하고, 졸업작품 제출을 통해 평균 60점 이상 획득자

11. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험 · 실습실	비고
하상관 407호(전공 강의실)	하상관 406호(전공 실습실) 하상관 504호(컴퓨터 실습실)	

광고홍보학전공 심화과정
Deepening process of major in advertising & public relations

1. 심화과정 설치 근거

가. 인간적인 광고문화의 형성과 발전에 기여할 수 있는 광고전문인을 육성
나. 우수한 신진학자들을 확보하여 미래 지향적이고 창조적인 교육을 완성
다. 대학의 각종 교양프로그램 및 신앙생활 프로그램을 전공교육과 연계하여 사회생활에 적응하고 자신의 존엄을 유지하는 인재를 양성

■ **성실·유능하고 책임감(responsibility)있는 리더십을 발휘하는 광고홍보인의 양성** - 광고홍보인으로서의 기본 소양을 이해하고 실무현장에서 진솔하고 책임있는 업무수행능력을 배양

■ **하이브리드 로컬시대에 적합한 광고홍보문화에 기여하는 진취적(progressive)인 광고홍보 전문인 배출** - 최첨단 소통을 지향하는 지역사회에 공헌할 수 있는 직업윤리관을 형성시키며 지속가능한 자기 역량의 계발·개발을 위한 사회교육에 참여할 수 있는 능력있는(competent) 역량 배양

2. 전공능력(Major Competency) 정의 : 전공 기본과정과 전공능력이 동일함

3. 전공능력 선정 배경 : 전공 기본과정과 전공능력이 동일함

4. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습	
전심	옥외광고실습	3	3		3										
전심	카피라이팅실습	3				3		3							
전심	교통광고	3	3		3										
전심	광고전략론	3				3		3							
전심	지역사회문제해결형캡스톤디자인	3				3	2	1							
전심	프로젝트실습	3							3		3				
전심	졸업작품종합설계	3										3	1	2	
전공과목 합계		21	6		6	9	2	7	3		3	3	1	2	

5. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명		
		심화과정		
3	1학기	옥외광고실습 (3-0-3)	교통광고론 (3-3-0)	-
	2학기	카피라이팅실습 (3-0-3)	지역사회문제해결형캡스톤디자인 (3-2-1)	광고전략론 (3-3-0)
4	1학기	프로젝트실습 (3-0-3)	-	-
	2학기	졸업작품종합설계 (3-1-2)	-	-

6. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전공심화	옥외광고실습		60%			40%		100%
	카피라이팅실습		60%			40%		100%
	교통광고		60%		40%			100%
	광고전략론		60%	40%				100%
	지역사회문제해결형캡스톤디자인			50%			50%	100%
	프로젝트실습		60%		40%			100%
	졸업작품종합설계			50%			50%	100%
계	역량총합		300%	140%	80%	80%	100%	700%

7. 교과목 프로파일

과목 프로파일				
교과목명	옥외광고실습	영문교과목명	Outdoor Of Home Advertising Practise	
교과목 개요 및 특성	소비자에게 자연스럽게 노출될 수 있는 옥외광고는 소비자의 마음에 광고 브랜드를 인지시키는데 중요하면서 긍정적인 역할을 하고 있다. 그 효과에 있어 더 직접적이며 효과적인 매체로 옥외 광고는 더욱더 중요하게 활용될 수 있을 것이라 여겨진다. 이러한 차원에서 본 강의는 옥외광고를 이해하고 그 구성요소를 파악함으로써 옥외광고를 효과적으로 구축할 수 있는 방안에 도움을 줄 수 있을 것이라 생각한다. 또한 옥외광고의 문제 및 분석을 통해 이해를 돕고자 한다.			
교과 목표	본 과목은 옥외광고 실용 작업에 맞도록 활용하는 기본응용과정으로서 옥외디자인과 컴퓨터기술을 유기적으로 연계시키는 방법을 연구하며, 옥외광고 이론과 실기(학습)을 통하여 종합적인 기획을 효율적으로 모색한다.			
교과 내용	이 수업은 주변의 옥외광고물에 대한 실질적인 기본 작업의 일환으로 시 지각커뮤니케이션 및 그래픽디자인, 포장디자인, 편집디자인 등을 실제 옥외광고사를 대비한 실무 교육을 실시한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공이론이해능력 (MC2)	60%	전공 직무의 직업 능력을 이해하고, 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고, 그 타당성을 입증할 수 있는 것을 말한다. 또한 전공이론(광고, 홍보, 커뮤니케이션 등)의 이론과 개념을 이해하고 설명하며, 전공 관련 다양한 사례를 정확히 이해하고, 논리적으로 분석을 제시할 수 있는 것을 말한다.		- 이론 : 필기시험 - 실습 : 개인/팀별 과제 - 발표, 프로젝트, 작품
자기개발능력 (MC5)	40%	전공 학문(광고론, 홍보(PR)론, 커뮤니케이션론 등) 관련 지식을 이해하고, 롤모델(유명 광고홍보인 등)의 업적을 분석하여 자신만의 청사진 등을 제시할 수 있는 것을 말한다. 또한 기업의 광고홍보캠페인 관련 사례 등을 설명할 수 있고, 광고홍보 교육에 필요한 실습환경에 잘 적응하며, 관련 장비를 운영하는 것은 물론, 이에 따른 다양한 전공학습 자료를 수집 및 정리할 수 있는 것을 말한다.		

과목 프로파일				
교과목명	카피라이팅실습	영문교과목명	Copywriting Practice	
교과목 개요 및 특성	광고 제작을 위해 필요한 아이디어 도출 및 컨셉을 풀어나가는 방법을 배우는 학습과정으로 이야기를 만드는 과정과 광고를 통해 소비자를 설득시킬 수 있는 메시지를 만들어 가는 과정을 배우게 된다. 따라서 기존의 광고물에 나타나고 있는 카피의 유형, 레이아웃에 따라 어떻게 이야기를 전개시켜나가는 것이 바람직한지 그리고 실제로 학생들이 어떤 메시지를 통해 소비자를 설득시키는 것이 좋은지에 대해 고민하고 이를 해결해나가는 과정을 배우는 과목이라고 할 수 있다.			
교과 목표	카피라이터를 지망하는 학생들이 카피라이팅실습 과목을 이수한 후 이론과 실제를 갖춘 전문가가 되도록 한다.			
교과 내용	제품광고, 기업광고, 정치광고, 공공광고 등 다양한 분야의 광고카피를 인쇄매체, 전파매체, 기타매체 등 매체별 또는 카피 유형별로 실습함으로써 전문적인 카피라이팅 기법을 배우도록 한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공이론이해능력 (MC2)	60%	전공 직무의 직업 능력을 이해하고, 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고, 그 타당성을 입증할 수 있는 것을 말한다. 또한 전공이론(광고, 홍보, 커뮤니케이션 등)의 이론과 개념을 이해하고 설명하며, 전공 관련 다양한 사례를 정확히 이해하고, 논리적으로 분석을 제시할 수 있는 것을 말한다.		- 이론 : 필기시험 - 실습 : 개인/팀별 과제 - 발표, 프로젝트, 작품
자기개발능력 (MC5)	40%	전공 학문(광고론, 홍보(PR)론, 커뮤니케이션론 등) 관련 지식을 이해하고, 롤모델(유명 광고홍보인 등)의 업적을 분석하여 자신만의 청사진 등을 제시할 수 있는 것을 말한다. 또한 기업의 광고홍보캠페인 관련 사례 등을 설명할 수 있고, 광고홍보 교육에 필요한 실습환경에 잘 적응하며, 관련 장비를 운영하는 것은 물론, 이에 따른 다양한 전공학습 자료를 수집 및 정리할 수 있는 것을 말한다.		

과목 프로파일			
교과목명	교통광고	영문교과목명	Transit Advertising Practice
교과목 개요 및 특성	통광고 홍보매체의 특성, 교통광고 전략의 수립, 실행, 통제, 교통광고 효과 측정 및 현장조사 등을 기초로 다루고, 기업가마인드 함양, 사업아이템 창출, 사업타당성 검토, 제품개발, 자금조달, 판로확보, 마케팅홍보 전략, 기업성장 전략, 성공사례 등을 각 이론 항목과 접목하여, 실습과 과제를 통해 대학생의 기업가 마인드 향상과 창업 및 경영능력을 함양한다.		
교과 목표	광고홍보 매체의 하나로서 교통분야를 다루며, 장소와 크기를 자유롭게 선택하여 장기간의 광고를 할 수 있어 광고의 도달 빈도와 효과가 매우 높다. 지속적인 메시지 전달, 연속 광고 등의 장점이 있다. 교통과 광고의 융합학문으로서의 교통광고의 개념을 습득하고 범위의 확장과 응용력을 배운다.		
교과 내용	교통광고 홍보매체의 특성, 교통광고 전략의 수립, 실행, 통제, 교통광고 효과 측정 및 현장조사 등을 중심적으로 다룬다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공이론이해능력 (MC2)	60%	전공 직무의 직업 능력을 이해하고, 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고, 그 타당성을 입증할 수 있는 것을 말한다. 또한 전공이론(광고, 홍보, 커뮤니케이션 등)의 이론과 개념을 이해하고 설명하며, 전공 관련 다양한 사례를 정확히 이해하고, 논리적으로 분석을 제시할 수 있는 것을 말한다.	- 이론 : 필기시험 - 실습 : 개인/팀별 과제 - 발표, 프로젝트, 작품
창의적분석해결력 (MC4)	40%	전공 관련 광고 및 홍보 문제를 분석하고, 해당 기업의 광고 제작 관련 논의와 제안에 관한 솔루션을 제안할 수 있는 것을 말한다. 또한 기업 및 제품 관련 다양한 작품(CF 카피, 슬로건, 캠페인 등)을 분석하여 효과적 설득 메시지 도출 방법을 제시할 수 있는 것을 말한다.	

과목 프로파일			
교과목명	광고전략론	영문교과목명	
교과목 개요 및 특성	광고전략론은 광고기획론의 확장 영역으로 IMC전략을 바탕으로 다양한 미디어를 통해 광고전략과정 및 관리과정을 수행할 수 있는 프로세스를 배워가는 과정이라고 할 수 있다. 또한 새롭게 변화되고 있는 미디어를 대상으로 각 미디어에 맡는 타겟별 운용방법을 통해 실현가능한 전략과정을 학습함으로써 실무역량을 함양할 수 있다.		
교과 목표	현대사회의 광고업계에서 주로 활용되는 광고이론과 전략적 계획과 방향을 익힌다.		
교과 내용	광고회사, 기업이나 다른 조직의 광고부서에서 실행하는 실무 전략과 이론을 결합하여 교육하도록한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공이론이해능력 (MC2)	60%	전공 직무의 직업 능력을 이해하고, 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고, 그 타당성을 입증할 수 있는 것을 말한다. 또한 전공이론(광고, 홍보, 커뮤니케이션 등)의 이론과 개념을 이해하고 설명하며, 전공 관련 다양한 사례를 정확히 이해하고, 논리적으로 분석을 제시할 수 있는 것을 말한다.	- 이론 : 필기시험 - 실습 : 개인/팀별 과제 - 발표, 프로젝트, 작품
창의적분석해결력 (MC4)	40%	전공 관련 광고 및 홍보 문제를 분석하고, 해당 기업의 광고 제작 관련 논의와 제안에 관한 솔루션을 제안할 수 있는 것을 말한다. 또한 기업 및 제품 관련 다양한 작품(CF 카피, 슬로건, 캠페인 등)을 분석하여 효과적 설득 메시지 도출 방법을 제시할 수 있는 것을 말한다.	

과목 프로파일			
교과목명	지역사회문제해결형 캡스톤디자인	영문교과목명	Resolving Community Problems with Capstone Design
교과목 개요 및 특성	학생들이 지역사회문제를 발굴하고 해결방안을 모색하기 위해 아이디어를 내고, 이를 구체화하는 과정에서 지역사회에 더 큰 관심을 가지고 지역사회문제 해결에 적극적인 자세로 참여함으로써 지역사회발전에 기여할 수 있는 인재를 양성하는 데 목적이 있다.		
교과 목표	지역사회의 문제를 해결하기 위한 프로젝트를 통해 지역이 가지고 있는 문제점을 해결하는데 창의적인 아이디어를 제시하고 이를 구체화 시키는 과정을 경험한다. 문화, 환경, 산업 등의 다양한 지역 문제 등을 어떻게 바람직한 방향으로 연계할 수 있는지 또한 그것을 통해 어떠한 전략적 아이디어를 도출할 수 있는지 프로젝트 과정을 통해 다양한 학습경험을 할 수 있도록 하는 것이 목적이라 할 수 있다.		
교과 내용	팀별로 조를 구성하고 다양한 주제 개발을 위한 아이디어 회의, 컨셉개발, 실현가능한 전략과 프로모션, 그리고 매체 활용에 이르는 전 과정에 조원들의 학습역량을 발휘하여 최고의 결과물을 제시할 수 있도록 한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전문아이디어 기획력 (MC3)	50%	전공 관련 광고홍보 사안을 합리적으로 접근하며, 통합적, 마케팅적, 커뮤니케이션적 차원의 전문적이고 효율적인 아이디어와 기획을 제시할 수 있는 것을 말한다.	- 이론 : 필기시험 - 실습 : 개인/팀별 과제 - 발표, 프로젝트, 작품
공동체관계능력 (MC6)	50%	광고홍보 프로젝트 및 학과 학술 동아리 수행에 필요한 팀을 구성하여 팀원에게 역할을 할당하고 팀원들의 적극적 역할 수행에 참여(지원)하며, 상호 협력하에 계획 수립과 조정할 수 있는 것을 말한다. 또한 광고홍보 학습, 프로젝트 활동, 광고홍보 기관 관련 봉사 활동에 참여하여 목표 달성을 위해 팀원들과 조화롭게 봉사의 가치를 설명하고 상대를 배려하는 방법을 설명하며, 또한 직업적, 도덕적 책임의식을 갖고 학술 활동에 참여하고 제시할 수 있는 것을 말한다.	

과목 프로파일			
교과목명	프로젝트실습	영문교과목명	
교과목 개요 및 특성	일반적인 프로젝트에 대한 이해를 높이고 프로젝트 진행과 수주 및 작업에 관한 실무를 연습한다. 무엇 보다 착수 보고서, 중간보고서, 최종 보고서 작성 등의 보고서 작업에 관한 실무를 익힌다.		
교과 목표	광고나 홍보 등 이론적 지식들의 활용 가능성을 확인하고, 현장에서 광고 및 홍보기획에 직접 적용해 볼 수 있도록 함으로써, 실제 광고회사나 홍보회사 등 현장에서 적응하기 위해 필요한 업무에 대한 이해도와 프로젝트 진행능력 향상을 목표로 한다.		
교과 내용	이 교과목은 광고기획론, 광고카피론, PR기획론 등 광고 및 홍보 관련 수업에서 배운 이론적 지식을 실습을 통해 직접 활용해 보도록 하기 위해, 이슈를 선정하고, 프로젝트 프로세스에 맞춰 기획을 진행하도록 한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공이론이해능력 (MC2)	60%	전공 직무의 직업 능력을 이해하고, 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고, 그 타당성을 입증할 수 있는 것을 말한다. 또한 전공이론(광고, 홍보, 커뮤니케이션 등)의 이론과 개념을 이해하고 설명하며, 전공 관련 다양한 사례를 정확히 이해하고, 논리적으로 분석을 제시할 수 있는 것을 말한다.	- 이론 : 필기시험 - 실습 : 개인/팀별 과제 - 발표, 프로젝트, 작품
창의적분석해결력 (MC4)	40%	전공 관련 광고 및 홍보 문제를 분석하고, 해당 기업의 광고 제작 관련 논의와 제안에 관한 솔루션을 제안할 수 있는 것을 말한다. 또한 기업 및 제품 관련 다양한 작품(CF 카피, 슬로건, 캠페인 등)을 분석하여 효과적 설득 메시지 도출 방법을 제시할 수 있는 것을 말한다.	

과목 프로파일			
교과목명	졸업작품종합설계	영문교과목명	Comprehensive design of graduation works
교과목 개요 및 특성	본 교과목은 광고홍보학과 전공수업을 수강한 학생들이 최종적으로 이론과 실습을 융합교육을 통하여 진행하는 '멘티-멘티'학습의 요체라고 할 수 있다. 수업에 참여하는 학생들은 개인별, 팀별 작품을 완성하기 위하여 담당 교수님과의 비대면/면대면 상담과 조련과정을 거쳐서 창의적인 주제, 아이디어, 기획, 광고홍보 캠페인 최종작품에 이를 수 있도록 한다.		
교과 목표	4년동안 배운 다양한 전공수업 중에서 가장 자신있는 내용을 중심으로 실습과제물이나 이론보고서를 작성함으로써 완성도 높은 졸업 작품의 수행능력을 기르도록 한다.		
교과 내용	본 교과목에서는 전공기초 및 심화과목에 대해서 수강학생별로 선택하도록 하며, 이에 관련된 전공교수님의 지도와 평가를 받는다. 또한 해당 내용에 따라 현장실습과 대학내 실습실을 교대로 활용하도록 유도한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓)프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전문아이디어 기획력 (MC3)	50%	전공 관련 광고홍보 사안을 합리적으로 접근하며, 통합적, 마케팅적, 커뮤니케이션적 차원의 전문적이고 효율적인 아이디어와 기획을 제시할 수 있는 것을 말한다.	- 이론 : 필기시험 - 실습 : 개인/팀별 과제 - 발표, 프로젝트, 작품
공동체관계능력 (MC6)	50%	광고홍보 프로젝트 및 학과 학술 동아리 수행에 필요한 팀을 구성하여 팀원에게 역할을 할당하고 팀원들의 적극적 역할 수행에 참여(지원)하며, 상호 협력하에 계획 수립과 조정할 수 있는 것을 말한다. 또한 광고홍보 학습, 프로젝트 활동, 광고홍보 기관 관련 봉사 활동에 참여하여 목표 달성을 위해 팀원들과 조화롭게 봉사의 가치를 설명하고 상대를 배려하는 방법을 설명하며, 또한 직업적, 도덕적 책임의식을 갖고 학술 활동에 참여하고 제시할 수 있는 것을 말한다.	

8. 전공 이수 요건

: 기본과정과 심화과정을 이수하고, 졸업작품 제출을 통해 평균 60점 이상 획득자

9. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험 · 실습실	비고
하상관 407호(전공 강의실)	하상관 406호(전공 실습실) 하상관 504호(컴퓨터 실습실)	

호텔경영학전공 기본과정
HOTEL MANAGEMENT

1. 교육목표

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

2. 전공연혁

2001.12 호텔경영학전공 신설
2002.03 관광학부로 개편(관광경영,호텔경영,호텔조리/외식학,관광통역:240명 입학정원
2003.03 학부내 전공 확대 개편(관광경영,호텔경영,호텔조리/외식학.관광통역:240명 입학정원)
2004.07 GP&SG 양성통합교육시스템사업 관동대학교 NURI사업선정
2019.03 호텔경영학전공 입학정원 58명
2020.03 호텔경영학전공 입학정원 55명
2021.01 호텔경영학과 학과제 변경
2023.03 트리니티융합대학으로 소속변경

3. 교과운영 방안

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

4. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
고객 서비스인적능력 (MC1)	고객과 대면하면서 만족과 감동의 서비스를 제공해야 하는 호텔리어들의 인적 역량을 통한 다양한 호텔 고객층의 민원 처리기법을 과학적이고 체계적으로 습득하여 활용할 수 있는 능력	시험/토론/프로젝트
창의적소통 기반협업능력 (MC2)	호텔 조직내 구성원으로서 협업하는 관계를 유지하고 조직내부 및 외부의 갈등을 완만히 해결하여 고객의 요구를 충족시킬 수 있는 능력으로 팀워크능력, 리더십, 갈등관리능력, 협상능력, 그리고 고객서비스 능력	시험/토론/프로젝트
전공직무능력 (MC3)	4차산업 및 신지식기반산업과 연계된 NSC 직무능력표준에 맞춰 Front Office/Back Office, F&B 등 제반 호텔관리업무를 담당할 수 있는 호텔전문경영인으로서 폭넓은 지식과 실천역량을 구비한 미래의 호텔산업을 선도할 수 있는 역량과 능력	시험/토론/프로젝트
창의적 문제해결능력 (MC4)	호텔 및 MICE업무를 수행하는 과정에서 대 고객서비스의 실패로 인해 발생할 수 있는 모든 상황에서 실제로 문제상황과 관련된 자료들을 탐색하고 수집한 자료를 분석하며, 그로부터 주어진 문제의 해결에 적합한 해결안을 도출해 낼 수 있는 사고 기능 등을 갖춰 문제의 해결에 적합한 해결안을 도출해 낼 수 있는 능력	시험/토론/프로젝트
호텔식음료실무능력 (MC5)	호텔 및 외식업체 레스토랑 종사자가 반드시 갖추어야 할 레스토랑, 바, 커피숍 운영에 대한 이론과 실무 운영 능력	시험/토론/프로젝트
대인관계능력 (MC6)	직업기초능력으로 호텔 조직내 구성원으로서 협업하는 관계를 유지하고 조직내부 및 외부의 갈등을 완만히 해결하여 고객의 요구를 충족시킬 수 있는 능력으로 팀워크능력, 리더십, 갈등관리능력, 협상능력, 그리고 고객서비스능력	시험/토론/프로젝트

5. 전공능력 선정 배경

- Hospitality 산업의 이해를 바탕으로 호텔관광 산업분야에서 현장중심형 호텔 전문가로서의 융합역량을 발휘할 수 있는 창의 실용 인재.
- 4차산업 및 신지식 기반산업과 연계된 호텔 산업 분야 업무를 담당할 수 있는 전문경영인으로서의 폭넓은 지식과 실천역량을 구비한 미래의 호텔 산업을 선도할 수 있는 역량과 능력을 갖춘 인재.

6. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습	
전필	사제동행세미나 1~8	4.0	0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		
기초	호텔관광학개론	3	3	3																	-	-	-	-	-	-	
기초	호텔경영학개론	3				3	3														-	-	-	-	-	-	
기초	호텔프런트객실관리론	3	3	3																	-	-	-	-	-	-	
기초	호텔식음료경영론	3				3	3														-	-	-	-	-	-	
전기	호텔매너와에티켓	3							3	3											-	-	-	-	-	-	
전기	카페바리스타실무	3										3		3							-	-	-	-	-	-	
전기	호텔컨벤션경영론	3							3	3											-	-	-	-	-	-	
전기	호텔식음료원가관리	3										3	3								-	-	-	-	-	-	
전기	호텔영어	3							3	3											-	-	-	-	-	-	
전기	호텔외식경영론	3										3	3								-	-	-	-	-	-	
전기	호텔마케팅	3													3	3					-	-	-	-	-	-	
전기	호텔주장관리론	3																3		3	-	-	-	-	-	-	
전기	호텔외식프랜차이즈론	3													3	3					-	-	-	-	-	-	
전공과목 합계		39	6.5	7		6.5	7		9.5	10		9.5	7	3	6.5	7		3.5	1	3	0.5	1		0.5	1		

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명		
1	1학기	호텔관광학개론 3-3-0	호텔프런트객실관리론 3-3-0	
	2학기	호텔경영학개론 3-3-0	호텔식음료경영론 3-3-0	
2	1학기	호텔매너와에티켓 3-3-0	호텔컨벤션경영론 3-3-0	호텔영어 3-3-0
	2학기	카페바리스타실무 3-0-3	호텔식음료원가관리 3-3-0	호텔외식경영론 3-3-0
3	1학기	호텔마케팅 3-3-0	호텔외식프랜차이즈론 3-3-0	
	2학기	호텔주장관리론 3-0-3		

8. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전공필수	사제동행세미나				50	30	20	100
기초전공	호텔관광학개론			90			10	100
	호텔경영학개론			90			10	100
	호텔프런트객실관리론			90			10	100
	호텔식음료경영론	40		60				100
전공기본	호텔매너와에티켓		40				60	100
	카페바리스타실무			50		50		100
	호텔컨벤션경영론			50	50			100
	호텔식음료원가관리			50		50		100
	호텔영어	60					40	100
	호텔외식경영론			50	50			100
	호텔마케팅		30	20	50			100
	호텔주장관리론	20	30	50				100
	호텔외식프랜차이즈론	20	30	50				100
역량총합		140	130	650	200	130	150	1,400

9. 교과목 프로파일

과목 프로화일			
교과목명	호텔관광학개론	영문교과목명	Hotel & Tourism Theory
교과목 개요 및 특성	호텔관광경영 전반에 대한 이해를 돕기 위하여 교육과정을 전반적인 내용에 대한 소개를 하는 교과목.		
교과 목표	관광산업이 포괄하는 여행업, 항공업, 호텔업, 외식업, 카지노업, 테마파크 등 다양한 관광산업에 대하여 개괄적으로 알아본다		
교과 내용	전 세계적으로 관광산업의 중요성이 증대되고 있으며, 국가의 성장동력으로 인식되고 있다. 실용학문으로서의 관광학에서 관광의 기초개념 및 구조에 대해 알아본다		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 (MC3)	90%	4차산업 및 신지식기반산업과 연계된 NSC 직무능력표준에 맞춰 Front Office/Back Office, F&B 등 제반 호텔관리업무를 담당할 수 있는 호텔전문경영인으로서 폭넓은 지식과 실천역량을 구비한 미래의 호텔산업을 선도할 수 있는 역량과 능력	시험
대인관계능력 (MC6)	10%	직업기초능력으로 호텔 조직내 구성원으로서 협업하는 관계를 유지하고 조직내부 및 외부의 갈등을 완만히 해결하여 고객의 요구를 충족시킬 수 있는 능력으로 팀워크능력, 리더십, 갈등관리능력, 협상능력, 그리고 고객서비스능력	시험

과목 프로파일			
교과목명	호텔경영학개론	영문교과목명	Hotel Management Theory
교과목 개요 및 특성	호텔경영 전반에 대한 이해를 돕기 위하여 교육과정을 전반적인 내용에 대한 소개를 하는 교과목.		
교과 목표	호텔의 기본적인 개념 및 기초적 사항들을 자세히 학습하여 호텔리어의 기초 소양을 습득하고자 한다..		
교과 내용	호텔경영의 이해를 돕기 위한 호텔조직 및 직무, 발전사, 서비스, 호텔상품, 객실실무, 식음료경영, 연회 이벤트경영, 호텔부대시설, 호텔판매 및 운영관리 등의 내용으로 구성됨.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 (MC3)	90%	4차산업 및 신지식기반산업과 연계된 NSC 직무능력표준에 맞춰 Front Office/Back Office, F&B 등 제반 호텔관리업무를 담당할 수 있는 호텔전문경영인으로서 폭넓은 지식과 실천역량을 구비한 미래의 호텔산업을 선도할 수 있는 역량과 능력	시험
대인관계능력 (MC6)	10%	직업기초능력으로 호텔 조직내 구성원으로서 협업하는 관계를 유지하고 조직내부 및 외부의 갈등을 완만히 해결하여 고객의 요구를 충족시킬 수 있는 능력으로 팀워크능력, 리더십, 갈등관리능력, 협상능력, 그리고 고객서비스능력	시험

과목 프로파일			
교과목명	호텔프런트객실관리론	영문교과목명	Hotel Front Management
교과목 개요 및 특성	호텔 객실 전문가 양성을 위한 과목으로서 객실상품에 대한 이해를 높여 객실관리를 과학적인 방법을 적용하여 호텔 수익을 높일 수 있는 능력을 함양하게 하는 교과목.		
교과 목표	환대 산업의 중추기업인 호텔 프런트 업무의 이해가 목표임.		
교과 내용	호텔의 개요에 입각한 투숙객을 위해 제공되는 프런트 오피스업무의 제반내용		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 (MC3)	90%	4차산업 및 신지식기반산업과 연계된 NSC 직무능력표준에 맞춰 Front Office/Back Office, F&B 등 제반 호텔관리업무를 담당할 수 있는 호텔전문경영인으로서 폭넓은 지식과 실천역량을 구비한 미래의 호텔산업을 선도할 수 있는 역량과 능력	시험
대인관계능력 (MC6)	10%	직업기초능력으로 호텔 조직내 구성원으로서 협업하는 관계를 유지하고 조직내부 및 외부의 갈등을 완만히 해결하여 고객의 요구를 충족시킬 수 있는 능력으로 팀워크능력, 리더십, 갈등관리능력, 협상능력, 그리고 고객서비스능력	시험

과목 프로화일			
교과목명	호텔식음료경영론	영문교과목명	Hotel Food & Beverage Management
교과목 개요 및 특성	호텔식음료 부서 경영의 전반적인 기초 이론 및 영업상의 특성과 기능 등을 익히고 호텔리어가 갖추어야 할 기본 개념을 통하여, 식음료 경영과 실무 능력을 겸비한 전문가로서의 자질 향상을 위한 교과목.		
교과 목표	호텔식음료 부서의 관리체계 및 고객 서비스 실무능력 목표		
교과 내용	호텔식음료 운영관리와 경영관리 식자재 및 음료 관리 고찰		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
고객 서비스인적능력 (MC1)	40	고객과 대면하면서 만족과 감동의 서비스를 제공해야 하는 호텔리어들의 인적 역량을 통한 다양한 호텔 고객층의 민원 처리기법을 과학적이고 체계적으로 습득하여 활용할 수 있는 능력	시험
전공직무능력 (MC3)	60	4차산업 및 신지식기반산업과 연계된 NSC 직무능력표준에 맞춰 Front Office/Back Office, F&B 등 제반 호텔관리업무를 담당할 수 있는 호텔전문경영인으로서 폭넓은 지식과 실천역량을 구비한 미래의 호텔산업을 선도할 수 있는 역량과 능력	시험

과목 프로파일			
교과목명	호텔매너와에티켓	영문교과목명	Hotel manner etiquette
교과목 개요 및 특성	환대산업 등의 서비스 종사자로서 꼭 숙지해야하는 국제매너와 에티켓에 대해 살펴보고 이를 반복적인 실습을 통하여 자연스럽게 체득하도록 하는 교과목.		
교과 목표	국제화 감각에 부응하는 매너와 에티켓 정신 함양 및 실천이 목표임.		
교과 내용	국제화에의 적응을 위한 매너 및 에티켓의 이론이해와 실생활 적용		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법/중복 선택	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
고객 서비스인적능력 (MC1)	50%	고객과 대면하면서 만족과 감동의 서비스를 제공해야 하는 호텔리어들의 인적 역량을 통한 다양한 호텔 고객층의 민원 처리기법을 과학적이고 체계적으로 습득하여 활용할 수 있는 능력	시험
창의적소통 기반협업능력(MC2)	50%	호텔 조직내 구성원으로서 협업하는 관계를 유지하고 조직내부 및 외부의 갈등을 완만히 해결하여 고객의 요구를 충족시킬 수 있는 능력으로 팀워크능력, 리더십, 갈등관리능력, 협상능력, 그리고 고객서비스 능력	시험

과목 프로파일			
교과목명	카페바리스타실무	영문교과목명	Cafe Barista
교과목 개요 및 특성	커피 전문가를 양성하기 위해 커피에 대한 이론과 에스프레소 기기 취급법 등 실무중심으로 교육하는 교과목		
교과 목표	음료와 커피관련 기본적인 이론 내용을 학습하고 바리스타로서 갖추어야 될 카페에서 직무를 수행할 수 있는 능력		
교과 내용	커피에 관한 전문지식 및 에스프레소 등 다양한 커피 추출 실습을 통한 식음료 업장에서 고객들에게 기호 음료와 관련되는 서비스업무에 관한 내용		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 (MC3)	50	4차산업 및 신지식기반산업과 연계된 NSC 직무능력표준에 맞춰 Front Office/Back Office, F&B 등 제반 호텔관리업무를 담당할 수 있는 호텔전문경영인으로서 폭넓은 지식과 실천역량을 구비한 미래의 호텔산업을 선도할 수 있는 역량과 능력	실기
호텔식음료실무능력 (MC5)	50	호텔 및 외식업체 레스토랑 종사자가 반드시 갖추어야 할 레스토랑, 바, 커피숍 운영에 대한 이론과 실무 운영 능력	실기

과목 프로화일			
교과목명	호텔컨벤션경영론	영문교과목명	Hotel Convention Management
교과목 개요 및 특성	MICE산업 전반에 대한 이해를 높이고, 각종 국제회의, 인센티브, 전시회 등에 대한 유치 및 운영능력을 학습하는 교과목.		
교과 목표	컨벤션에 대한 개념과 컨벤션산업 현황, 컨벤션 경영 전반에 대한 이해를 높인다.		
교과 내용	본 과목에서는 최근 새로운 업종으로 각광받고 있는 컨벤션산업에 대한 개요와 파급효과, 현황, 전담기관, 구조, 기획, 운영 및 마케팅 등에 관한 내용을 다루게 된다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 (MC3)	50%	호텔 및 MICE관련 전공심화 지식을 바탕으로 습득된 현장실무 적용능력과 응용능력을 활용하여 호텔서비스산업 및 MICE산업 분야에서의 창의적인 업무 수행 능력	시험/발표
창의적 문제해결능력 (MC4)	50%	호텔 및 MICE업무를 수행하는 과정에서 발생할 수 있는 모든 상황에서 실제로 문제상황과 관련된 자료들을 탐색하고 수집한 자료를 분석하며, 그로부터 주어진 문제의 해결에 적합한 해결안을 도출해 낼 수 있는 사고 기능 등을 갖춰 호텔 및 MICE업무 문제의 해결에 적합한 해결안을 도출할 수 있다.	시험/발표

과목 프로파일			
교과목명	호텔식음료원가관리	영문교과목명	Hotel Food & Beverage cost control
교과목 개요 및 특성	호텔 식음료 부서의 수익성을 높이기 위한 식료 및 음료, 인건비 통제에 대한 기초지식을 습득하여 식음료부서의 자원에 대한 효과적인 관리를 할 수 있다.		
교과 목표	호텔식음료원가개념, 원가구성		
교과 내용	원가관리 원칙 재료비 계산, 메뉴원가계산 등의 제반 사항		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 (MC3)	50	4차산업 및 신지식기반산업과 연계된 NSC 직무능력표준에 맞춰 Front Office/Back Office, F&B 등 제반 호텔관리업무를 담당할 수 있는 호텔전문경영인으로서 폭넓은 지식과 실천역량을 구비한 미래의 호텔산업을 선도할 수 있는 역량과 능력	시험
호텔식음료실무능력 (MC5)	50	호텔 및 외식업체 레스토랑 종사자가 반드시 갖추어야 할 레스토랑, 바, 커피숍 운영에 대한 이론과 실무 운영 능력	시험

과목 프로파일			
교과목명	호텔영어	영문교과목명	Hotel English
교과목 개요 및 특성	호텔리어로서 외국인 호텔 고객들이 최상의 호텔 체험을 할 수 있도록 영어로 의사소통을 원활히 할 수 있 능력을 함양하게 하는 교과목.		
교과 목표	세계, 문화를 이해하고 외국에 대한 숙련도를 높여서 직무능력을 배양한다.		
교과 내용	호텔업무와 관련된 상황별 영어회화 및 국제회의에 필요한 기본영어를 습득한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
고객 서비스인적능력 (MC1)	60%	고객과 대면하면서 만족과 감동의 서비스를 제공해야 하는 호텔리어들의 인적 역량을 통한 다양한 호텔 고객층의 민원 처리기법을 과학적이고 체계적으로 습득하여 활용할 수 있는 능력	시험
대인관계능력(MC6)	40%	직업기초능력으로 호텔 조직내 구성원으로서 협업하는 관계를 유지하고 조직내부 및 외부의 갈등을 완만히 해결하여 고객의 요구를 충족시킬 수 있는 능력으로 팀워크능력, 리더십, 갈등관리능력, 협상능력, 그리고 고객서비스능력	시험

과목 프로파일			
교과목명	호텔외식경영론	영문교과목명	Hotel & Food Service Management
교과목 개요 및 특성	호텔외식기업 경영전반에 대하여 기초적인 개념과 원리를 바탕으로 외식산업을 올바르게 이해할 수 있도록 이론을 정립하게 하는 교과목.		
교과 목표	호텔 외식업의 컨셉 정리에서 운영에 이르는 전 과정에 대한 정리 및 산업의 이해		
교과 내용	외식과 외식산업, 외식사업의 창업과 관련법규, 외식사업의 마케팅, 서비스관리 및 메뉴관리, 주방관리 및 주방설계 등 외식사업 전반에 대한 이해		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 (MC3)	50	4차산업 및 신지식기반산업과 연계된 NSC 직무능력표준에 맞춰 Front Office/Back Office, F&B 등 제반 호텔관리업무를 담당할 수 있는 호텔전문경영인으로서 폭넓은 지식과 실천역량을 구비한 미래의 호텔산업을 선도할 수 있는 역량과 능력	시험
창의적 문제해결능력 (MC4)	50%	호텔 및 MICE업무를 수행하는 과정에서 대 고객서비스의 실패로 인해 발생할 수 있는 모든 상황에서 실제로 문제상황과 관련된 자료들을 탐색하고 수집한 자료를 분석하며, 그로부터 주어진 문제의 해결에 적합한 해결안을 도출해 낼 수 있는 사고 기능 등을 갖춰 문제의 해결에 적합한 해결안을 도출해 낼 수 있는 능력	시험

과목 프로파일			
교과목명	호텔마케팅	영문교과목명	Hotel Marketing
교과목 개요 및 특성	호텔마케팅의 기본적인 내용을 폭 넓게 이해하고 마케팅 이론, 관련기법, 기능,사례를 학습을 통한 호텔업무에 응용하는 능력을 학습을 통해 함양하게 하는 교과목..		
교과 목표	갈수록 심화되는 경쟁사회에서 기업의 성과를 극대화하고 오래 지속되게 할 수 있는 방법을 모색한다.		
교과 내용	경쟁호텔과 비교하여 호텔의 장단점을 파악하고 이에 적절한 수단을 강구하는 다양한 방법을 연구한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의적소통 기반협업능력 (MC2)	30%	호텔 조직내 구성원으로서 협업하는 관계를 유지하고 조직내부 및 외부의 갈등을 완만히 해결하여 고객의 요구를 충족시킬 수 있는 능력으로 팀워크능력, 리더십, 갈등관리능력, 협상능력, 그리고 고객서비스 능력	시험
전공직무능력 (MC3)	20%	4차산업 및 신지식기반산업과 연계된 NSC 직무능력표준에 맞춰 Front Office/Back Office, F&B 등 제반 호텔관리업무를 담당할 수 있는 호텔전문경영인으로서 폭넓은 지식과 실천역량을 구비한 미래의 호텔산업을 선도할 수 있는 역량과 능력	시험
창의적 문제해결능력 (MC4)	50%	호텔 및 MICE업무를 수행하는 과정에서 대 고객서비스의 실패로 인해 발생할 수 있는 모든 상황에서 실제로 문제상황과 관련된 자료들을 탐색하고 수집한 자료를 분석하며, 그로부터 주어진 문제의 해결에 적합한 해결안을 도출해 낼 수 있는 사고 기능 등을 갖춰 문제의 해결에 적합한 해결안을 도출해 낼 수 있는 능력	시험

과목 프로파일			
교과목명	호텔주장관리론	영문교과목명	Hotel Bar & Wine Management
교과목 개요 및 특성	호텔식음료 부서 중 바에서 요구되어지는 전문성 있는 음료제조 실무자 및 관리자에게 필요한 음료 및 칵테일에 대한 이해를 높이고 실무역량을 함양할 수 있도록 학습하는 교과목.		
교과 목표	바(BAR)운영에 필요한 임무와 경영방법 그리고 주류와 관련된 전문실무능력을 배양토록 한다		
교과 내용	주장개념 및 통제, 주류상품화, 와인서비스방법		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
고객 서비스인적능력 (MC1)	20%	고객과 대면하면서 만족과 감동의 서비스를 제공해야 하는 호텔리어들의 인적 역량을 통한 다양한 호텔 고객층의 민원 처리기법을 과학적이고 체계적으로 습득하여 활용할 수 있는 능력	실기
창의적소통 기반협업능력 (MC2)	30%	호텔 조직내 구성원으로서 협업하는 관계를 유지하고 조직내부 및 외부의 갈등을 완만히 해결하여 고객의 요구를 충족시킬 수 있는 능력으로 팀워크능력, 리더십, 갈등관리능력, 협상능력, 그리고 고객서비스 능력	실기
전공직무능력 (MC3)	50%	4차산업 및 신지식기반산업과 연계된 NSC 직무능력표준에 맞춰 Front Office/Back Office, F&B 등 제반 호텔관리업무를 담당할 수 있는 호텔전문경영인으로서 폭넓은 지식과 실천역량을 구비한 미래의 호텔산업을 선도할 수 있는 역량과 능력	실기

과목 프로파일			
교과목명	호텔외식프랜차이즈론	영문교과목명	Hotel Food service & Franchise Management
교과목 개요 및 특성	호텔외식프랜차이즈의 전반에 대한 이론과 실무적 접근 방법 및 특성, 부서별 업무와 기능, 종사원으로서 지식을 갖추도록 하는 교과목.		
교과 목표	외식산업의 이해와 프랜차이즈 레스토랑의 문제해결능력 및 운영 관리능력		
교과 내용	외식산업의 중요성 인식과 기본적 이해를 목적으로 외식산업의 개념과 정의, 외식산업의 특성, 외식산업의 성장배경 및 발전과정, 외식산업의 현황, 그리고 외식산업과 문화 등은 물론 외식 프랜차이즈 산업분야별 사업특성에 따른 경영관리의 기초이론을 학습		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
고객 서비스인적능력 (MC1)	20%	고객과 대면하면서 만족과 감동의 서비스를 제공해야 하는 호텔리어들의 인적 역량을 통한 다양한 호텔 고객층의 민원 처리기법을 과학적이고 체계적으로 습득하여 활용할 수 있는 능력	발표/과제
창의적소통 기반협업능력 (MC2)	30%	호텔 조직내 구성원으로서 협업하는 관계를 유지하고 조직내부 및 외부의 갈등을 완만히 해결하여 고객의 요구를 충족시킬 수 있는 능력으로 팀워크능력, 리더십, 갈등관리능력, 협상능력, 그리고 고객서비스 능력	발표/과제
전공직무능력 (MC3)	50%	4차산업 및 신지식기반산업과 연계된 NSC 직무능력표준에 맞춰 Front Office/Back Office, F&B 등 제반 호텔관리업무를 담당할 수 있는 호텔전문경영인으로서 폭넓은 지식과 실천역량을 구비한 미래의 호텔산업을 선도할 수 있는 역량과 능력	발표/과제

10. 전공 이수 요건

- 전공의 졸업학점 취득 및 졸업논문 제출

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

11. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험 · 실습실	비고
전공강의실 (바오로관 107, 바오로관 112)	칵테일실습실(바오로관 114호)	-

호텔경영학전공 심화과정
HOTEL MANAGEMEMT

1. 심화과정 설치 근거

호텔리어 경영자가 반드시 갖추어야 할 요건인 인력관리역량, 마케팅역량, 정확한 의사 결정력, 시장환경 분석력, 리더쉽등 이론과 실무 외에 5성급 호텔의 컨벤션 및 이벤트를 경영할 수 있는 전문지식과 실무능력을 겸비한 호텔리어 양성을 목표로 한 심화과정.

2. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습	
전심	호텔레스토랑메뉴관리론	3	3	3											
전심	호텔이벤트경영론	3				3	3								
전심	호텔소비자행동론	3	3	3											
전심	캡스톤디자인호텔전시기획론	3				3	3								
전심	캡스톤디자인호텔경영세미나	3							3	3					
전심	캡스톤디자인호텔프로젝트	3										3	3		
전심	캡스톤디자인호텔컨벤션기획실무	3							3	3					
전공과목 합계		21	6	6		6	6		6	6		3	3		

3. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명	
3	1학기	호텔레스토랑메뉴관리론 3-3-0	호텔소비자행동론 3-3-0
	2학기	호텔이벤트경영론 3-3-0	캡스톤디자인호텔전시기획론 3-3-0
4	1학기	캡스톤디자인호텔경영세미나 3-3-0	캡스톤디자인컨벤션기획실무 3-3-0
	2학기	호텔프로젝트캡스톤디자인 3-3-0	

4. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전공심화	호텔레스토랑메뉴관리론			50		50		100
	호텔소비자행동론	50		50				100
	호텔이벤트경영론				50		50	100
	호텔국제전시기획론			50	50			100
	캡스톤디자인호텔경영세미나			25	25		50	100
	캡스톤디자인컨벤션기획실무			50	50			100
	호텔프로젝트캡스톤디자인			50	50			100
역량총합		50	0	275	225	50	100	700

5. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
교과목명	호텔레스토랑메뉴관리론	영문교과목명	Hotel Restaurant Menu Management
교과목 개요 및 특성	호텔레스토랑 수익창출의 핵심인 메뉴 품질뿐 아니라 가격까지도 고객의 욕구를 충족시킬 수 있는 메뉴를 개발하고 관리할 수 있도록 하는 교과목.		
교과 목표	호텔식음료 업장의 간판인 메뉴에 대한 이해 및 분석 고찰		
교과 내용	호텔레스토랑 메뉴에 대한 기초이론 및 분류 등에 관한 내용		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 (MC3)	50	4차산업 및 신지식기반산업과 연계된 NSC 직무능력표준에 맞춰 Front Office/Back Office, F&B 등 제반 호텔관리업무를 담당할 수 있는 호텔전문경영인으로서 폭넓은 지식과 실천역량을 구비한 미래의 호텔산업을 선도할 수 있는 역량과 능력	시험
호텔식음료실무능력 (MC5)	50	호텔 및 외식업체 레스토랑 종사자가 반드시 갖추어야 할 레스토랑, 바, 커피숍 운영에 대한 이론과 실무 운영 능력	시험

과목 프로파일			
교과목명	호텔소비자행동론	영문교과목명	Hotel Consumer Behavior theory
교과목 개요 및 특성	호텔 소비자들의 의사 결정에 영향을 미치는 여러 가지 변수들과 그 상호작용에 대한 이해를 증진시킨다. 호텔에서의 인간행동에 관한 학습과 응용 능력을 배양하는 교과목.		
교과 목표	본 과목에서는 NCS기반 호텔홍보, 호텔마케팅 학습모듈을 통해 소비자행동에 대해 학습한다.		
교과 내용	국제화와 세계화가 가속화되는 최근의 글로벌 환경 속에서 기업이 생존하고 무한경재에서 유리한 입장을 점하기 위해서는 다양한 의사결정이 이루어져야 한다. 호텔기업의 모든 의사결정은 소비자행동에 대한 명확한 이해를 바탕으로 하여야 한다. 소비자행동에 대한 이해는 궁극적으로 호텔기업의 홍보 및 마케팅전략을 달성하는데 최적의 의사결정을 내리도록 도와줄 수 있다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
고객 서비스인적능력 (MC1)	50%	가톨릭 정신에 바탕을 둔 따뜻한 인간애로 세계인과 더불어 살아가는 호텔전문 경영인으로서의 직업윤리를 통해 사람과 사람 사이에 지켜야 할 윤리적 규범을 지키면서 개인의 성장은 물론 직업의 전문적 가치와 의미를 찾을 수 있도록 공동체 의식과 직업윤리에 대한 합리적인 사고를 갖춘 소비자행동의 이해라는 사고력을 지닐 수 있다.	시험
전공직무능력 (MC3)	50%	전공심화 지식을 바탕으로 습득된 현장실무 적용능력과 응용능력을 활용하여 호텔 소비자행동을 이해함으로써 서비스산업 분야에서의 창의적인 마케팅 업무 수행 능력을 갖출 수 있다.	시험

과목 프로파일			
교과목명	호텔이벤트경영론	영문교과목명	Hotel Event Management
교과목 개요 및 특성	호텔이벤트 관련 기획관리, 마케팅관리, 이벤트 프로그래밍 등의 이론을 학습하고, 이벤트현장 방문 및 행사 기획과 운영 등의 실무경험을 익히는 교과목.		
교과 목표	호텔 및 관광분야의 이벤트를 조직하고 운영·관리하는데 필요한 이론을 습득하여 호텔관리자로서의 자질을 함양한다.		
교과 내용	이벤트와 호텔관광의 학문적 이해를 기초로 이벤트의 개념, 이벤트 사업계획수립, 이벤트 조직인사관리, 이벤트마케팅 등 이벤트경영에 있어 전반적인 이론을 습득한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의적 문제해결능력 (MC4)	50%	호텔 및 이벤트 업무를 수행하는 과정에서 문제상황과 관련된 자료들을 탐색하고 수집한 자료를 분석하며, 이벤트를 기획하며 주어진 문제의 해결에 적합한 해결안을 도출해 낼 수 있는 사고 기능 등을 갖춰 문제의 해결에 적합한 해결안을 도출할 수 있다.	시험/발표
대인관계능력 (MC6)	50%	호텔 및 이벤트 관련 조직내 구성원으로서 협업하는 관계를 유지하고 조직내부 및 외부의 갈등을 완만히 해결하여 고객의 요구를 충족시킬 수 있는 능력으로 호텔이벤트 기획 및 개최에 대한 팀워크능력, 리더십, 갈등관리능력, 협상능력, 그리고 서비스능력을 갖춰 고객의 요구를 충족할 수 있다.	시험/발표

과목 프로파일			
교과목명	호텔국제전시기획론	영문교과목명	Hotel International Exhibition Planning
교과목 개요 및 특성	5성급 호텔의 전시기획가로서 국내외 동향을 분석하고, 국제전시산업의 개관, 박람회를 포함하는 전시회를 유치하고 운영하는 데 필요한 내용을 학습할 수 있는 교과목.		
교과 목표	전시사업에 대한 개념과 전시기획실무, 경영 등 국제전시 전반에 대한 이해를 높인다.		
교과 내용	본 과목에서는 국제전시기획론의 기초적이고 전반적인 내용을 학습할 수 있도록 전시사업론, 전시기획실무, 전시마케팅 및 운영론, 전시서비스 및 디자인론 등에 대한 내용을 다루게 된다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 (MC3)	50%	4차산업 및 신지식기반산업과 연계된 국제전시기획 업무를 담당할 수 있는 호텔전문경영인으로서 폭넓은 지식과 실천역량을 구비한 미래의 호텔 및 MICE산업을 선도할 수 있는 역량과 능력을 갖출수 있다.	시험/발표
창의적 문제해결능력 (MC4)	50%	호텔 및 전시컨벤션센터에서 개최되는 무역전시회 및 국제전시기획과 관련된 인터넷 정보검색사와 컴퓨터 활용능력자격증 등을 갖출 수 있도록 하여 엑셀, 한글, 워드 등 기본적인 문서 활용 능력을 활용한 호텔전시 및 국제전시기획을 할 수 있다.	국제 전시기획 평가

과목 프로파일			
교과목명	캡스톤디자인 호텔경영세미나	영문교과목명	Hotel Management Seminar
교과목 개요 및 특성	호텔기업의 환경변화의 영향을 결정하기 국제호텔 기업들이 경쟁우위를 성취하여 성과를 달성하 수 있는 방법들을 파악하는데 목적이 있다.		
교과 목표	호텔기업 경영을 위해 모든 부서의 제반 업무와 경영기법의 이해와 연구가 목표임		
교과 내용	모든 호텔경영이론과 경영 전략을 습득시키고 발표와 토론을 통해 전공 지식을 배양 시키는 내용임		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 (MC3)	25%	전공심화 지식을 바탕으로 습득된 현장실무 적용능력과 응용능력을 활용하여 호텔서비스산업 분야에서의 창의적인 업무 수행 능력	시험/발표
창의적 문제해결능력 (MC4)	25%	호텔 및 MICE업무를 수행하는 과정에서 대 고객서비스의 실패로 인해 발생할 수 있는 모든 상황에서 실제로 문제상황과 관련된 자료들을 탐색하고 수집한 자료를 분석하며, 그로부터 주어진 문제의 해결에 적합한 해결안을 도출해 낼 수 있는 사고 기능 등을 갖춰 문제의 해결에 적합한 해결안을 도출할 수 있다.	시험/발표
대인관계능력 (MC6)	50%	창의적 기업가 정신을 바탕으로, 호텔 및 MICE관련 업무를 관리하고 개발할 수 있는 능력 즉, 자기개발능력, 자아인식능력, 자기관리능력 그리고 경력개발능력 등을 향상시킬 수 있는 교육과정을 적용하여 학생 스스로 취업에 필요한 경력개발 계획을 수립하고 성공 취업 커리어로드맵 작성 및 공유 등을 할 수 있다.	과제

과목 프로파일			
교과목명	캡스톤디자인 컨벤션기획실무	영문교과목명	Capstone design Hotel Convention Planning
교과목 개요 및 특성	컨벤션 행사의 가상적 시나리오를 중심으로 기획안을 제작하고 발표하는 교과목.		
교과 목표	컨벤션을 기획하기 위한 전체 틀을 이해하고 사례를 분석하여 실무에 적용할 수 있는 기획서를 작성해 본다.		
교과 내용	컨벤션을 기획하기 위한 전체 틀을 이해하고, 컨벤션 기획 및 운영 사례를 분석한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 (MC3)	50%	호텔 및 컨벤션관련 전공심화 지식을 바탕으로 습득된 현장실무 적용능력과 응용능력을 활용하여 호텔서비스산업 분야 및 MICE산업에서의 기획실무를 할 수 있는 창의적인 업무 수행 능력	시험/발표
창의적 문제해결능력 (MC4)	50%	호텔 및 전시컨벤션센터에서 개최되는 회의 및 컨벤션기획과 관련된 인터넷 정보검색사와 컴퓨터 활용능력자격증 등을 갖출 수 있도록 하여 엑셀, 한글, 워드, PPT 등 기본적인 문서 활용 능력을 활용한 호텔 및 전시컨벤션센터에서 개최되는 회의 및 국제회의를 기획 할 수 있다.	시험/발표

과목 프로파일			
교과목명	호텔프로젝트 캡스톤디자인	영문교과목명	Hotel Project Capstone design
교과목 개요 및 특성	호텔경영학과 교과목 수업에서 배운 내용을 바탕으로 호텔사업계획서 작성에 대한 전반적인 이론 체계 정립 후 팀별로 실제 사업계획서를 작성하는 교과목.		
교과 목표	호텔프로젝트를 진행하기 위한 단계별 추진사항과 실무에서 요구되는 각종 편의시설과 시스템 등을 학습한다.		
교과 내용	호텔업의 타당성 분석, 인허가 사항, 설계 및 시공, 종업원 채용		
교육 방법	이론 ( ) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 (MC3)	50%	호텔프로젝트 진행을 학습하며 창의적 기업가 정신을 바탕으로, 호텔업무를 관리하고 개발할 수 있는 능력 즉, 자기개발능력, 자아인식능력, 자기관리능력 그리고 경력개발능력 등을 향상시킬 수 있는 교육과정을 적용하여 학생 스스로 취업에 필요한 경력개발 계획을 수립하고 성공 취업 커리어로드맵 작성 및 공유 등을 할 수 있는 능력	시험/과제
창의적 문제해결능력 (MC4)	50%	호텔업무를 수행하는 과정에서 대 고객서비스의 실패로 인해 발생할 수 있는 모든 상황에서 실제로 문제상황과 관련된 자료들을 탐색하고 수집한 자료를 분석하며, 그로부터 주어진 문제의 해결에 적합한 해결안을 도출해 낼 수 있는 사고 기능 등을 갖춰 문제의 해결에 적합한 해결안을 도출해 낼 수 있는 능력	시험/과제

조리외식경영학전공 기본과정
Food Service Management

1. 교육목표

- 오너셰프 및 외식전문경영가 양성
- 호텔과 외식기업의 한식, 양식, 중식, 일식, 제과제빵 등 셰프 양성
- 외국인과 의사소통을 위한 외국어 회화능력을 배양하여 호텔 및 외식기업의 최고경영자양성
- 푸드스타일리스트, 푸드 컨설턴트 등 음식 문화 전문가 양성, 중등학교 조리 교사 양성
- 외식관련 언론, 잡지사, 출판사의 기자, 작가의 양성, 방송언론의 맛칼럼리스트 및 스타셰프 양성

2. 전공연혁

2002년 호텔조리외식경영 전공 신설
2004년 NURI사업 선정
2006년 제1회 졸업작품전시회
2007년 SIFE 서울관광음식 박람회 국제요리 경영대회 한식-은상 / 죽상-동상 / 양식-동상 수상
2008년 강릉음식축제 요리대회 출전 우수상수상
2010년 녹색건강산업 녹색건강음식개발동아리 신설
2012년 호텔조리외식경학과 학과분리, 호텔조리·외식경영학과 학생회 출범
2013년 일반대학원 호텔조리·외식경영학과 석/박사 과정 개설, 서울, 수도권 특급호텔 17명 취업
2014년 2~4학년 국내 외식산업 연수 (전라도 전역), 수도권 특급호텔 32명 취업
2015년 호텔학부 호텔조리·외식경영전공 변경
해외 외식산업 연수(일본, 태국), 서울, 경기 특급호텔 26명 취업
2016년 조리외식학과 학과명 변경, 해외 외식산업 연수(홍콩, 대만), 서울, 경기 특급호텔 29명 취업
2017년 조리외식경영학전공 전공명 변경
2018년 문화광광부 후원, 한국음식관광협회주관 국제요리경연대회 서울시장상, 식약처장상, 금상 등 수상
2019년 제주국제푸드 & 와인 페스티벌, 스타셰프와 함께하는 요리대회 준우승 수상
2020년 LINC+사업단주관 "현장실습체험공모전"(동영상)부분, 최우수상 수상
2022년 3월 두둥탁 칼질왕 선발대회, 4월 강릉 봄의 향연 "한접시 요리대회", 빵빵한 빵페어링 대회 개최
2023년 4월 제 2회 두둥탁 칼질와 선발대회 개최, 10월 이금기 요리대회 개최

3. 교과운영 방안

조리외식경영전공은 외식프랜차이즈, 스타셰프, 외식경영, 창의실용, 융복합, 교육모듈을 통해 전문 셰프에 필요한 교육을 실시하며 전공의 직무능력을 갖춘 인재가 되도록 함

4. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (의사소통능력)	외식산업의 마케팅 활동과 조리작업을 통한 구성원 간 의사전달 능력 배양, 외식전문가로서 외식산업 현장에서 전문적인 용어로 의사소통을 할 수 있다.	발표
MC2 (전공 기본 직무능력)	전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해하며 전공 관련 다양한 기기를 활용하여 실습 응용 능력을 향상시킬 수 있다. 또한 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지할 수 있다.	실습
MC3 (창의적 문제해결력)	외식산업의 다양한 정보를 수집하고 신 트렌드를 접목하여 창의적이고 논리적인 사고를 배양하여 외식산업환경변화에 능동적인 마케팅전략을 구축하고 의사결정을 할 수 있다.	실습
MC4 (자기개발능력)	외식경영관련 전문 지식을 바탕으로 외식경영전문가 역량을 개발하고, 현장 직무능력 향상과 관련 자격증 취득을 통하여 개인의 경력을 개발할 수 있다.	시험
MC5 (공동체윤리)	외식산업 전반에 관하여 진실한 직업관과 성실하고, 사회적 책임감이 있는 태도로 주어진 업무를 수행 할 수 있다.	시험
MC6 (글로벌능력)	글로벌 외식산업 문화의 이해를 바탕으로 국내 외식산업 현장에 적용하여 경영활동에 활용할 수 있다.	시험

5. 전공능력 선정 배경

가. 내·외부 현황 및 환경분석

1) 내부 현황 분석(학과/ 전공 특장점 등)

(가) 학과 특성

① 외식에 대한 관심의 증가에 따른 전문지식과 실무지식을 겸비한 외식경영전문가 및 오너셰프 양성

② 외식산업의 범위의 확장에 따른 외식관련 자격증 취득, 실무와 밀접한 전공 교육과정

③ 외식산업 현장 수요에 걸맞게 이론과 실무의 균형을 이룬 교육과정

④ 대학의 특성과와 관련하여 다양한 분야와 창의적 융·복합교육과정 운영

(나) 학과 평가

① 신입생 충원률은 저조 하지만(2023학년도), 평균적으로 편입생확보를 통한 재학률 높음

② 취업률 상대적으로 높음

(다) 교육 공간

① 실무교육과 관련하여 실습실 환경이 낙후 되어 있으며, 연회 실습실과 커피, 음료실습 교육 공간이 필요함

② 재학생들이 실습실 공간을 적극적으로 활용 할 수 있도록 환경개선이 필요함

2) 외부 환경 분석

(가) 장점(Strength)

① 외식산업에 대한 사회적 수요의 증가

② 취업률이 최근 2년간 60% 이상을 유지

③ 현장 실무중심의 교육과정 운영과 국내·외 현장실습 프로그램 운영

④ 전공관련 비교과 프로그램과 각종 요리대회에서 우수한 성적을 거두고 있음

⑤ 전공관련 우수한 교수진 확보, 영동권 유일의 4년제 조리외식경영전공 과정 운영

(나) 단점(Weakness)

① 서울·수도권소재의 대학에 비해 학과 브랜드 이미지가 낮음

② 전공 실습교육의 부족과 실습실 환경 낙후됨

③ 학부제 편제에 따른 학과의 정체성 혼란

④ 재학생의 학과 만족도와 충성도 저조

⑤ 학과 홍보를 위한 매체 활동 부족(학과 홈페이지, 학과 SNS 활동, 학생회 활동)

(다) 기회(Opportunity)

① 외식에 대한 관심의 증가와 오너셰프 직업에 대한 사회적 이미지 향상
② 산업구조 변화에 따른 외식전문가에 대한 사회적 수요의 증가
③ 외식산업의 다양한 형태 등장으로 새로운 형태의 외식전문가 수요 발생
④ 올림픽 개최 도시와 관광지역의 이미지 상승과 더불어 외식전문가 수요의 증가가 기대됨
⑤ 외식산업 시장의 다변화로 인해 외식경영 전문가 수요 증가
⑥ 산학협력 기업체 다수 확보

(라) 위협(Threat)
① 학령인구 감소
② 서울·수도권과의 물리적인 접근성 낮음
③ 서울·수도권 대학의 전공 심화 과정 신설, 학점은행제 및 사이버 대학의 조리외식경영학과의 신설로 학생 자원 확보 어려움
④ 학부모와 학생들의 대학 진학에 대한 가치관의 변화-----> 서울·수도권소재의 직업전문학교로 진학(실습실 환경이 탁월함, 교육기간이 짧음, 현장 실습과 취업이 다양함)
⑤ 서울·수도권 대학의 편입학 기회의 확대로 재학생 이탈 심각

나. 사회 및 학생 요구분석
1) 2022 조리외식경영 전공 교육과정 개선 학생 설문조사
(가) 1학년 신입생의 경우 실습교과목 개설을 요구 (2020학년부터 1학년 전공 실습교과목 개설하여 운영하였음)
(나) 1학년 교육과정에 교양교과목 개설이 되어 학과의 소속감과 만족도가 현저히 낮아짐
(라) 자격증 관련 비교과과목 운영 요구
(마) 실무중심의 교육과정 운영을 요구함
(바) 실습실 환경개선과, 식음료 및 연회 실습실 확보를 요구함
2) 사회맞춤교육혁신원 교육품질관리센터 교육과정 요구조사 분석(2018년도)
(가) 관광스포츠대학 전공과정 이수체계에 대한 만족도 향상을 위해 재학생들의 실무중심의 교육과정운영과 전공 교과목 개설
3) 조리외식경영 전공 학생들의 동아리 참여와 대학생활 만족도 관계조사
(가) 재학생들의 전공 관련 동아리 활동 참가자와 비참가자 간에 유의미한 차이가 나타났음. 따라서 학과 학생들의 동아리 참여를 통학 학과 만족도 향상 방안이 필요함

6. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습	
전필	사제동행세미나 1~8	4.0	0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		
기초	외식경영기초실무 I	3	3		3																-	-	-	-	-	-	
기초	외식경영기초실무 II	3				3		3													-	-	-	-	-	-	
기초	한식실무경영론 I	3	3		3																-	-	-	-	-	-	
기초	한식실무경영론 II	3				3		3													-	-	-	-	-	-	
전기	양식실무경영론 I	3							3		3										-	-	-	-	-	-	
전기	양식실무경영론 II	3										3		3							-	-	-	-	-	-	
전기	베이커리실무경영론 I	3							3		3										-	-	-	-	-	-	
전기	베이커리실무경영론 II	3										3		3							-	-	-	-	-	-	
전기	음료와 주류경영 원가관리	3							3	3											-	-	-	-	-	-	
전기	조리과학과 외식창업	3										3	3								-	-	-	-	-	-	
전기	캡스톤디자인중식실무경영론 I	3													3		3				-	-	-	-	-	-	
전기	캡스톤디자인일식실무경영론 I	3													3		3				-	-	-	-	-	-	
전기	캡스톤디자인외식산업실무용어해설	3																3	3		-	-	-	-	-	-	
교직	조리교과교육론	3													3	3											
교직	조리교재연구및지도법	3																3	3								
전공과목 합계		49	6.5	1	6	6.5	1	6	9.5	4	6	9.5	4	6	9.5	4	6	6.5	6	1	0.5	1		0.5	1		

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명		
1	1학기	외식경영기초실무 I 3-0-3	한식실무경영론 I 3-0-3	
	2학기	외식경영기초실무 II 3-0-3	한식실무경영론 II 3-0-3	
2	1학기	양식실무경영론 I 3-0-3	베이커리실무경영론 I 3-0-3	음료와주류경영원가관리 3-3-0
	2학기	양식실무경영론 II 3-0-3	베이커리실무경영론 II 3-0-3	조리과학과 외식창업 3-3-0
3	1학기	캡스톤디자인중식실무경영론 I 3-0-3	캡스톤디자인일식실무경영론 I 3-0-3	
	2학기	캡스톤디자인외식산업실무용어해설 3-3-0		

8. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1 (의사소통 능력)	MC2 (전공 기본직무 능력)	MC3 (창의적 문제해결 능력)	MC4 (자기개발 능력)	MC5 (공동체 윤리)	MC6 (글로벌 능력)	가중치합
전공필수	사제동행세미나							100%
기초전공	외식경영기초실무Ⅰ	25	50		25			100%
	외식경영기초실무Ⅱ	25	50		25			100%
	한식실무경영론Ⅰ	25	50		25			100%
	한식실무경영론Ⅱ	25	50		25			100%
전공기본	양식실무경영론Ⅰ	25	50		25			100%
	양식실무경영론Ⅱ	25	50		25			100%
	베이커리실무경영론Ⅰ	25	50		25			100%
	베이커리실무경영론Ⅱ	25	50		25			100%
	음료와 주류경영 원가관리		50	25	25			100%
	조리과학과 외식창업		50	25	25			100%
	캡스톤디자인중식실무경영론Ⅰ	25	50		25			100%
	캡스톤디자인일식실무경영론Ⅰ	25	50		25			100%
	캡스톤디자인외식산업실무용어해설		50	25	25			100%
교직	조리교과교육론		50	25	25			100%
	조리교재연구및지도법		50	25	25			100%
역량총합		250	750	125	375			1,600

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일				
교과목명	외식경영기초실무 I	영문과목명	Food Service Basic Practice I	
교과목 개요 및 특성	서비스산업의 외식경영자로서 기본적인 자세를 분석하여 새로운 컨셉의 프로그램을 개발하여 활용 할 수 있다.			
교과 목표	서비스산업의 외식경영자로서 기본적인 자세를 확립한다			
교과 내용	핵심상품인 메뉴가 만들어지는 주방공간의 이해와 메뉴작업시 필요한 기본적인 도구 활용법을 실습한다 기초조리법과 칼질법을 숙달하며, 위생적인 주방관리를 위한 청소, 정리, 정돈에 관해 실습한다			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
의사소통능력 (MC1)	25%	서비스산업의 외식경영자로서의 기본자세에 대한 관련 실무지식과 이론적 지식을 바탕으로 리더십, 팀웍, 상호협력을 통해 공동의 목표를 달성 할 수 있도록 원만한 관계를 형성 할 수 있다.		시험, 토론
전공기본 직무능력 (MC2)	50%	서비스산업의 외식경영자로서 기본적인 자세에 대한 이론 및 실습 과정을 이해하며 전공 관련 다양한 기기를 활용하여 실습 응용 능력을 향상시킬 수 있다. 또한 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지할 수 있다.		실습
자기개발능력 (MC4)	25%	서비스산업의 외식경영자로서의 기본자세를 확립하며 외식산업 전반에 관하여 진실한 직업관과 성실하고, 사회적 책임감이 있는 태도로 주어진 업무를 수행 할 수 있다.		토론, 보고서

과목 프로파일				
교과목명	외식경영기초실무 II	영문과목명	Food Service Basic Practice II	
교과목 개요 및 특성	서비스산업의 외식경영자로서 기본적인 자세를 분석하여 새로운 컨셉의 프로그램을 개발하여 활용 할 수 있다.			
교과 목표	서비스산업의 외식경영자로서 테크닉과 능력을 배양하며 트렌드 변화에 부응하는 자세를 확립한다			
교과 내용	핵심상품인 메뉴가 만들어지는 주방공간의 안에서 창의적이고 실용적인 기초조리법과 외식경영마인드를 배우고 위생적인 주방관리를 위한 청소, 정리, 정돈에 관해 실습한다			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
의사소통능력 (MC1)	25%	서비스산업의 외식경영자로서의 기본자세에 대한 관련 실무지식과 이론적 지식을 바탕으로 리더십, 팀웍, 상호협력을 통해 공동의 목표를 달성 할 수 있도록 원만한 관계를 형성 할 수 있다.		시험, 토론
전공기본 직무능력 (MC2)	50%	서비스산업의 외식경영자로서 기본적인 자세에 대한 이론 및 실습 과정을 이해하며 전공 관련 다양한 기기를 활용하여 실습 응용 능력을 향상시킬 수 있다. 또한 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지할 수 있다.		실습
자기개발능력 (MC4)	25%	서비스산업의 외식경영자로서의 기본자세를 확립하며 외식산업 전반에 관하여 진실한 직업관과 성실하고, 사회적 책임감이 있는 태도로 주어진 업무를 수행 할 수 있다.		토론, 보고서

과목 프로파일				
교과목명	한식실무경영론 I	영문과목명	Korean Foods Management I	
교과목 개요 및 특성	한식조리실무			
교과 목표	한국 전통음식의 형성과정과 특징, 식재료, 조리기능을 익힌다			
교과 내용	한국 전통음식의 특징, 시대적 변천 과정, 조리법의 종류, 양념의 사용법, 궁중음식 등의 이론을 배우고 기본적인 조리기능을 익혀 상차림을 할 수 있도록 한다, 향후 조리사 및 외식사업경영자로서 갖추어야 할 한식조리 전반에 관한 사항을 학습한다			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
의사소통능력 (MC1)	25%	한식 실무조리 환경의 조리작업을 통한 구성원 간 의사전달 능력 배양, 외식 전문가로서 한식실무 현장에서 전문적인 용어로 의사소통 할 수 있다.		시험, 토론
전공기본 직무능력 (MC2)	50%	한식실무 전문가로서 외식관련 전문지식의 이해를 바탕으로 외식산업현장에서 조리 실기 능력, 전문 경영인, 메뉴 개발자, 외식마케터, 푸드스타일링 능력을 발휘 할 수 있다.		실습
자기개발능력 (MC4)	25%	한식현장의 현황과 환경을 분석하여 새로운 컨셉의 한식 제품을 개발하여 활용 할 수 있다.		토론, 보고서

과목 프로파일				
교과목명	한식실무경영론 II	영문과목명	Advanced Korean Foods Management II	
교과목 개요 및 특성	한식조리실무			
교과 목표	고급 한국전통음식의 특징, 식재료, 조리기능, 상차림 법 등을 익힌다			
교과 내용	한식실무경영론 I 에 이어 심화된 교과 내용으로 전통 한국음식의 조리법, 향토음식 등을 익혀 세계적으로 상품성 있는 한국음식의 조리법을 익힌다, 향후 조리사 및 외식사업경영자로서 갖추어야 할 한식조리 전반에 관한 사항을 학습한다			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
의사소통능력 (MC1)	25%	한식 실무조리 환경의 조리작업을 통한 구성원 간 의사전달 능력 배양, 외식 전문가로서 한식실무 현장에서 전문적인 용어로 의사소통 할 수 있다.		시험, 토론
전공기본 직무능력 (MC2)	50%	한식실무 전문가로서 외식관련 전문지식의 이해를 바탕으로 외식산업현장에서 조리 실기 능력, 전문 경영인, 메뉴 개발자, 외식마케터, 푸드스타일링 능력을 발휘 할 수 있다.		실습
자기개발능력 (MC4)	25%	한식현장의 현황과 환경을 분석하여 새로운 컨셉의 한식 제품을 개발하여 활용 할 수 있다.		토론, 보고서

과목 프로파일				
교과목명	양식실무경영론 I	영문과목명	Western Cooking Practice Management I	
교과목 개요 및 특성	양식조리실무			
교과 목표	서양요리 필요한 식재료 선정과 요리도구 활용 및 표준화된 요리기법을 익힌다			
교과 내용	서양조리의 입문단계로 조리와 관련된 식재료의 식품이론 및 조리기술의 기초를 이해함으로써 분야별 조리기술을 배양하는데 필요한 이론과 실기의 기본이 되게 하고, 향후 조리사 및 외식사업경영자로서 갖추어야 할 서양조리 전반에 관한 사항을 학습한다			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
의사소통능력 (MC1)	25%	외식산업의 마케팅 활동과 조리작업을 통한 구성원 간 의사전달 능력 배양, 외식 전문가로서 외식산업 현장에서 전문적인 용어로 의사소통을 할 수 있다.		시험, 토론
전공기본 직무능력 (MC2)	50%	외식경영자 및 오너셰프로서 외식관련 전문지식의 이해를 바탕으로 외식산업 현장에서 조리 실기 능력, 전문 경영인, 메뉴 개발자, 외식마케터, 푸드스타일링 능력을 발휘 할 수 있다.		실습
자기개발능력 (MC4)	25%	외식산업현장의 현황과 환경을 분석하여 새로운 컨셉의 프로그램을 개발하여 활용할 수 있다.		토론, 보고서

과목 프로파일				
교과목명	양식실무경영론II	영문과목명	Western Cooking Practice Management II	
교과목 개요 및 특성	양식조리실무			
교과 목표	서양조리를 상품화 할 수 있는 테크닉과 능력을 배양하며 트렌드 변화에 부응하는 메뉴개발하과 표준화된 요리기법을 익힌다			
교과 내용	서양조리와 관련된 용어 및 식재료을 체계적으로 이해하고 실습을 통하여 조리기법을 습득하며, 아울러 프랑스, 이탈리아 등 세계요리의 중심이 되는 국가들의 요리와 상품특성을 연구하는 등 조리사 또는 외식사업경영자로서의 갖추어야 할 고급외국조리 실무능력을 학습한다			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
의사소통능력 (MC1)	25%	외식산업의 마케팅 활동과 조리작업을 통한 구성원 간 의사전달 능력 배양, 외식 전문가로서 외식산업 현장에서 전문적인 용어로 의사소통을 할 수 있다.		시험, 토론
전공기본 직무능력 (MC2)	50%	외식경영자 및 오너셰프로서 외식관련 전문지식의 이해를 바탕으로 외식산업 현장에서 조리 실기 능력, 전문 경영인, 메뉴 개발자, 외식마케터, 푸드스타일링 능력을 발휘 할 수 있다.		실습
자기개발능력 (MC4)	25%	외식산업현장의 현황과 환경을 분석하여 새로운 컨셉의 프로그램을 개발하여 활용할 수 있다.		토론, 보고서

과목 프로파일			
교과목명	베이커리실무경영론 I	영문과목명	Bakery & Pastry Management
교과목 개요 및 특성	베이커리실무		
교과 목표	제과 · 제빵의 기본원리를 이해하고 제과기능과 제빵기능을 익힌다		
교과 내용	과자와 빵의 분류, 재료의 특성, 제법, 평가, 제과제빵 기기 및 기구 등을 이해하고 제과기능, 제빵기능을 실습하며 학습한다 향후 제과사 및 제빵사 그리고 외식사업경영자로서 갖추어야 할 제과 · 제빵 전반에 관한 사항을 학습한다		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	25%	베이커리 실무조리 환경의 조리작업을 통한 구성원 간 의사전달 능력 배양, 외식 전문가로서 베이커리실무 현장에서 전문적인 용어로 의사소통을 할 수 있다.	시험, 토론
전공기본 직무능력 (MC2)	50%	베이커리실무 전문가로서 외식관련 전문지식의 이해를 바탕으로 외식산업현장에서 조리 실기 능력, 전문 경영인, 메뉴 개발자, 외식마케터, 푸드스타일링 능력을 발휘 할 수 있다.	실습
자기개발능력 (MC4)	25%	베이커리현장의 현황과 환경을 분석하여 새로운 컨셉의 베이커리 제품을 개발하여 활용 할 수 있다.	토론, 보고서

과목 프로파일			
교과목명	베이커리실무경영론 II	영문과목명	Advanced Bakery & Pastry Management
교과목 개요 및 특성	베이커리실무		
교과 목표	기초제과제빵에서 익힌 기능을 바탕으로 보다 고급스러운 제품의 제조공정을 이해한다		
교과 내용	기본적인 제과제빵의 공정에서 고급 제조공정과 고급 재료을 이용한 제품을 만들면서 현장 적응력을 향상시킨다 향후 제과사 및 제빵사 그리고 외식사업경영자로서 갖추어야 할 제과 · 제빵 전반에 관한 사항을 학습한다		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	25%	베이커리 실무조리 환경의 조리작업을 통한 구성원 간 의사전달 능력 배양, 외식 전문가로서 베이커리실무 현장에서 전문적인 용어로 의사소통을 할 수 있다.	시험, 토론
전공기본 직무능력 (MC2)	50%	베이커리실무 전문가로서 외식관련 전문지식의 이해를 바탕으로 외식산업현장에서 조리 실기 능력, 전문 경영인, 메뉴 개발자, 외식마케터, 푸드스타일링 능력을 발휘 할 수 있다.	실습
자기개발능력 (MC4)	25%	베이커리현장의 현황과 환경을 분석하여 새로운 컨셉의 베이커리 제품을 개발하여 활용 할 수 있다.	토론, 보고서

과목 프로파일			
교과목명	음료와 주류경영 원가관리	영문과목명	Beverage Management & cost controal
교과목 개요 및 특성	음료와 주류에 대한 이해와 식음료 원가관리의 이해		
교과 목표	외식산업에서 음식과 곁들여지는 음료와 주류의 종류에 대해서 학습하며 식재료 구매 시 필요한 원가분석 및 원가관리 능력을 함양		
교과 내용	식음료 원가관리를 기반으로 각 음료의 음식 매칭방법과 주류의 제조방법, 분류, 음식과 매칭에 대해서 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공기본 직무능력 (MC2)	50%	음료와 주류경영에 대한 이론 및 실습 과정을 이해하며 전공 관련 다양한 기기를 활용하여 실습 응용 능력을 향상시킬 수 있다. 또한 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지할 수 있다.	실습
창의적 문제해결력 (MC3)	25%	음료와 주류경영에 관한 외식산업현장의 현황과 환경을 분석하여 새로운 컨셉의 프로그램을 개발하여 활용 할 수 있다.	토론, 보고서
자기개발능력 (MC4)	25%	음료와 주류경영에 관한 외식산업의 마케팅 활동과 조리작업을 통한 구성원 간 의사전달 능력 배양, 외식전문가로서 외식산업 현장에서 전문적인 용어로 의사소통 할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	조리과학과 외식창업	영문과목명	Cooking Science & Foundation of Food Service
교과목 개요 및 특성	조리에 적용되는 과학을 이해하고 조리과학을 기반으로 외식창업 스킬 함양		
교과 목표	조리과학을 통한 과학적 외식창업이 가능하도록 사업계획서, 아이템, 트랜드, 시장분석 등의 조건들을 배우고 실제를 익힌다		
교과 내용	조리에서 다루어지는 과학을 이해하며 더불어 외식산업의 종류, 경영의 형태, 외식관련 지식기반, 업종, 사업 타당성 분석 등을 배우고 외식창업의 실제를 다룬다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공기본 직무능력 (MC2)	50%	외식창업에 있어서 스스로 문제해결 및 개발하는 능력을 높이며 전공 교육을 통한 자아 인식, 자기관리, 경력개발 능력을 갖출 수 있다. 또한 전공 관련 수행과정에 있어서 외식창업에에 대한 지식을 인지 할 수 있다.	실습
창의적 문제해결력 (MC3)	25%	외식창업의 다양한 정보를 수집하고 신 트렌드를 접목하여 창의적이고 논리적인 사고를 배양하여 외식창업환경변화에 능동적인 창업전략을 구축하고 의사결정을 할 수 있다.	토론, 보고서
자기개발능력 (MC4)	25%	외식창업의 현황과 환경을 분석하여 새로운 컨셉의 창업을 개발하여 활용 할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	캡스톤디자인중식실무경영론 I	영문과목명	Capstone Design Chinese Cuisine Management I
교과목 개요 및 특성	중식조리실무		
교과 목표	중국어기초를 학습하고 중국음식문화의 이해, 실용적인 조리기술과 레스토랑운영의 기초 실무를 학습한다		
교과 내용	중국음식문화의 이해, 중국음식문화, 기초 중국어, 레스토랑경영 기초실무, 칼 다루기, 팬다루기		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	25%	중식 실무조리 환경의 조리작업을 통한 구성원 간 의사전달 능력 배양, 외식 전문가로서 중식실무 현장에서 전문적인 용어로 의사소통 할 수 있다.	시험, 토론
전공기본 직무능력 (MC2)	50%	중식실무 전문가로서 외식관련 전문지식의 이해를 바탕으로 외식산업현장에서 조리 실기 능력, 전문 경영인, 메뉴 개발자, 외식마케터, 푸드스타일링 능력을 발휘 할 수 있다.	실습
자기개발능력 (MC4)	25%	중식현장의 현황과 환경을 분석하여 새로운 컨셉의 중식 제품을 개발하여 활용 할 수 있다.	토론, 보고서

과목 프로파일			
교과목명	캡스톤디자인일식실무경영론 I	영문과목명	Capstone Design Japanese Cuisine Management I
교과목 개요 및 특성	일식조리실무		
교과 목표	일본어기초를 학습하고 일본음식문화의 이해, 실용적인 조리기술과 레스토랑운영의 기초 실무를 학습한다		
교과 내용	일본음식문화의 이해, 기초 일본어, 칼 다루기, 팬다루기		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	25%	일식 실무조리 환경의 조리작업을 통한 구성원 간 의사전달 능력 배양, 외식 전문가로서 일식실무 현장에서 전문적인 용어로 의사소통 할 수 있다.	시험, 토론
전공기본 직무능력 (MC2)	50%	일식실무 전문가로서 외식관련 전문지식의 이해를 바탕으로 외식산업현장에서 조리 실기 능력, 전문 경영인, 메뉴 개발자, 외식마케터, 푸드스타일링 능력을 발휘 할 수 있다.	실습
자기개발능력 (MC4)	25%	일식현장의 현황과 환경을 분석하여 새로운 컨셉의 일식 제품을 개발하여 활용 할 수 있다.	토론, 보고서

과목 프로파일			
교과목명	캡스톤디자인외식산업 실무용어해설	영문과목명	Capstone Design Foodservice Industry Terminology
교과목 개요 및 특성	실무에서 사용되는 전문용어에 대한 이해		
교과 목표	외식산업에서 이용되는 용어를 익힘으로써 실무적응능력을 향상 시킨다		
교과 내용	호텔과 외식산업 현장에서 사용하는 기구, 기물과 조리전문 서적에서 사용하는 조리에 관련되는 전문 용어를 이해할 수 있도록 하고 현장에서 사용하는 한식, 양식, 중식, 일식, 이태리식, 프랑스식 제과 조리에 관련되는 용어를 익힌다		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공기본 직무능력 (MC2)	50%	외식경영자 및 오너셰프로서 외식관련 전문용어의 이해를 바탕으로 외식산업현장에서 조리 실기 능력, 전문 경영인, 메뉴 개발 능력을 발휘 할 수 있다.	실습
창의적 문제해결력 (MC3)	25%	외식산업의 전문실무용어를 터득하여 구성원 간 의사전달 능력 배양, 외식전문가로서 외식산업 현장에서 전문적인 용어로 의사소통을 할 수 있다.	토론, 보고서
자기개발능력 (MC4)	25%	외식경영관련 전문 용어 지식을 바탕으로 외식경영전문가 역량을 개발하고, 현장 직무능력 향상과 관련 자격증 취득을 통하여 개인의 경력을 개발 할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	조리교과교육론	영문과목명	Education of Cooking to teaching
교과목 개요 및 특성	조리교과 교육에 필요한 이론 이해		
교과 목표	조리교사 양성을 위하여 조리 교과 교육을 익힌다		
교과 내용	조리교사가 이해하고 있어야 할 조리교과교육론의 개념 이해, 강의방법의 설정, 평가방법 등을 학습한다		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공기본 직무능력 (MC2)	50%	조리교과 교육에 대한 이론 및 실습 과정을 이해하며 전공 관련 다양한 기기를 활용하여 실습 응용 능력을 향상시킬 수 있다. 또한 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지할 수 있다.	실습
창의적 문제해결력 (MC3)	25%	조리교과 교육을 통해 외식산업의 다양한 정보를 수집하고 신 트렌드를 접목하여 창의적이고 논리적인 사고를 배양하여 외식산업환경변화에 능동적인 마케팅전략을 구축하고 의사결정을 할 수 있다.	토론, 보고서
자기개발능력 (MC4)	25%	조리교과교육에 대한 전문 지식을 바탕으로 외식경영전문가 역량을 개발하고, 현장 직무능력 향상과 관련 자격증 취득을 통하여 개인의 경력을 개발 할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	조리 교재 연구 및 지도법	영문과목명	Cook-Textbook and Cartography
교과목 개요 및 특성	조리분야 교재의 개발 및 지도방법에 대한 이론 이해		
교과 목표	조리교재를 기획하고 연구 및 분석, 학습지도안의 작성 등을 통해 교수법을 학습한다		
교과 내용	조리영역별로 교재개발, 다양한 교습 방법을 학습		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공기본 직무능력 (MC2)	50%	조리교재를 기획하고 교수법을 학습하며 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해하며 전공 관련 다양한 기기를 활용하여 실습 응용 능력을 향상시킬 수 있다. 또한 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지할 수 있다.	실습
창의적 문제해결력 (MC3)	25%	조리교재연구와 교수법 학습을 통해 외식산업의 다양한 정보를 수집하고 신 트렌드를 접목하여 창의적이고 논리적인 사고를 배양하여 외식산업환경변화에 능동적인 마케팅전략을 구축하고 의사결정을 할 수 있다.	토론, 보고서
자기개발능력 (MC4)	25%	조리교재연구와 교수법 학습에 대한 전문 지식을 바탕으로 외식경영전문가 역량을 개발하고, 현장 직무능력 향상과 관련 자격증 취득을 통하여 개인의 경력을 개발할 수 있다.	프로젝트

10. 전공 이수 요건

전공필수과목 이수

11. 교직 기본 이수 과목 현황

표시과목	교육부 고시 기본이수과목(분야)	본교지정 교과목명	비고
조리	조리교육론	조리교과교육론	
	조리과학	조리과학과 외식창업	
	한국조리	[한식실무경영론Ⅰ, 한식실무경영론Ⅱ 중 택1]	
	외국조리	[양식실무경영론Ⅰ, 양식실무경영론Ⅱ 중 택1] [캡스톤디자인일식실무경영론Ⅰ, 캡스톤디자인중식실무경영론Ⅰ중 택1]	
	제과 · 제빵	[캡스톤디자인베이커리실무경영론Ⅰ, 캡스톤디자인베이커리실무경영론Ⅱ 중 택1]	
	단체급식	단체급식론	
	영양학	영양학	
	식품구매	음료와 주류경영 원가관리	
	외식경영및관리학	창의적외식경영관리학	

12. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험 · 실습실	비고
전공강의실 (바오로관 106, 111호)	한식조리실습실 (바오로관 102호) 동양조리실습실 (바오로관 103호) 서양조리실습실 (바오로관 104호) 제과제빵실습실 (바오로관 105호) 커피음료 실습실 (바오로관 114호)	

조리외식경영학전공 심화과정
Food Service Management

1. 심화과정 설치 근거

외식경영전문가로서 전공기본과정을 이수하고 사회맞춤형 인재의 양성과 사회에서 필요로 하는 전공지식 및 창업, 취업을 위한 역량강화 심화과정

2. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (의사소통능력)	외식산업의 마케팅 활동과 조리작업을 통한 구성원 간 의사전달 능력 배양, 외식전문가로서 외식산업 현장에서 전문적인 용어로 의사소통을 할 수 있다.	발표
MC2 (전공 기본 직무능력)	전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해하며 전공 관련 다양한 기기를 활용하여 실습 응용 능력을 향상시킬 수 있다. 또한 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지할 수 있다.	실습
MC3 (창의적 문제해결력)	외식산업의 다양한 정보를 수집하고 신 트렌드를 접목하여 창의적이고 논리적인 사고를 배양하여 외식산업환경변화에 능동적인 마케팅전략을 구축하고 의사결정을 할 수 있다.	실습
MC4 (자기개발능력)	외식경영관련 전문 지식을 바탕으로 외식경영전문가 역량을 개발하고, 현장 직무능력 향상과 관련 자격증 취득을 통하여 개인의 경력을 개발할 수 있다.	시험
MC5 (공동체윤리)	외식산업 전반에 관하여 진실한 직업관과 성실하고, 사회적 책임감이 있는 태도로 주어진 업무를 수행 할 수 있다.	시험
MC6 (글로벌능력)	글로벌 외식산업 문화의 이해를 바탕으로 국내 외식산업 현장에 적용하여 경영활동에 활용할 수 있다.	시험

3. 전공능력 선정 배경

사회 및 학생 요구분석

1) 2022 조리외식경영 전공 교육과정 개선 학생 설문조사

(가)심화과정의 필요성 대두

(나) 저학년의 교과목과 연계한 실무형 인재양성

(라) 심화 이론강좌를 실무와 이론을 겸비한 외식전문가 양성

(마) 실무중심의 교육과정 운영을 요구함

(바) 실습실 환경개선과, 식음료 및 연회 실습실 확보를 요구함

4. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습	
전심	캡스톤디자인중식실무경영론 II					3		3							
전심	캡스톤디자인일식실무경영론 II					3		3							
전심	캡스톤디자인외식경영관리학		3	3											
전심	캡스톤디자인메뉴관리론					3	3								
전심	캡스톤디자인외식연구방법론											3	3		
전심	캡스톤디자인서비스마케팅론								3	3					
전심	캡스톤디자인식음료원가관리론								3	3					
전공과목 합계			3	3		9	3	6	6	6		3	3		

5. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명		
3	1학기	캡스톤디자인외식경영관리학 3-3-0		
	2학기	캡스톤디자인중식실무경영론 II 3-0-3	캡스톤디자인일식실무경영론 II 3-0-3	캡스톤디자인메뉴관리론 3-3-0
4	1학기	캡스톤디자인서비스마케팅론 3-3-0		
	2학기	캡스톤디자인외식연구방법론 3-3-0		

6. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1 (의사소통 능력)	MC2 (전공기본 직무능력)	MC3 (창의적 문제해결력)	MC4 (자기개발 능력)	MC5 (공동체 윤리)	MC6 (글로벌 능력)	가중치합
전공심화	캡스톤디자인중식실무경영론 II	25	50		25			100%
	캡스톤디자인일식실무경영론 II	25	50		25			100%
	캡스톤디자인외식경영관리학		50	25	25			100%
	캡스톤디자인메뉴관리론		50	25	25			100%
	캡스톤디자인외식연구방법론		50	25	25			100%
	캡스톤디자인서비스마케팅론		50	25	25			100%
	캡스톤디자인식음료원가관리론		50	25	25			100%
역량총합		50	350	125	175			700%

7. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
교과목명	캡스톤디자인중식실무경영론II	영문과목명	Capstone Design Advanced Chinese Cuisine Management II
교과목 개요 및 특성	중식조리실무		
교과 목표	중국어를 바탕으로 중국음식문화의 이해, 실용적인 조리기술과 중식레스토랑운영의 능력을 학습한다		
교과 내용	중국음식문화의 이해, 중국음식문화, 중급 중국어, 고급레스토랑경영 실전, 메뉴관리, 메뉴디자인, 실전운영		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	25%	중식 실무조리 환경의 조리작업을 통한 구성원 간 의사전달 능력 배양, 외식 전문가로서 중식실무 현장에서 전문적인 용어로 의사소통 할 수 있다.	시험, 토론
전공기본 직무능력 (MC2)	50%	중식실무 전문가로서 외식관련 전문지식의 이해를 바탕으로 외식산업현장에서 조리 실기 능력, 전문 경영인, 메뉴 개발자, 외식마케터, 푸드스타일링 능력을 발휘 할 수 있다.	실습
자기개발능력 (MC4)	25%	중식현장의 현황과 환경을 분석하여 새로운 컨셉의 중식 제품을 개발하여 활용 할 수 있다.	토론, 보고서

과목 프로파일			
교과목명	캡스톤디자인일식실무경영론II	영문과목명	Capstone Design Advanced Japanese Cuisine Management II
교과목 개요 및 특성	일식조리실무		
교과 목표	일본어를 바탕으로 일본음식문화의 이해, 실용적인 조리기술과 일식레스토랑운영의 능력을 학습한다		
교과 내용	일본음식문화의 이해, 일본음식문화, 중급 일본어, 고급레스토랑경영 실전, 메뉴관리, 메뉴디자인, 실전운영		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	25%	일식 실무조리 환경의 조리작업을 통한 구성원 간 의사전달 능력 배양, 외식 전문가로서 일식실무 현장에서 전문적인 용어로 의사소통 할 수 있다.	시험, 토론
전공기본 직무능력 (MC2)	50%	일식실무 전문가로서 외식관련 전문지식의 이해를 바탕으로 외식산업현장에서 조리 실기 능력, 전문 경영인, 메뉴 개발자, 외식마케터, 푸드스타일링 능력을 발휘 할 수 있다.	실습
자기개발능력 (MC4)	25%	일식현장의 현황과 환경을 분석하여 새로운 컨셉의 일식 제품을 개발하여 활용 할 수 있다.	토론, 보고서

과목 프로파일				
교과목명	캡스톤디자인외식경영관리학	영문과목명	Capstone Design Food Service Business Management	
교과목 개요 및 특성	외식경영에 관련한 이론 이해			
교과 목표	외식산업의 이해와 레스토랑의 문제해결능력 및 운영 관리능력을 익힌다			
교과 내용	외식산업의 중요성 인식과 기본적 이해를 목적으로 외식산업의 개념과 정의, 외식산업의 특성, 외식산업의 성장배경 및 발전과정, 외식산업의 현황, 그리고 외식산업과 문화 등은 물론 외식산업분야별 사업특성에 따른 경영관리의 기초이론을 학습한다			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공기본 직무능력 (MC2)	50%	외식경영관련 전문지식의 이해를 바탕으로 외식산업현장에서 조리 실기 능력, 전문 경영인, 메뉴 개발자, 외식마케터 능력을 발휘 할 수 있다.		실습
창의적 문제해결력 (MC3)	25%	외식산업의 다양한 정보를 수집하고 신 트렌드를 접목하여 창의적이고 논리적인 외식경영방향을 모색하며 외식산업환경변화에 능동적인 마케팅전략을 구축하고 의사결정을 할 수 있다.		토론, 보고서
자기개발능력 (MC4)	25%	외식산업의 경영관리를 통한 구성원 간 의사전달 능력 배양, 외식전문가로서 외식산업 현장에서 전문적인 용어로 의사소통을 할 수 있다.		프로젝트

과목 프로파일				
교과목명	캡스톤디자인메뉴관리론	영문과목명	Capstone DesignMenu Planning	
교과목 개요 및 특성	메뉴관리에 대한 이론 이해			
교과 목표	외식소비자의 특성을 파악하고, 사회문화적인 특성을 이해하여, 소비자의 라이프 스타일에 맞는 전략적인 방안을 구축하여 외식산업의 핵심이 되는 메뉴상품의 기초적인 지식과, 과학적이고 체계적인 메뉴경영기법에 대하여 학습한다			
교과 내용	메뉴의 개념과 중요성, 메뉴디자인의 개요, 메뉴의 분석과 평가, 메뉴 소비자 이해, 메뉴 마케팅			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공기본 직무능력 (MC2)	50%	외식경영자 및 오너셰프로서 메뉴관리, 제작 전문지식의 이해를 바탕으로 외식산업현장에서 전문 경영인, 메뉴 개발자, 외식마케터, 푸드스타일링 능력을 발휘 할 수 있다.		실습
창의적 문제해결력 (MC3)	25%	외식산업의 다양한 정보를 수집하고 신 트렌드를 접목하여 창의적이고 논리적인 메뉴관리가 가능하며 능동적인 마케팅전략을 구축하고 의사결정을 할 수 있다.		토론, 보고서
자기개발능력 (MC4)	25%	외식산업현장의 현황과 환경을 분석하여 새로운 컨셉의 메뉴구성을 개발하여 활용할 수 있다.		프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	캡스톤디자인외식연구방법론	영문과목명	Capstone Design Food Research Methodology
교과목 개요 및 특성	논문작성에 필요한 연구방법의 이해		
교과 목표	외식칼럼리스트로서 외식연구방법론에 대한 모듈과 예시를 이해하고, 관련 지식 등을 습득하여 역량을 배양하고자 한다		
교과 내용	외식연구방법론에 대한 이해를 위한 기초적 교육을 중심으로 프로젝트 수행을 실시하여 마케팅전략수립과 수요예측 등을 구성한다		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공기본 직무능력 (MC2)	50%	외식경영자 및 오너셰프로서 외식관련 전문지식의 이해를 바탕으로 외식산업현장에서 현황분석과 자료의 이해 능력을 발휘 할 수 있다.	실습
창의적 문제해결력 (MC3)	25%	외식산업의 다양한 정보를 수집하고 신 트렌드를 접목하여 창의적이고 논리적인 사고를 배양하여 외식산업환경변화에 능동적인 마케팅전략을 구축하고 의사결정을 할 수 있다.	토론, 보고서
자기개발능력 (MC4)	25%	외식산업현장의 현황과 환경을 연구 분석하여 새로운 컨셉의 프로그램을 개발하여 활용 할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	캡스톤디자인서비스마케팅론	영문과목명	Capstone Design Service Marketing
교과목 개요 및 특성	외식서비스마케팅에 대한 이해		
교과 목표	산업사회의 발달로 인해 기술적 품질의 상향 평준화 되었고, 소비자의 욕구와 요는가 매우 세밀하고 다양해지고 있어 기업 간의 경쟁 또한 치열하게 되었다. 다변화된 경영 환경 속에서 외식기업은 차별화된 마케팅 전략이 요구된다. 따라서 마케팅 원론을 학습하고 외식산업 현장에 적용하는 방법을 학습한다		
교과 내용	서비스 산업의 특성, 마케팅의 기본적 이해, 시장세분화, 포지셔닝, 상황분석, 마케팅 7p’s		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공기본 직무능력 (MC2)	50%	마케팅 원론을 학습하고 외식산업 현장에 적용하여 전공 관련 다양한 도구를 활용하여 실습 응용 능력을 향상시킬 수 있다. 또한 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지할 수 있다.	실습
창의적 문제해결력 (MC3)	25%	마케팅 원론 학습을 통하여 외식산업현장의 현황과 환경을 분석하여 새로운 컨셉의 프로그램을 개발하여 활용 할 수 있다.	토론, 보고서
자기개발능력 (MC4)	25%	마케팅 원론을 학습하여 글로벌 외식산업 문화의 이해를 바탕으로 국내 외식산업 현장에 적용하여 경영활동에 활용할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	캡스톤디자인 식음료원가관리론	영문과목명	Capstone Design Food & Beverage cost controal
교과목 개요 및 특성	식음료원가관리에 대한 실무이론 이해		
교과 목표	식음료 원가관리를 통해 수익에 대응하는 비용구조를 개선하여 외식기업에 이익을 창출하도록 구매과정부터 판매과정까지 비용을 사전에 조절할 수 있는 능력을 배양하는데 있다		
교과 내용	식음료상품의 생산과 서비스에 필요한 식재료를 적기에, 적합한 품질과 수량을 적정한 가격으로 구매하고 소비하여 경제적이고 효율적인 생산활동이 이루어지도록 하는 것은 물론, 원가절감과 적절한 구매・저장・출고관리를 통한 외식경영수익을 증대시키는 원가관리능력을 학습한다		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공기본 직무능력 (MC2)	50%	전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해하며 전공 관련 다양한 기기를 활용하여 원가관리 능력을 향상시킬 수 있다. 또한 전공 관련 수행과정에 있어서 외식경영관리 원가 지식을 인지할 수 있다.	실습
창의적 문제해결력 (MC3)	25%	외식산업현장의 현황과 환경을 분석하여 새로운 컨셉의 프로그램을 개발하여 활용할 수 있다.	토론, 보고서
자기개발능력 (MC4)	25%	외식산업의 원가관리를 통한 구성원 간 의사전달 능력 배양, 외식전문가로서 외식산업 현장에서 전문적인 원가관리 용어로 의사소통을 할 수 있다.	프로젝트

의료경영학전공
Major in Healthcare Management

1. 교육목표

국민소득의 증대와 보건의료에 관한 의식 수준의 향상으로 증가하는 의료 및 보건복지에 관한 국민의 관심과 기대에 부응하고 정보통신기술의 급속한 발전에 따른 보건의료산업의 혁신적인 변화에 능동적으로 대응하는데 필요한 보건의료 전문경영인력 양성이 의료경영학전공의 교육목표이다. 질 !

높은 보건의료서비스의 공급을 위한 정책을 고안하고 보건의료기관을 효율적으로 운영·관리할 수 있는 유능한 인재 양성을 목적으로 전문 지식과 기술을 교육하고 보건의료 관련 공공기관과 의료기관 등 보건의료산업체 전반의 경영사례 분석과 현장실습을 통하여 실용적인 경영 지식을 습득시킨다.

2. 전공연혁

2007. 3. 경영대학 의료경영학과 입학정원 40명으로 신설
2008. 11. 제1회 학술세미나
2009. 11. 제2회 학술세미나
2010. 9. 제1회 의료경영인턴십 발표
2010. 11. 제3회 학술세미나
2011. 2. 제1회 졸업생(19명) 배출
2011. 3. 경영대학에서 관광의료복지대학으로 소속변경
2011. 9. 제2회 의료경영인터십 발표
2011. 11. 제4회 학술세미나
2012. 2. 제2회 졸업생(30명) 배출
2012. 2. 경영행정사회복지대학원 의료경영학과 석사과정 신설
2012. 9. 제3회 의료경영인턴십 발표
2012. 11. 제5회 학술세미나
2013. 2. 제3회 졸업생(40명)배출
2013. 9. 제4회 의료경영인턴십 발표
2013. 11. 제6회 학술세미나
2014. 2. 제4회 졸업생(65명)배출
2014. 9. 제5회 의료경영인턴십 발표
2014. 11. 제7회 학술세미나
2015. 2. 제5회 졸업생(51명)배출
2015. 3. 관광의료복지대학에서 의과대학으로 단과대학 소속변경
2015. 9. 제6회 의료경영인턴십 발표
2015. 11. 제8회 학술세미나
2016. 2. 제6회 졸업생(58명)배출
2016. 9. 제7회 의료경영인턴십 발표
2016. 9. 지방대학특성화(CK-I)사업 선정
2016. 11. 제9회 학술세미나
2017. 2. 제7회 졸업생(51명)배출
2017. 3. 의과대학에서 의료융합대학으로 단과대학 소속변경
2017. 3. 의료경영대학원 석사과정 신설

2017. 11. 제10회 학술세미나
2018. 2. 제8회 졸업생(45명)배출
2018. 9 제9회 의료경영인턴십 발표
2019. 2 제9회 졸업생(69명)배출
2020. 2 제10회 졸업생(64명)배출
2021. 2. 제11회 졸업생(66명)배출
2022. 2. 제12회 졸업생(47명)배출
2022. 12. 2022년 제1주기 보건의료정보관리교육평가·인증 획득(신규, 3년인증)
2023. 2. 제13회 졸업생(55명)배출

3. 교과운영 방안

가. 졸업에 필요한 학점은 130학점 이상이며 병원 등 보건의료관련 기관에서 현장실습을 3주 간(120시간) 수료하여 전공 교과목인 현장실습(3학점)(P/NP)을 이수한다.
나. 졸업 자격에 대한 사정은 졸업시험 성적으로 실시하되 그 운영은 별도의 운영내규에 따른다.
다. 복수전공 또는 부전공을 선택하는 학생들은 전공필수 교과목과 우리 대학에서 요구하는 학점을 이수하여야 한다.
라. 보건의료정보관리사 국가면허 시험에 응시하는 데 부합하는 보건의료정보관리교육평가·인증 프로그램을 운영한다.
마. 병원행정사, 건강보험사, 보험심사평가사, 의료통역사, 전산회계사 등의 자격증 취득에 적합한 교육과정을 운영한다
바. 사제동행세미나 교육과정에 대한 구체적인 운영 방법은 별도의 운영내규를 따른다.

4. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (의사소통능력)	발표 주제에 관하여 파워포인트를 작성하고 주어진 시간에 명확하게 그 내용을 전달할 수 있다.	발표, 보고서, 과제
MC2 (글로벌능력)	세계적인 관점에서 보건의료산업의 현황과 문제점을 파악하고 또한 보건의료 서비스와 관련하여 외국어로 된 전공 용어를 이해하고 외국어로 의사소통할 수 있다.	시험, 과제
MC3 (전공직무능력)	보건의료 전공과 관련된 업무 수행에 필요한 전문지식을 습득하고 복합적 관점에서 보건의료 서비스의 주요 주제를 분석하고 통합적으로 이해할 수 있다.	시험, 수행평가
MC4 (창의적문제 해결능력)	문제의 본질을 명확하게 파악하고 그 해결 방안을 종합적인 전공지식을 활용하여 창의적으로 제시할 수 있다.	발표, 보고서, 과제, 실습, 수행평가서, 토론
MC5 (자기개발능력)	자신의 재능과 단점을 파악하고 자신의 잠재력과 경력을 개발하고 자신을 관리할 수 있는 능력을 배양한다.	보고서, 수행평가서, 프로젝트, 시험
MC6 (자원활용능력)	보건의료산업에서 활용되고 있는 다양한 프로그램을 활용하여 주어진 문제를 진단하고 방안을 제시하는 데 필요한 자료를 수집하고 분석할 수 있다.	프로젝트, 실습, 과제, 퀴즈, 토론, 보고서
MC7 (대인관계능력)	팀 프로젝트 수행을 위하여 팀원들 간의 협력을 통하여 성과를 높일 수 있다.	발표, 프로젝트
MC8 (공동체윤리)	더불어 행복한 삶을 살기 위하여 타인을 배려하고, 규칙을 준수하는 선진 국민으로서의 자질을 갖춘다.	발표

5. 전공능력 선정 배경

보건의료 산업의 혁신적인 변화에 대응하고 양질의 보건의료 서비스를 제공하는 데 필요한 전문지식을 습득시키고 실무적인 전문 능력의 향상을 위한 현장 실습 등 실습과 관련된 교육을 시키는데 필요한 전공 교과목을 개설한다.

6. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	
전필	사제동행세미나1~8	4	0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		
전선	의학용어 I	3							3	3																	(구),(신) 둘다
전선	해부생리학	3							3	3																	(구),(신) 둘다
전선	의료컴퓨터	3							3	2	1																(구)필수
전선	보건의료정보관리학	3										3	3														(구),(신) 둘다
전선	병리학	3										3	3														(구),(신) 둘다
전선	보건의료 통계	3										3		3													(구),(신) 둘다
전선	의학용어 II	3										3	3														(구),(신) 둘다
전선	보건의료정보관리 실무	2													2		2										(신)필수
전선	보건의료정보학	3													3	2	1										(구)필수
전선	질병 및 의료행위 분류	3													3		3										(구),(신) 둘다
전선	암 등록	2													2		2										(구),(신) 둘다
전선	보건의료데이터 관리	2																2		2							(신)필수
전선	의무기록전사	2																2	1	2							(구)필수
전선	의료관계법규	3																3	3								(구),(신) 둘다
전선	의료의 질 관리	2																2	2								(구),(신) 둘다
전선	건강정보보호	2																			2	2					(신)필수
전선	건강보험 이론 및 실무	2																			2		2				(구),(신) 둘다
전선	의무기록정보 분석 실무	3																			3		3				(구),(신) 둘다
전선	의무기록정보 질 향상 실무	2																			2		2				(신)필수
전필	현장 실습	3																			3		40				(신)필수
전선	보건의료정보관리 특수과제	2																						2	2		
전선	보건학원론	3				3	3																				(구)필수
전선	보건경제학	3																3	3								
전선	병원경영학	3	3	3																							
전선	보건의료정책	3				3	3																				
전선	의료정보기술	2													2	2											(신)필수
전선	병원서비스마케팅	3				3	3																				
전선	건강보험론	3							3	3																	
전선	병원재무및회계	3													3	3											
전선	원무관리	3																			3	3					
전선	보건의료조직 관리	2																2	2								(신)필수
전선	병원경영 특수과제	3																						3	3		
전선	가상병원캡스톤디자인	2																			2	2					
전선	보건의료빅데이터분석	3																						3		3	
전공과목 합계		94	3.5	4	0	9.5	10	0	12.5	12	1	12.5	10	3	15.5	8	8	14.5	12	4	17.5	8	47	8.5	6	3	

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명						
1	1학기	병원경영학 (3-3-0)						
	2학기	보건학원론 (3-3-0)	보건의료정책 (3-3-0)	병원서비스 마케팅 (3-3-0)				
2	1학기	의학용어 I (3-3-0)	해부생리학 (3-3-0)	건강보험론 (3-3-0)	의료컴퓨터 (3-2-1)			
	2학기	보건의료 정보관리학 (3-3-0)	병리학 (3-3-0)	보건의료통계 (3-0-3)	의학용어 II (3-3-0)			
3	1학기	보건의료 정보관리 실무 (2-0-2)	보건의료 정보학 (3-2-1)	질병 및 의료행위분류 (3-0-3)	암 등록 (2-0-2)	의료정보기술 (2-2-0)	병원재무 및 회계 (3-3-0)	
	2학기	보건의료 데이터 관리 (2-0-2)	의무기록전사 (2-1-2)	의료관계법규 (3-3-0)	의료의 질 관리 (2-2-0)	보건경제학 (3-3-0)	보건의료 조직 관리 (2-2-0)	
4	1학기	건강정보보호 (2-2-0)	원무관리 (3-3-0)	의무기록정보 분석실무 (3-0-3)	의무기록정보 질 향상 실무 (2-0-2)	건강보험이론 및 실무 (2-0-2)	현장실습 (3-0-40)	가상병원 캡스톤디자인 (2-2-0)
	2학기	보건의료 빅데이터 분석 (3-0-3)	병원경영특 수과제 (3-3-0)	보건의료정보 관리특수과제 (2-2-0)				

• 의료경영학전공은 2022.11.25.(신규,인증 3년) 보건의료정보관리교육평가·인증을 획득하여 정평원(한국보건의료정보관리교육평가원)에서 편람으로 제시한 교육프로그램 교육과정을 반드시 운영해야 함

8. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
전공필수	사제동행세미나	40%						30%	30%	100
전공선택	의학용어 I			80%	20%					100
	해부생리학			50%	30%		20%			100
	의료컴퓨터			70%			30%			100
	보건의료정보관리학			60%	40%					100
	병리학			50%	30%		20%			100
	보건의료통계			70%	30%					100
	의학용어 II			80%	20%					100
	보건의료정보관리실무			40%	30%		30%			100
	보건의료정보학			70%	30%					100
	질병 및 의료행위분류			80%			20%			100
	암등록			80%			20%			100
	보건의료데이터 관리			60%	40%					100
	의무기록전사			80%			20%			100
	의료관계법규			50%			50%			100
	의료의 질 관리			80%	20%					100
	건강정보보호			80%			20%			100
	건강보험이론 및 실무			60%	40%					100
	의무기록정보분석 실무			80%			20%			100
	의무기록정보 질 향상 실무			80%			20%			100
	현장실습			40%	30%	30%				100
	보건의료정보관리 특수과제			80%			20%			100
	보건학원론			40%	30%		30%			100
	보건경제학			60%	40%					100
	병원경영학			60%	40%					100
	보건의료정책			50%	30%	20%				100
	의료정보기술	10%		50%	40%					100
	병원서비스마케팅			60%	40%					100
	건강보험론			80%			20%			100
	병원재무및회계			80%	20%					100
	원무관리			80%	20%					100
	보건의료조직관리			80%	20%					100
	병원경영 특수과제			50%	50%					100
	가상병원캡스톤디자인			40%	40%	20%				100
	보건의료빅데이터분석	10%		50%		40%				100
역량총합		60	0	2,200	730	110	340	30	30	3,500

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명	의학용어 I	영문과목명	Medical Terminology (I)
교과목 개요 및 특성	의학용어를 구조적·체계적 접근과 단계적 학습방법을 통해서 임상의학에서 사용되고 있는 수술 및 치료적 용어와 해부학, 생리학, 병리학, 진단에 관련된 용어까지 포함하여 통찰력을 갖고 습득할 수 있는 능력을 향상시킴으로써, 의료에 관련된 정보자료(의무기록차트, 질병 및 수술분류, 진료비명세서 등)를 정확히 해독(review)할 수 있도록 한다.		
교과 목표	보건의료분야에 관련된 전문용어의 개념을 이해하고 정보생성과 의사전달수단의 정보매체로 이용되고 있는 의학용어를 중심으로 학습하여 보건의료정보의 원활한 탐색과 분석 등의 활용을 위한 지식함양을 목표로 한다.		
교과 내용	1. 인체구조별 기초 의학용어의 이해 및 의학용어의 구성 2. 소화기계통 3. 근골계 계통 4. 외피계통 및 유방5. 신경계통 6. 정신의학 의학용어의 개념, 용어의 분석, 해부학 용어, 병리학 용어, 진단적 용어, 처치 및 수술 용어, 약어 등과 관련된 내용		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력(MC3)	80%	의학용어의 기본 구조(구성요소)를 분석하고 해부생리학 지식을 바탕으로 소화기계통, 근골격계통, 신경계통, 외피계통, 정신의학 등의 용어를 이해할 수 있다.	중간/기말시험
창의적문제해결능력(MC4)	20%	의료정보 DB 관리(NCS 학습모듈)를 위해 직무수행에 필요한 기술적 사고력과 문제해결력을 토대로 작업을 수행할 수 있다.	과제

과목 프로파일			
과목명	해부생리학	영문과목명	Anatomical physiology
교과목 개요 및 특성	인체를 구성하는 각 기관들의 해부학적 지식과 생리학적 기능의 이해를 증진시키고 각 기관들의 연관성 및 기능의 연관성을 이해하므로 피부미용에 대한 과학적인 이론과 기술을 적용시켜 전문인의 자질을 기르는 학문이다.		
교과 목표	해부학은 생체의 구조와 형태를 연구하는 학문이고, 생리학은 생체를 대상으로 정상적 생리를 연구하는 가장 기초적인 자연과학 중 하나이다. 해부생리학은 신체구조는 물론 임상적 응용까지 포함함으로써, 해부생리학이 임상과 밀접한 관계가 있는 중요한 과목임을 인식하고 일반생물학, 동식물해부생리학, 화학, 물리, 생화학, 더 나아가 미생물학, 조직학, 세포학, 병리학, 약리학을 접목한 포괄적인 영역을 다루는 광범위한 종합 학문이다. 보건학 강좌에 포함되어 있는 의학관련 강의에 대한 이해를 원활하게 하기 위해, 흔히 접하게 되는 의학용어를 습득하고 인체 주요 장기의 해부학적 구조 및 생리학적 기전과 관련된 생물 및 생리학적 기전에 대한 기본 개념을 이해한다.		
교과 내용	1.해부생리학 : 용어학습 2. 인체도 :지도 읽기 3. 세포 4. 조직과 계통 5. 뼈대계통 6. 근육계통 7. 외피계통 8. 신경계통 : 인체의 조절센터 9. 신경계통 : 인체의 조절센터 10. 내분비계통 : 신체와 다른 신체 조절 중추 11. 감각계통 12. 심혈관계통 13. 호흡계통 14. 림프계통과 면역계통 15. 소화기계통 16. 비뇨기계통 17. 생식기계통		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력(MC3)	50%	신체의 항상성과 체내 생리적 기전을 통한 대사작용을 이해하고, 인체의 각종 의학용어을 숙지하며, 체내 골격구조, 세포작용, 방어 기전 등을 이해 할 수 있다.	중간.기말고사
창의적문제해결력(MC4)	30%	체내 물리적, 화학적, 생물학적 작용을 이해함과 동시에 체내 불균형의 원인을 분석할 수 있다.	실습/과제
자원활용능력(MC6)	20%	체내 건강과 관련된 다양한 보건의료정보와 데이터를 수집하고 응용할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명	의료컴퓨터	영문과목명	computer Applications for Heathcare
교과목 개요 및 특성	현대 정보화 사회에서는 컴퓨터 기술의 혁신적인 발전과 급속한 확산으로 사회 전 분야에 걸쳐 획기적인 변화가 초래되고 있다. 따라서 컴퓨터와 정보기술에 관한 이해의 필요성이 각 분야에서 크게 증가되고 있다. 본 과목은 컴퓨터와 정보기술(IT)의 기초 지식과 활용사례를 이해하므로서 보건의료 분야에서 업무 효율성을 높일 수 있는 자료처리와 분석 그리고 정보화에 대한 이해와 활용 능력의 향상에 필요한 기본적인 지식과 방법론을 습득하게 한다.		
교과 목표	현대 정보화 사회에서는 컴퓨터 기술의 혁신적인 발전과 급속한 확산으로 사회 전 분야에 걸쳐 획기적인 변화가 초래되고 있다. 따라서 컴퓨터와 정보기술에 관한 이해의 필요성이 각 분야에서 크게 증가되고 있다. 본 과목은 컴퓨터와 정보기술(IT)의 기초 지식과 활용사례를 이해하므로서 보건의료 분야에서 업무 효율성을 높일 수 있는 자료처리와 분석 그리고 정보화에 대한 이해와 활용 능력의 향상에 필요한 기본적인 지식과 방법론을 습득하게 한다.		
교과 내용	1. 컴퓨터 시스템의 구조와 운영체제 2. 보건의료 전산화 이론 3. IT 융합 기술의 보건의료 분야 활용 4. 데이베이스 기초 이론과 실습 및 보건의료 정보 보안 5.보건의료 관련 프로그래밍 언어 기초 6. 모바일 컴퓨팅의 보건의료 산업 활용		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 (MC3)	70%	컴퓨터 시스템의 구조와 운영체계, 보건의료 전산화 이론, IT 융합 기술의 보건의료 분야 활용 등의 지식을 습득하여 이해할 수 있다.	중간/기말 시험
자원활용능력 (MC6)	30%	컴퓨터와 정보기술(IT)의 기초 지식과 자료처리와 분석 등의 활용사례를 적용한 업무를 수행할 수 있다.	실습/과제

과목 프로파일			
과목명	보건의료정보관리학	영문과목명	Studies of health and medical information management
교과목 개요 및 특성	양질의 보건의료데이터가 생성되도록 하고, 이를 기반으로 하여 완전하고 정확한 데이터 및 정보를 수집·분석하고 활용할 수 있는 능력을 함양한다.		
교과 목표	양질의 보건의료데이터 및 정보를 생성하고 수집하며 활용하는데 필요한 보건의료정보관리에 관한 지식을 습득하여 변화하는 환경에 능동적으로 대처할 수 있는 보건의료정보관리사의 직무와 직업윤리를 이해하고 국가면허시험인 보건의료정보관리사 시험에 대비하는 것을 목표로 한다.		
교과 내용	보건의료정보관리사의 직무 및 윤리, 보건의료데이터 관리 및 거버넌스, 의무기록 내용 및 서식관리, 보건의료정보관리시스템, 보건의료정보 표준, 전자의무기록, 보건의료데이터의 질 관리, 보건의료정보관리 관련 법, 보건의료정보 관련 보호, 보건의료 조직관리.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 (MC3)	60%	보건의료정보관리와 관련된 업무 수행에 필요한 전문지식을 습득하고 복합적 관점에서 보건의료정보관리 주요 주제를 분석하고 통합적으로 이해할 수 있다.	중간/ 기말시험
창의적문제해결능력(MC4)	40%	보건의료정보관리에 대한 지식을 습득하여 해결해야 하는 문제의 본질을 명확하게 파악하고 그 해결 방안을 종합적인 전공지식을 활용하여 창의적으로 제시할 수 있다.	발표/보고서

과목 프로파일			
과목명	병리학	영문과목명	Pathology
교과목 개요 및 특성	질병에 의한 인체의 변화와 발병기전과 원인, 진행과정 및 기능적 변화를 이해하고, 증상과 징후를 예측하고 건강문제를 확인하는 법을 학습한다.		
교과 목표	병리학은 인체의 각 기관별 다양한 질병을 형태 기능적 변화측면에서 원인 및 기전, 증상, 합병증, 예후 등을 학습하여 대상자의 신체적 변화를 이해하고, 증상과 징후를 예측하여 건강문제를 확인 할 수 있는 능력을 함양하고자 한다. 또한 의과학 분야 중 하나로 세포, 장기, 개체 수준의 질병의 원인을 중점적으로 연구하고, Histology 보다는 Mechanism 이나 Pathway를 중점적으로 공부하는 학문이다.		
교과 내용	1. 병리학의 기초(Fundamental of Pathology) 2.세포의 손상과 회복(Cellular Injury and Repair) 3. 근골격계(Muscle Skeletal System Pathology) 4. 신경계(Nervous System Pathology) 5. 순환계(Circulatory System) 6. 혈관계(The Vascular System) 7. 호흡기계(Respiratory System Pathology) 8. 소화기계(Digestive System Pathology) 9. 내분비계(Endocrine System Pathology) 10. 비뇨기계(Urinary System Pathology) 11. 여성생식기계(Female Reproductive System Pathology) 12. 남성생식기계(Male Reproductive System Pathology) 13. 피부계(Pathology of Skin System) 14. 유전 및 면역(Genetic and Immune)		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 (MC3)	50%	신체외부의 제반 환경요인과 신체내의 방어기전을 습득하고 질병과 관련된 각종 의학용어를 숙지하며, 병원체의 다양한 종류와 침입과정을 분석하고 통합적으로 이해할 수 있다.	중간/ 기말시험
창의적문제해결능력(MC4)	30%	건강과 질병의 본질적인 관계를 명확하게 파악하고 건강하기 위한 해결 방안을 종합적인 병리학적 전공지식을 활용하여 창의적으로 제시하고 응용할 수 있다.	실습/과제
자원활용능력 (MC6)	20%	보건학, 역학, 해부생리학과 관련된 각종 전문용어와 기능과 역할을 이해하여 질병 문제를 본질적으로 파악하고 이를 해결하려는 필요자료를 수집하고 분석할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명	보건의료통계	영문과목명	Health care statistics
교과목 개요 및 특성	본 교과목의 교육 목적은 통계학의 기본 개념과 용어 그리고 기초이론을 이해하고 습득한 이론을 토대로 다양한 보건 통계자료를 체계적으로 정리하고 분석하는 방법론을 터득한다. 구체적인 교육 내용은 첫재, 보건 통계 자료를 명료하게 제시하는 방법론인 기술 통계학을 이해한다. 둘째, 확률이론에 근거한 보건 이론과 관련된 추정과 검정의 방법론을 이해한다. 셋째, 보건통계 자료에서 변수들간의 인과관계를 분석하는 회귀분석 방법론을 공부한다. 넷째, 실무적인 분석능력을 배양하기 위하여 학습과정에서 실제 보건 통계자료를 이용한 엑셀(Excel), R, SPSS 프로그램을 활용한 실습을 진행한다.		
교과 목표	보건 관련데이터를 통해 보건기술통계학의 기본 개념에 대한 이해도를 향상시킨다. 병원에서 사용하는 모든 통계용어를 총정리하고, 퇴원환자통계, 재원환자통계, 입원/외래환자통계를 익혀 보건의료정보관리사 면허에 대비할 수 있게 한다. 취업 후 병원의 환자만족도 조사와 의료 질관리 분석에 활용할 수 있도록 자료분석기법을 터득하며, 실습으로 결과를 기본 개념과 접목시켜 이해와 분석 등으로 활용을 할 수 있도록 하는 것이 목표이다.		
교과 내용	1. 보건기술통계학 2. 퇴원환자/재원환자/입원환자/외래환자 통계 3. p-value 개념 4. 자료분석방법(빈도분석, T-검정, 분산분석, 교차분석, 상관분석)		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력(MC3)	70%	통계를 위한 기초수학의 이해, 보건의료통계지표 정의 및 병원통계 용어의 이해 및 적용을 이해하고, 병원경영지표의 이해 및 적용 등의 지식을 습득하여 실습하고 이해할 수 있다.	중간/기말 시험
창의적문제해결능력(MC4)	30%	다양한 통계기법을 활용할 수 있고 보건의료통계지표, 병원경영지표, 데이터시각화 등의 업무를 수행 할 수 있다.	실습/과제

과목 프로파일			
과목명	의학용어 II	영문과목명	Medical Terminology (II)
교과목 개요 및 특성	의학용어를 구조적·체계적 접근과 단계적 학습방법을 통해서 임상의학에서 사용되고 있는 수술 및 치료적 용어와 해부학, 생리학, 병리학, 진단에 관련된 용어까지 포함하여 통찰력을 갖고 습득할 수 있는 능력을 향상시킴으로써, 의료에 관련된 정보자료(의무기록차트, 질병 및 수술분류, 진료비명세서 등)를 정확히 해독(review)할 수 있도록 한다. 보건의료산업체 취업시 의사소통에 효율성을 높이고 보건의료정보관리사 국가고시 합격률의 향상을 꾀할 수 있다.		
교과 목표	보건의료분야에 관련된 전문용어의 개념을 이해하고 정보생성과 의사전달수단의 정보매체로 이용되고 있는 의학용어를 중심으로 학습하여 보건의료정보의 원활한 탐색과 분석 등의 활용을 위한 지식함양이 목표이다.		
교과 내용	1. 심혈관계통 2. 호흡기계통 3. 비뇨기계통 4. 남성생식계통 5. 여성생식계통 및 산과용어 6. 내분비계통 7. 감각기관 의학학용어의 개념, 용어의 분석, 해부학 용어, 병리학 용어, 진단적 용어, 처치 및 수술 용어, 약어 등과 관련된 내용		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력(MC3)	80%	의학용어의 기본 구조(구성요소)를 분석하고 해부생리학 지식을 바탕으로 심혈관계통, 호흡기계통, 비뇨기계통, 남성생식계통, 여성생식계통 및 산과용어, 내분비계통 등의 용어를 이해할 수 있다.	중간/기말 시험
창의적문제해결능력(MC4)	20%	의료정보 DB 관리(NCS 학습모듈)를 위해 직무수행에 필요한 기술적 사고력과 문제해결력을 토대로 작업을 수행할 수 있다.	과제

과목 프로파일			
과목명	보건의료정보관리실무	영문과목명	Health and Medical Information Management Practices
교과목 개요 및 특성	양질의 의무기록데이터가 작성되도록 하고, 이를 기반으로 하여 완전하고 정확한 데이터 및 정보를 수집·분석 및 활용할 수 있는 능력을 함양한다.		
교과 목표	양질의 의무기록데이터가 작성되도록 하고, 이를 기반으로 하여 완전하고 정확한 데이터 및 정보를 수집·분석 및 활용할 수 있다.		
교과 내용	1.마스터관리(진단 및 의료행의 용어 및 코드, 서식, 기타 분류코드 등) 2.서식 생성 및 서식 관리 3.진료정보 분석 및 제공 4.보건의료정보 생성 및 활용		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력(MC3)	40%	보건의료정보관리를 위한 데이터의 생애주기와 거버넌스의 이해, 보건의료정보의 수집, 가공 처리, 활용 등의 업무 이해를 할 수 있다.	중간/기말 시험
창의적문제해결능력(MC4)	30%	보건의료정보의 활용 업무 및 적용과 교육용 전자의무기록 활용 업무를 수행할 수 있다.	실습/과제
자원활용능력(MC6)	30%	보건의료정보 처리단계별 관리방법을 습득하여 관련 업무를 활용할 수 있다.	실습/과제

과목 프로파일			
과목명	보건의료정보학	영문과목명	Medical Informatics
교과목 개요 및 특성	의료인이 의료행위를 함에 있어서 알아야 할 의료정보, 의료용어 및 분류, 의료정보관리, 의료의사결정 그리고 병원 전산화에 대한 정보처리 등의 분야에 대한 전반적인 이해를 통하여 의료분야의 현장에서 쉽게 적응할 수 있도록 한다.		
교과 목표	병원경영에 필요한 모든 정보의 검색 및 관리, 환자관리와 의사결정에 도움을 주기 위한 방법을 습득하고, 병원업무관리에 컴퓨터 및 병원정보 시스템의 활용 방안을 제시한다.		
교과 내용	1.컴퓨터 개요 2. 통신정보의 이해 3. 데이터베이스 관리 4.정보의 검색과 관리 및 보안 5. 환자관리와 의사결정 6.의료사무관리 7. 병원정보 시스템의 이해		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력(MC3)	70%	병원경영에 필요한 모든 정보의 검색 및 관리, 환자관리와 의사결정에 도움을 주기 위한 방법을 습득하고, 병원 업무 관리에 컴퓨터 및 병원정보 시스템의 활용 방안의 지식을 이해할 수 있다.	중간/기말 시험
창의적문제해결능력(MC4)	30%	보건의료정보 처리 단계별 관리 방법 및 병원정보 시스템의 관리업무를 수행할 수있다.	보고서

과목 프로파일			
과목명	질병 및 의료행위분류	영문과목명	International Classification of Disease & Procedures
교과목 개요 및 특성	KCD/ICD 분류지침에 따라서 질병코드를 부여할 수 있고, 질병이환 및 사망의 외인코드, 원사인 코드를 부여할 수 있다. 또한 주진단과 기타진단을 구분할 수 있으며, ICD-9-CM Vol.3 지침에 따라 수술/시술/검사행위 코드를 부여할 수 있는 역량을 익히며, 원사인 코드의 적정성을 점검할 수 있고 분류한 손상 및 외인 코드의 적정성을 점검할 수 있도록 한다. 통계적 처리에 이용할 수 있는 역량을 발휘하여 취업시 및 국가고시에 효율성을 높일 수 있다.		
교과 목표	질병, 손상, 사인을 분류하여 통계적 처리에 이용되도록 한국 표준 질병분류(Korean Standard Classification of Diseases)를 이용한 분류방식을 학습하고, 국제의료행위 분류방식을 학습하기 위해 질병명에는 KCD-8(개정판)를 사용하고, 수술·처치명은 ICD-9-CM을 사용하여 정확한 분류번호를 부여하는 역량을 위한 지식함양을 목표로 한다.		
교과 내용	1. 의학용어, 분류체계 및 코딩 2. 국제질병분류 제10차 개정판, 한국표준질병.사인분류 제8차 개정판 3. KCD-8 차 개정판 사용방법 4. 수술, 검사 및 기타 처치 분류 5. 대분류, 각 장의 분류원칙 6. 기타 분류 7. 주된 병태 및 기타 병태 선정 지침 8. 질병군별 포괄수가제		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 (MC3)	80%	질병 및 의료행위분류의 분류체계 및 원칙을 익히고 주된 병태 및 기타 병태 선정 지침을 근간으로 22대 분류의 사례 코딩을 실습하고 이해할 수 있다.	중간/기말 시험
자원활용능력 (MC6)	20%	분류지침에 따라서 질병·의료행위 분류 능력과 분류코드의 모니터링 업무를 수행할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명	암등록	영문과목명	Cancer Registration
교과목 개요 및 특성	암등록사업의 구체적인 내용과 종양학의 임상실무내용을 습득하여 국제종양분류에 대한 기본적이고 체계적인 방법을 숙지함으로써 실전예제 중심의 실제 암 case별 분류작업 능력을 배양시켜 국가고시 및 취업시 전반적인 의무기록정보 분석실무 자료 해독능력의 효과적인 성과를 이루게 한다. ICD-O-3(국제종양분류 3차 개정판)을 이용하여 효율적인 암등록업무 능력을 배양하고 새로 개정된 암등록 업무 지침 내용을 숙지한다.		
교과 목표	암등록사업의 구체적인 내용과 종양학의 임상실무내용을 습득하여 국제종양분류에 대한 기본적이고 체계적인 방법을 숙지함으로써 실제 국내 다빈도 암 case별 분류작업 능력을 배양시켜 국가고시 및 취업시 전반적인 의무기록실무 자료 해독 능력의 효과적인 성과를 이루게 하며, ICD-O-3(국제종양분류 3차 개정판)을 이용하여 효율적인 암등록 업무 능력을 배양하고 새로 개정된 암등록 업무 지침 내용의 지식함양을 목표로 한다.		
교과 내용	1. 종양의 명명법 및 분류 2. 암등록 사업과 전문인력 3. 종양학 국제질병분류 4. 암등록 대상 5. 암등록 항목별 분류지침 6. 암의 병기 분류 7. 다중원발암 8. 암등록 통계 및 자료의 질관리		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 (MC3)	80%	암등록의 정의, 종양의 분류, 국제종양분류체계(ICD-O)의 사용방법, 암등록 조사서 기재 내용, 암등록 자료의 질관리 등을 학습하여 암등록 사례 코딩을 실습하고 이해할 수 있다.	중간/기말 시험
자원활용능력 (MC6)	20%	암등록 지침에 따라 암등록 분류 능력과 암질환에 관한 정보를 체계적으로 수집, 관리하고 데이터를 분석하여 암관련 통계를 산출하는 업무를 수행할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명	보건의료 데이터관리	영문과목명	Health & Medical Data Management
교과목 개요 및 특성	의료인이 의료행위를 함에 있어서 알아야 할 의료정보에 관련된 전반적인 시스템을 이해시킴으로서 의료의 의사결정과 병원정보 시스템에 대한 데이터 관리 및 정보처리를 통하여 의료분야의 현장에서 쉽게 적응할 수 있도록 한다.		
교과 목표	보건의료에 필요한 데이터관리와 정보체계의 기본적인 개념과 기법, 의료정보데이터의 기능과 역할, 의료정보관리를 위한 정보시스템의 구축과 의료정보시스템을 활용하는 방법을 습득한다.		
교과 내용	1.보건의료 데이터의 이해 2. 의료정보데이터의 기능과 역할 3.의료정보시스템의 구축 4. 의료정보시스템의 활용 및 실습		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력(MC3)	60%	보건의료 데이터 관리의 중요성, 데이터베이스 이론의 이해, 보건의료 빅데이터 관리기술의 이해, DBMS를 이용한 데이터베이스 구축 등의 기초 지식을 습득하여 실습하고 이해할 수 있다.	중간/기말 시험
창의적문제해결능력(MC4)	40%	보건의료데이터 및 빅데이터 관리의 개념과 중요성을 이해하고 이를 효율적으로 관리해주는 데이터베이스 및 보건의료 빅데이터 관리 업무를 수행할 수 있다.	과제

과목 프로파일			
과목명	의무기록전사	영문과목명	Medical Records Transcription
교과목 개요 및 특성	실제 의학전사 사례에 맞게 구성된 교재를 중심으로 의무기록전사에 관한 기본개념을 습득하고, 전사 System을 이용하여 Dictation 할 수 있도록 해부학적 그림을 이해하고 각 보고서 특성에 맞는 이해를 돕기 위하여 임상용어 및 일반영어와 의학용어를 숙지한다. 전사 System을 이용하여 체계적인 교재 개발을 통해 집필된 교재 중심으로 통합서식 사례와 실제 영상의학과 의학전사 사례 및 연습문제, 수술지 case를 직접 듣고 워드 연습을 함으로써 신속하고 정확한 보고서 작성능력의 효율성을 높여 국가고시 문형에 대비하고 국가직무능력표준(NCS)에 따른 취업시 실제적 학습효과를 꾀할 수 있다		
교과 목표	임상의들이 진료에 전념할 수 있도록 도움을 주는 보건의료정보관리사의 한 분야로 Dictaphone system에 의한 퇴원 요약지, 수술 기록지, 영상진단의 영상의학보고서, 해부병리의 병리보고서 등 각종 기록지의 의료정보를 전사할 수 있고 활용할 수 있는 능력을 위한 지식함양을 목표로 한다.		
교과 내용	1. Transcription System 작동 및 의료정보시스템 구축 2. 의료정보전사 운영(각 종 보고서) 3. 의료정보전사 완결		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력(MC3)	80%	의사가 구술 또는 녹음한 진료내용이나 수술지 및 각종 검사결과(영상의학보고서, 병리보고서, 퇴원요약지 등)가 Dictaphone system 에 의해 신속하고 정확하게 의료정보로 작성될 수 있도록 전사를 실습하고 이해할 수 있다.	중간/기말 시험
자원활용능력(MC6)	20%	의료정보를 작성한 후 전자의무기록(EMR) 시스템과 연계하여 의료정보로 완결할 수 있는 업무를 수행할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명	의료관계법규	영문과목명	Medical Law
교과목 개요 및 특성	보건의료분야 종사자에게 필수적이며 업무과정에서 많이 접하게 되는 의료법과 시행령, 시행규칙. 감염병 예방 및 관리에 관한 법률과 시행령, 시행규칙. 의료기사 등에 관한 법률과 시행령, 시행규칙. 국민건강보험법과 시행령, 시행규칙. 및 암관리법과 보건의료기본법에 관한 법령을 숙지하고 업무에 적용할 수 있는 기본 지식을 습득함을 목표로 한다. 또한 보건의료에 관련된 국가시험 및 자격증 시험에 필수적인 과목으로 주요 내용 요약정리와 문제 풀이를 통하여 관련법규를 총정리하며 이해한다.		
교과 목표	의료분야 종사자에게 필수적이고 많이 접하게 되는 의료법, 감염병예방법, 의료기사법 등에 관한 법령을 숙지하고, 각 법령의 시행령과 시행규칙 및 판례들을 해석하고 이해시키며, 업무에 적용할 수 있는 기본 지식을 습득시키며, 각 법령에 관한 문제 풀이와 모의고사를 통하여 국가면허 시험 및 자격증시 험에 대비하는 것이 목표이다.		
교과 내용	1.의료법 및 의료법 시행령과 시행규칙 2.의료기사 등에 관한 법률 및 의료기사 등에 관한 법률 시행령과 시행규칙 3.감염병의 예방 및 관리에 관한 법률 및 감염병의 예방 및 관리에 관한 법률 시행령과 시행규칙 4.국민건강보험법 및 시행령과 시행규칙 5.암관리법 및 시행령과 시행규칙		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 (MC3)	50%	의료관계법규와 관련된 업무 수행에 필요한 전문지식을 습득하고 복합적 관점에서 의료관계법규에 관한 주요 주제를 분석하고 통합적으로 이해할 수 있다.	중간/기말 시험
자원활용능력 (MC6)	50%	의료법, 감염병예방법, 의료기사법 등에 관한 법령을 숙지하고, 각 법령의 시행령과 시행규칙 및 판례들을 해석하여 주어진 문제를 진단하고 해결 방안을 제시하는데 필요한 자료를 수집하여 분석하고 활용할 수 있다.	모의고사(퀴즈)

과목 프로파일			
과목명	의료의 질 관리	영문과목명	Quality and Performance Improvement in Healthcare
교과목 개요 및 특성	의사의 진료행위의 질을 담보하기 위한 노력으로 경영학의 품질관리 이론을 의료에 적용한 개념인 병원에서의 Q.A 및 Q.I를 시행하기 위해 필요한 Q.A 및 Q.I의 개념과 이론적 배경 및 보건의료정보관리사에게 적합한 실제사례를 반영한 교재를 중심으로 실무차원의 의료의 질 관리 활동을 교육한다. 병원의 전반적인 질 향상 활동 업무에 필요한 기초지식을 배양하고, 질 관리 활동에 대한 데이터 기반의 의료의 질 관리를 통해 이해의 폭을 넓힘으로써 보건의료산업체 및 병원에서의 질 향상 업무의 리더와 병원경영 효율화에 중추적인 역할을 할 수 있는 역량을 기대해 볼 수 있으며, 국가고시 및 취업시 효율성을 증대시킨다.		
교과 목표	의사의 진료행위의 질을 담보하기 위한 노력으로 경영학의 품질관리 이론을 의료에 적용한 개념인 병원에서의 Q.A 및 Q.I를 시행하기 위해 필요한 Q.A 및 Q.I의 개념과 이론적 배경 및 보건의료정보관리사에게 적합한 실제사례를 반영한 교재를 중심으로 실무차원의 의료의 질 관리 활동을 교육하며, 병원의 전반적인 질 향상 활동 업무에 필요한 기초지식을 배양하고, 질 관리 활동에 대한 데이터 기반의 의료의 질 관리를 통해 이해의 폭을 넓힘으로써 보건의료산업체 및 병원에서의 질 향상 업무의 리더와 병원경영 효율화에 중추적인 역할을 할 수 있는 역량 습득을 목표로 한다.		
교과 내용	1. 의료의 질관리 개요 2. 의료의 질관리 도구 3. 의료의 질관리 방법 4. 의료의 질관리를 위한 데이터 관리 5. 의료의 질관리 평가 지표 6. 환자안전 제도 7. 의료기관 인증제도 8. 서비스관리 및 관리기술 8. 질향상 활동사례 9. 정보기술을 활용한 질향상 활동사례		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 (MC3)	80%	의료의 질 관리 개념과 방법로, 환자안전, 의료기관 인증제도를 이해하고 근거 중심의 의료의 질 관리 활동에 필요한 기술과 지식을 습득하여 이해할 수 있다.	중간/기말 시험
창의적문제해결능력(MC4)	20%	의료기관의 질 향상 지표에 따라 업무 개선 활동 및 평가를 시행하고 모니터링하여 지속적으로 사후 관리를 하는 업무를 수행할 수 있다.	발표

과목 프로파일			
과목명	건강정보보호	영문과목명	Health Information privacy and security
교과목 개요 및 특성	건강정보보호를 업무로 수행하는 보건의료정보관리사가 전문인으로서 갖추어야 할 법 체계에 관한 기본 지식과 필수적으로 알아야 할 관련 법률과 규정, 보호업무의 적정한 처리를 위한 필요 지침 등을 숙지하고 정보보안기술과 이를 이용하여 보호 및 보안 업무를 수행하고, 그 결과를 평가하고 feed back하는 방법 등의 지식함양을 목표로 한다.		
교과 목표	건강정보보호를 업무로 수행하는 보건의료정보관리사가 전문인으로서 갖추어야 할 법 체계에 관한 기본 지식과 필수적으로 알아야 할 관련 법률과 규정, 보호업무의 적정한 처리를 위한 필요 지침 등을 숙지하고 정보보안기술과 이를 이용하여 보호 및 보안 업무를 수행하고, 그 결과를 평가하고 feed back하는 방법 등의 지식함양을 목표로 한다.		
교과 내용	1. 개인정보와 개인건강정보 보호 2. 개인정보보호에 관한 국제적 규범 및 표준 3. 국외의 개인정보보호 체제 4. 개인정보보호에 관한 법률과 정책 5. 개인건강정보보호 관리 사례 6. 의료분야 정보보호관리체계(ISMS) 인증		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 (MC3)	80%	건강정보보호 업무를 위해 전자의무기록의 개념과 기능을 이해하고 수기 의무기록과의 융합 환경의 특수성, 전자의무기록의 개발 시 고려해야 할 관리 및 기술적 요소 등 의료정보보호에 관한 법 체계에 관한 기본 지식과 정보보안 기술을 습득하여 이해할 수 있다.	중간/기말 시험
자원활용능력 (MC6)	20%	의료기관의 정보보호 및 보안 업무를 평가 및 수행할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명	건강보험 이론 및 실무	영문과목명	Health insurance theory and practice
교과목 개요 및 특성	건강보험의 진료비 지불제도와 진료비 산정 및 청구 방법을 이해하여 진료비 청구 데이터를 생성할 수 있다. 이를 위해 건강보험 요양급여비용 산정방법에 근거한 행위급여 일반원칙, 행위급여 목록, 진료수가 산정방법 및 산정지침을 익힌다. 기본진료료(진찰료, 입원료, 의학품관리료, 가정간호관리료), 검사료, 영상진단 및 방사선치료료, 투약 및 조제료, 주사료, 마취료, 처치 및 수술료, 조산료 등을 토대로 각종 심사기준과 청구방법을 습득한다.		
교과 목표	건강보험의 진료비 지불제도와 진료비 산정 및 청구 방법을 이해하여 진료비 청구 데이터를 생성할 수 있다. 이를 위해 건강보험 요양급여비용 산정방법에 근거한 행위급여 일반원칙, 행위급여 목록, 진료수가 산정방법 및 산정지침을 익힌다. 기본진료료(진찰료, 입원료, 의학품관리료, 가정간호관리료), 검사료, 영상진단 및 방사선치료료, 투약 및 조제료, 주사료, 마취료, 처치 및 수술료, 조산료 등을 토대로 각종 심사기준과 청구방법을 습득한다. 또한 질병군별 포괄수가제와 신포괄수가제에 대한 이해를 통하여 보건의료정보관리사 국가면허시험 및 자격증시험에 대비하는 것을 목표로 한다.		
교과 내용	의료보장제도, 진료비 지불 방식, 진료비 지불 유형별 산정 및 청구, 진료비 사후관리, 진료비 평가제도, 질병군별 포괄수가제 및 신포괄수가제		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행() 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력(MC3)	60%	건강보험의 진료비 지불제도와 진료비 산정 및 청구 방법과 관련된 업무 수행에 필요한 전문지식을 습득하고 종합적 관점에서 진료비 산정 및 청구에 관한 주요 주제를 분석하고 통합적으로 이해할 수 있다.	중간/기말 시험
창의적문제해결능력(MC4)	40%	건강보험의 진료비 지불제도와 진료비 산정 및 청구 방법과 관련된 문제의 본질을 명확하게 파악하고 그 해결 방안을 건강보험 이론 및 실무에 관한 전공지식을 활용하여 창의적으로 제시할 수 있다.	실습(퀴즈)

과목 프로파일			
과목명	의무기록정보분석실무	영문과목명	Practice on Health Information Analysis
교과목 개요 및 특성	의무기록정보의 정질량분석, 통계작성 및 약어풀이를 통한 해독능력을 숙지하여, 의료정보체계 확립을 위한 정확한 질병 및 수술분류(처치분류 포함)실습과 의무 기록 분석(각종 보고서)을 체계적이고 효과적인 학습방법을 통해 터득한다. 실무 chart를 중심으로 필수적인 실무용어(임상, 해부, 질병, 처치, 수술 등)습득과 실무예제문제를 통해 질병 및 수술분류의 응용능력과 의무기록해독 능력을 향상 시켜 국가고시 및 취업 시 실제적 학습효과를 꾀할 수 있다.		
교과 목표	의무기록의 정질량분석, 통계작성 및 약어풀이를 통한 해독능력을 숙지하여, 의료정보체계 확립을 위한 정확한 질병 및 수술분류(처치분류 포함)실습과 의무 기록 분석(각종 보고서)을 체계적이고 효과적인 학습 방법을 통해 터득하며, 실무 chart를 중심으로 필수적인 실무용어(임상, 해부, 질병, 처치, 수술 등)습득과 실무 예제문제 분석을 통해 질병 및 의료행위 분류의 응용능력과 의무기록해독 능력을 향상 시켜 의무기록 내용을 정보화 할 수 있는 실무능력을 위한 지식함양을 목표로 한다.		
교과 내용	1. 퇴원요약 항목 및 퇴원요약지 분석 2. 내과계 사례별 의무기록정보 분석 3. 외과계 사례별 의무기록정보 분석 4. 산.소아과 사례별 의무기록정보 분석 4. 암 사례별 의무기록정보 분석		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓)프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 (MC3)	80%	의무기록정보분석 실무를 검토하기 위해 진료과목을 내과계, 외과계, 산부인과 및 소아과, 기타과로 분류하고, 각 분류별 다빈도 질환의 실무 chart를 중심으로 질병 및 의료행위 분류 및 해독 능력과 총체적인 지식을 습득하여 이해할 수 있다.	중간/기말 시험
자원활용능력 (MC6)	20%	의무기록정보분석 실무의 예제 문제를 활용하여 문항 개발을 실습하고 국가고시에 대응할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명	의무기록정보 질 향상 실무	영문과목명	Clinical Document Improvement
교과목 개요 및 특성	NCS 직무중심의 CDI(Clinical Document Improvement) 서식개발을 위해 팀별 학습을 중심으로 학습단계는 주제선정 및 검토, 임상자료 수집. 검색. 정리, 자료분석. 설계, CDI 서식개발, 결과분석을 거쳐 실무중심의 완성품을 도출하는 지식함양을 한다.		
교과 목표	NCS 직무중심의 CDI(Clinical Document Improvement) 서식개발을 위해 팀별 학습을 중심으로 학습단계는 주제선정 및 검토, 임상자료 수집. 검색. 정리, 자료분석. 설계, CDI 서식개발, 결과분석을 거쳐 실무중심의 완성품을 도출하는 지식함양을 목표로 한다.		
교과 내용	1. 의무기록정보 질 향상 실무를 위한 주제선정 및 검토 2. 임상 각 사례 자료 수집, 검색 3. CDI 자료 분석 및 서식 개발 4. CDI 사례 결과분석 및 완성품 도출		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓)프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 (MC3)	80%	CDI(Clinical Document Improvement)서식개발을 위해 의료진이 관련 법규에 기반한 의무기록작성 원칙을 준수하였는지를 확인하고 정확한 진단명을 기재하였는지와 임상의학 지식 및 질병 및 의료행위분류 준칙 기반의 효율적 질의와 검증에 필요한 지식을 습득하여 이해할 수 있다.	중간/기말 시험
자원활용능력 (MC6)	20%	의무기록정보의 품질을 향상시키기 위하여 의무기록정보의 정확성, 완전성, 적시성의 업무를 수행할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명	현장실습	영문과목명	Field Practice
교과목 개요 및 특성	보건의료기관(상급종합병원, 종합병원, 공공의료기관, 보건협회 등)에서 기관의 특성에 따른 현장 실습을 통해 실습부서(원무팀, 의료정보관리팀, 의무기록실, 총무과 등)의 기능과 업무를 이해하고 업무를 수행한다.		
교과 목표	보건의료기관의 업무 처리에 관한 전반적인 체계 및 절차와 내용 등을 개괄적으로 이해함으로서 실제 취업한 후 보건의료정보 관리 및 제반 행정업무를 능률적으로 업무를 수행할 수 있는 능력 배양에 도움을 주는 선행 체험을 한다.		
교과 내용	1. 실습 기관의 전반적인 파악 2. 실습 기관의 조직 체계와 업무 절차의 파악 3. 부분적인 실제 업무 견습 4. 현장실습 보고서 작성 5. 수행평가서 등에 의한 실습 성과 평가		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓)프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력(MC3)	40%	현장실습기관의 특성, 현장실습 부서의 기능, 업무절차 및 업무 내용 등의 기초지식을 습득하고 이해할 수 있다.	수행평가서
창의적문제해결능력(MC4)	30%	현장실습 부서의 업무 절차에 따른 업무를 수행할 수 있다.	수행평가서
자기개발능력(MC5)	30%	현장실습 업무에 대한 실습 모니터링을 적용할 수 있다.	수행평가서

과목 프로파일			
과목명	보건의료정보관리 특수과제	영문과목명	Special issue of Health and Medical Information Management
교과목 개요 및 특성	보건의료정보관리사 국시를 위한 교과목으로 의무기록(의료정보)전반적인 학습을 기초로 하여 총체적인 실무 능력향상을 꾀하기 위해서 의학용어, 의무기록전사, 암등록, 질병 및 수술분류, 의무기록관리학, 의무기록실무 등의 실제 case 자료를 중심으로 팀별 학습을 통해 문제해결능력을 향상시키며, 취업시 및 국가고시에 역량을 발휘할 수 있도록 학습한다.		
교과 목표	보건의료정보관리사 국시를 위한 교과목으로 의무기록(의료정보)전반적인 학습을 기초로 하여 총체적인 실무 능력향상을 꾀하기 위해서 의학용어, 의무기록전사, 암등록, 질병 및 수술분류, 보건의료정보관리학 및 실무, 의무기록정보 분석실무 등의 실제 case 자료를 중심으로 팀별 학습을 통해 문제해결능력을 위한 지식함양을 목표로 한다.		
교과 내용	1. 의학용어 요약 및 문제풀이 2. 보건의료정보관리학 및 실무 요약 및 문제풀이 3. 병원통계 요약 및 문제풀이 4. 의료의 질관리 요약 및 문제풀이 5. 질명 및 의료행위분류 요약 및 문제풀이 5. 의무기록정보 분석 실무 사례별 요약 및 문제풀이		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력(MC3)	80%	보건의료정보관리사 국가면허 취득을 위해 국가고시에 포함되는 모든 과목의 핵심 문항 및 세부 영역의 내용을 분석하고 문항 개발을 할 수 있도록 기초 지식 뿐만 아니라 총체적인 지식을 습득하여 이해할 수 있다.	중간/기말 시험
자원활용능력(MC6)	20%	보건의료정보관리사 국가고시 기출문제를 활용하여 실전 모의고사에 대응할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명	보건학원론	영문과목명	Introduction to Public Health
교과목 개요 및 특성	인간집단을 대상으로 그 집단의 건강을 증진시키고 질병을 예방하여 생명을 연장시킴과 아울러 집단 구성원 개개인의 정신적 육체적 효율을 증진시키는 학문이며 포괄적으로 사회적인 안녕 상태를 이룩하고 이러한 상태를 계속 유지하도록 하기 위해 개인이 갖추어야 할 기본적인 보건지식을 익히도록 강의한다. 그리하여 궁극적으로, 정신적·신체적·사회적 건강을 유지하는 사회가 되도록 학습한다.		
교과 목표	보건학의 개념, 정의와 역사 그리고 보건학의 주요 관련분야를 포괄적으로 소개하는 것을 내용으로 한다. 이를 통해 보건학을 전공하려는 학생들로 하여금 보건학의 목표와 내용을 올바로 이해하고 국민건강보호와 증진에 있어서 보건학이 임상의학 혹은 치료의학과 근본적으로 다른 건강접근방법을 이해하고 있음을 확실히 알게 함으로써 국민건강에 대한 보건학적 접근방법의 올바른 태도와 마음가 갖도록 하는데 그 목적이 있다.		
교과 내용	1. 보건학 총론/ 역학 2. 보건행정 3. 감염병 관리 4. 인구보건/ 사회보장제도 5. 급·만성 감염병 및 기생충 6. 보건교육/ 보건영양 7. 식품위생 8. 산업보건 9. 모자보건과 학교보건 10. 보건통계		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 (MC3)	40%	인체의 건강과 관련된 다양한 요인과 국가정책, 제도, 관련 보건의료법규 등을 통하여 보건의료적 전문지식을 습득하고 예방적 관점에서 행태, 교육, 건강증진 서비스의 주요 주제를 분석하고 통합적으로 이해할 수 있다.	중간/기말 시험
창의적문제해결능력(MC4)	30%	건강과 불건강의 불연속선과 관련된 다양한 요인과 환경, 제도 등을 이해하고 비용효율적 차원에서 건강방안을 종합적인 전공지식을 활용하여 창의으로 제시할 수 있다.	실습/과제
자원활용능력 (MC6)	30%	보건의료산업의 주요 요소인 보건의료자원에서 인적, 물적 자원 그리고 유형자원 및 무형자원을 최대한 활용하여 이를 국민건강증진을 위하여 적재적소 통합하고 조정하는 능력을 배양하고 통제할 수 있다.	과제

과목 프로파일			
과목명	보건경제학	영문과목명	Health Economics
교과목 개요 및 특성	보건 경제학 기초 이론 및 시장 구조와 보건의료 산업, 보건의료 분야의 정부 지출 등에 관하여 학습하여 지식을 습득하고 이해한다.		
교과 목표	경제성장으로 생활이 안정되면서 건강에 대한 관심과 투자가 증가되고 있다. 보건경제학은 건강을 경제적인 관점에서 분석하고 연구하는 학문이다. 본 교과목은 미시경제학 이론을 활용하여 보건의료와 관련된 전반적인 내용을 이해하고 현실적으로 발생하는 보건의료와 관련된 문제점을 분석하고 그 대응방안을 모색할 수 있는 방법론을 습득하게 한다. 특히 보건의료의 공공재적인 특성을 이해하고 이와 관련된 제반 문제점을 해결하는 정책 방안을 체계적으로 공부한다.		
교과 내용	1. 보건경제학 기초이론 2. 시장구조와 보건의료 산업 3. 공공재와 보건의료 정책(독과점 및 가격 규제) 4. 외부효과와 보건의료 정책 5.보건의료 상품과 도덕적 해이 및 역 선택 (의료보험 제도) 6. 보건의료 분야의 정부 지출		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 (MC3)	60%	미시경제학 이론을 활용하여 보건의료와 관련된 전반적인 내용을 이해하고 현실적으로 발생하는 보건의료와 관련된 문제점을 분석하고 공공재적 특성을 통합적으로 이해할 수 있다.	중간/기말 시험
창의적문제해결능력(MC4)	40%	보건경제학 기초 이론을 활용하여 공공보건의료 정책 및 경제적 특성을 관리하고 문제점을 해결하는 업무를 수행할 수 있다.	과제

과목 프로파일			
과목명	병원경영학	영문과목명	Hospital Management
교과목 개요 및 특성	병원경영의 효율성 및 효과성을 높이기 위한 경영기법과 이론을 적용할 수 있는 병원경영인의 예비리더로서 능력을 갖추게 하는 것을 목적으로 한다. 의료환경 및 병원경영의 특수성과 병원조직의 분야별 업무와 관리기능을 이해한다. 대내·외 의료환경 변화, 의료서비스 개념, 의료마케팅, 인적자원관리, 물적자원관리, 병원경영 혁신 사례를 통한 경영기법을 이해한다.		
교과 목표	의료환경과 병원경영을 이해하고 이를 실무에 적용하는 방법과 병원경영의 효율성 및 효과성을 높이기 위한 다양한 이론 습득과 융복합적 의료경영 지식을 함양하는 것을 목표로 한다.		
교과 내용	의료환경 변화, 병원경영의 관리기능, 의료서비스 개념, 의료마케팅, 인적자원관리, 물적자원관리, 병원경영혁신사례		
교육 방법	이론 (✓) 실습 () 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력(MC3)	60%	의료환경 및 병원경영과 관련된 업무 수행에 필요한 전문지식을 습득하고 복합적 관점에서 병원경영에 관한 주요 주제를 분석하고 통합적으로 이해할 수 있다.	중간/기말 시험
창의적문제해결능력(MC4)	40%	의료환경 및 병원경영과 관련된 문제의 본질을 명확하게 파악하고 그 해결 방안을 병원경영의 효율성 및 효과성을 높이기 위한 다양한 이론 습득과 융복합적인 전공지식을 활용하여 창의적으로 제시할 수 있다.	보고서/퀴즈

과목 프로파일			
과목명	보건의료정책	영문과목명	Health Policy
교과목 개요 및 특성	의료정책학은 건강 및 보건의료와 관련된 정책 전반을 배우고 연구하는 학문으로 의, 약, 보건학적 지식과 사회과학적 원리를 통합적으로 적용하여 보건의료 정책을 분석/평가하는 분야이다. 또한 보건의료정책의 기본개념과 가치, 정책결정, 정책개발, 분석과 평가 등을 연구하고 학습히며, 가장 효율적으로 지역사회 주민들의 건강향상을 도모하는 성공적인 정책집행과 분석능력 함양한다.		
교과 목표	보건의료정책의 개념과 분야를 이해하고, 보건의료정책의 각 분야인 보건의료에 대한 이해, 보건관리, 보건의료수요, 보건의료공급, 의료의 접근도, 의료의 질, 의료비, 의료보장, 보건기획 및 평가, 건강진단 등에 대해 학습한다. 또한 보건의료부문 정책과제를 도출하고 해결방안을 모색하기 위해, 우리나라와 주요 외국의 보건의료정책을 정책관리이론의 시각에서 조명한다. 이를 위해서 최신 보건의료정책이론을 주제별로 고찰하고 이를 보건의료정책의 주요 논점에 적용하여 탐구한다.		
교과 내용	1. 보건의료와 국가 2. 보건정책의 기초이론 3. 보건정책 의제설정 4. 보건정책결정 5. 보건정책집행 6. 보건정책평가 7. 보건정책변동		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력(MC3)	50%	보건의료, 건강증진과 관련된 업무 수행에 필요한 국가의 보건의료법규, 보건의료제도, 보건의료행정 등의 전문지식을 습득하고 융복합적 관점에서 미래적, 비용효율적 차원에서 국민의 건강증진을 파악하고 통합적으로 이해할 수 있다.	중간/기말 시험
창의적문제해결능력(MC4)	30%	의료와 보건의료, 비용과 건강권, 공공의료 등 보건의료적 문제의 본질을 명확하게 파악하고 집단적 건강 해결 방안을 국가적인 관점에서 전공지식을 활용하여 창의으로 제시할 수 있다.	실습/과제
자기개발능력(MC5)	20%	보건의료에 대한 다양한 시각과 관점에서 건강에 대한 새로운 자신의 경험과 시각을 개발하고 자신이 건강을 관리할 수 있는 능력을 배양한다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명	의료정보기술	영문과목명	medical information technology
교과목 개요 및 특성	의료정보기술을 위한 기본적인 지식을 습득하고 보건의료분야의 데이터 생성, 수집, 공유하기 위해 보건의료데이터와 보건의료정보시스템을 이해하고 관리하는 기본 역량을 배양함		
교과 목표	보건의료정보관리 업무 수행에 필요한 전산 기초지식 및 의료정보기술을 이해하며, 병원전산 개요(전자의무기록, 전자의무기록 소스시스템, 전자의무기록 핵심 임상시스템, 전자의무기록 지원 기반, 전자의무기록 연동시스템 등), 병원정보시스템 구축 및 관리(소프트웨어 개발 및 관리, 전자의무기록 인증 등), 보건의료정보시스템 활용(데이터 분석 및 관리), 보건의료정보관리기술 등의 내용을 이해한다.		
교과 내용	보건의료정보관리사는 전자의무기록시스템을 포함한 의료기관정보시스템의 개발 및 구축부터 운영과 유지 보수의 모든 단계에서 양질의 데이터가 생성되고 수집될 수 있도록 시스템 관리를 수행할 수 있는 역량을 갖추어야 한다. 특히 인공지능 및 의료빅데이터에서 필요로 하는 양질의 데이터를 제공하기 위한 의료지식과 정보관리기술을 갖춘 전문적인 HICT 인력이 요구되고, 수요가 발생할 것임에 따라 보건의료정보관리사가 알아야 하는 전자의무기록시스템을 포함한 의료기관정보시스템을 개발 및 구축, 운영 및 유지보수의 기술적인 내용을 중심으로 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	10%	보건의료정보관리사로의 자질에 필요한 협업 능력을 배양하기 위하여 의사소통능력을 함양할 수 있다.	발표/ 보고서
전공직무능력 (MC3)	50%	심층적인 학습보다는 보건의료정보시스템의 개념 등을 파악하여 보건의료정보관리사의 자질을 갖추도록 할 수 있다.	중간/기말 시험
자기개발능력 (MC5)	40%	새로운 학문을 배움으로 4차 산업혁명에 대응할 수 있는 자기개발능력을 함양할 수 있다.	중간/기말 시험

과목 프로파일			
과목명	병원서비스마케팅	영문과목명	Hospital Service
교과목 개요 및 특성	의료 공급의 증가는 의료서비스 제공에 있어서 공급자 중심에서 고객 중심으로 더 나아가 고객중심에서 고객관점으로 변화하고 있다. 따라서 본교과목은 의료서비스를 어떤 개념으로 제공할 것인지, 얼마 만큼의 대가로 제공하는 것인지, 의료서비스를 주민에게 알려줄 것인지, 어떤 관계기관과 연계함으로써 원활하게 의료서비스가 지역주민에게 도달할 수 있는 가 하는 마케팅 제요소를 의료서비스에 접목시켜서 의료기관의 경영목표 달성을 위한 방책을 수립할 수 있는 능력을 함양하는데 있다		
교과 목표	본 교과목의 목표는 경영학의 마케팅 이론을 의료서비스라는 특수한 상품에 적용시킨 다양한 이론을 학생들이 이해하게 하여 병원 및 의료기관 등에서 근무할 때 현장 적용 능력을 향상시키는 데 있다. 구체적인 교과목의 주요 학습 목표는 의료서비스에 대한 기본적인 이해, 소비자 구매 행동 이론, 시장 세분화 전략, 의료서비스 가격 결정 및 관리 이론, 의료서비스의 유통과 광고, 의료서비스 산업의 인사 및 자산 관리, 브랜드 전략 등이다.		
교과 내용	1. 의료서비스의 이해와 마케팅의 기초 이론 3. 보건의료 상품의 정의와 의료서비스 3. 의료서비스 구매 이론과 시장세분화 4. 의료서비스 가격 및 관리 5. 의료서비스의 유통과 광고 6. 의료서비스 산업의 인사 및 자산 관리 7. 보건의료 기관의 포지셔닝 및 브랜드 전략 8. 의료서비스 시장과 정부 개입 및 규제		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 (MC3)	60%	의료서비스에 대한 마케팅의 기초이론, 소비자 구매 행동 이론, 시장 세분화 전략, 의료서비스 가격 결정 및 관리 이론 등을 이해할 수 있다.	중간/기말 시험
창의적문제해결능력(MC4)	40%	의료서비스의 유통과 광고, 의료서비스 산업의 인사 및 자산 관리, 브랜드 전략의 업무를 수행할 수 있다.	과제

과목 프로파일			
과목명	건강보험론	영문과목명	Health Insurance
교과목 개요 및 특성	우리나라 건강보험의 역사와 제도 변천과정 및 사회보장제도, 건강보험 체계와 건강보험의 일반적 원리를 습득하고 의료보장제도를 작동시키는 보건복지부와 국민건강보험공단, 건강보험심사평가원의 역할, 의료기관의 역할, 국민의 역할을 이해한다. 건강보험 체계와 국민건강보험법을 연계하여 학습하며, 진료비지불제도와 건강보험료 및 요양급여비용 산정을 이해한다.		
교과 목표	우리나라 의료보험의 역사와 제도 변천과정 및 의료보험의 일반적 원리 등을 습득함으로서 의료보장제도를 작동시키는 정부의 역할, 의료계의 역할, 국민의 역할을 이해하고 의료 서비스의 최종 소비자인 국민의 건강증진을 목표로 하는 의료보장제도와 국민건강보험법을 숙지하며, 나아가 건강보험 요양급여비용의 기본적인 산정지침을 이해하게 하는 것이 목표이다.		
교과 내용	1. 의료보험의 개념과 의료시스템 2. 진료비 산정 및 보수지불방식 3. 의료보험 진료비 심사 및 지불제도 4. 의료보장제도 5. 건강보험 요양급여비용의 산정지침		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 (MC3)	80%	의료보장제도와 국민건강보험법, 건강보험 요양급여비용의 기본적인 산정지침과 관련된 업무 수행에 필요한 전문지식을 습득하고 복합적 관점에서 우리나라 국민건강보험과 관련된 주요 주제를 분석하고 통합적으로 이해할 수 있다.	중간/기말 시험
자원활용능력 (MC6)	20%	건강보험제도와 관련된 정책 이해와 다양한 건강보험 관련 프로그램을 적용하여 주어진 문제를 진단하고 해결 방안을 제시하는 데 필요한 자료를 수집하고 분석하여 활용할 수 있다.	과제/퀴즈

과목 프로파일			
과목명	병원재무 및 회계	영문과목명	Hospital Financial Management and Accounting
교과목 개요 및 특성	회계 파트에서는 병원 재무제표 작성에 필요한 회계절차와 회계처리방법, 원가계산 및 세무회계에 관한 기본 지식을 학습하며, 재무관리 파트에서는 재무관리 기초이론 및 병원에서의 투자, 자본 조달, 운전자본관리, 재무분석, 재무계획 등에 관하여 학습한다. 기초를 다져야 하는 학문인 만큼 이론 학습 후 예제 풀이를 통한 학습으로 이해 및 실무 적용 능력을 함양한다.		
교과 목표	본 교과목에서는 병원의 재무제표 작성에 필요한 회계 절차와 원칙을 이해하고 재무제표를 작성할 수 있는 직무능력을 습득하게 한다. 또한 원가 계산에 관한 기본 개념과 원가의 배분과정과 제품제조원가를 계산하는 과정을 학습하여 의료서비스의 발생 원가를 집계하고 원가계산 응용능력을 갖추며 병원행정사 자격시험에 대비하고 병원재무회계 업무수행능력을 키우는 것이 목표이다		
교과 내용	회계의 기초, 재무제표의 작성, 자산회계, 부채회계, 자본회계등과 관련된 내용을 학습하고 원가의 개념, 개별원가계산, 정상원가계산, 종합원가계산, 부문별 원가계산, 활동기준원가를 학습한다		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 (MC3)	80%	병원 재무제표 작성을 위한 기초 지식을 습득하고 이해할 수 있다.	중간/기말 시험
창의적문제해결능력(MC4)	20%	원가계산의 기본 개념을 습득하여 의료서비스의 발생 원가를 집계하고 원가계산 업무를 수행할 수 있다.	퀴즈

과목 프로파일			
과목명	원무관리	영문과목명	Hospital Office Management
교과목 개요 및 특성	병원관리 부분의 중요한 일익을 담당하는 원무행정에서는 환자의 입 퇴원, 병실관리, 수납 및 수가산정, 자동차보험, 산업재해보험, 진료비 산정에 따른 소송관계, 제증명 등의 원무일반 업무를 습득할 수 있도록 현장교육을 실시한다.		
교과 목표	병원고객들에게 최상의 의료서비스를 제공하고 적정이윤을 달성하여야 하는 병원경영 목표 달성을 위하여 원무업무를 효율적으로 수행하는데 요구되는 기본적인 지식과 병원실무에 대한 업무수행능력을 습득한다.		
교과 내용	1.원무관리의 이론습득 2. 원무관리 실무실습		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력(MC3)	80%	원무행정 전반적인 업무 및 의료서비스의 기초 지식을 습득하고 이해할 수 있다.	중간/기말 시험
창의적문제해결능력(MC4)	20%	원무행정 전반적인 업무를 수행할 수 있다.	토론

과목 프로파일			
과목명	보건의료조직관리	영문과목명	Health and medical organization management
교과목 개요 및 특성	보건의료조직은 미국병원협회에서 주장한 “병원이란 조직화된 의료 및 전문요원, 병상을 포함한 연구시설, 의료서비스 그리고 지속적인 간호서비스로 환자의 진단과 진료를 수행하는 조직이다”라는 명확한 목표를 가지고 있다. 그 목표를 달성하기 위해서는 두 사람 이상이 모여서 상호작용을 하는데 2명 이상이 근무하는 개인의원의 형태에서 1000명이 넘는 대형병원에 이르기 까지 다양한 직종의 전문가들이 모여 있는 가장 복잡한 조직이 바로 보건의료조직으로 이 특수한 조직을 효율 및 효과적으로 운영하는 기법을 학급하는 과목임.		
교과 목표	본교과목에서는 조직의 개념, 유형, 조직을 효율적 관리를 위한 인사관리 과정을 이해하고, 보건의료조직이 변화에 능동적으로 대처할 수 있도록 관리기법 적용에 대한 실무능력을 함양한다. 또한 노사관계 문제를 분석하고 효율적으로 대처할 수 있는 방안을 찾을 수 있다.		
교과 내용	조직 및 인사 관리기법과 이론(조직이론, 직무분석과 직무설계, 채용, 임금, 복지후생관리, 교육훈련과 경력개발, 인사이동과 이직관리), 리더십, 변화 관리, 성과관리 및 노사관계 등에 대하여 학습한다		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력(MC3)	80%	조직의 개념, 유형, 조직을 효율적 관리를 위한 전통적 관리기법과 인사관리 이론, 리더십, 성과관리, 훈련 및 개발 등의 지식을 습득하고 이해할 수 있다.	중간/기말 시험
창의적문제해결능력(MC4)	20%	조직의 관리기능, 전략적 리더십, 변화 관리 등 관리기법의 조정능력을 함양하여 보건의료조직관리 업무를 수행할 수 있다.	과제/보고서

과목 프로파일			
과목명	병원경영특수과제	영문과목명	Special Practice in Hospital Management
교과목 개요 및 특성	의료경영의 관련분야에 현장실습과 병원행정사 및 건강보험사 국가공인자격증 취득을 위한 능력을 기른다.		
교과 목표	병원행정사, 건강보험사 국가공인자격증 및 보건의료정보관리사 국가면허를 취득하게 하는 것이 목적이다. 따라서 그동안 강의한 강좌의 핵심 내용 요약을 하고 문제 풀이와 총정리를 통해 자격증 및 국가 면허시험에 대비하게 한다.		
교과 내용	1.병원회계 및 재무관리 2.의료법규 3.구매 및 물류관리 4.건강보험 및 청구 5.보건의료정보관리 6.조직 및 인사관리 7.원무관리 8.병원전산		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( )프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력(MC3)	50%	보건의료 전공과 관련된 업무 수행(병원행정, 건강보험, 보건의료정보관리)에 필요한 전문지식을 습득하고 복합적 관점에서 보건의료 서비스의 주요 주제를 분석하고 통합적으로 이해할 수 있다.	중간/기말 시험
창의적문제해결능력(MC4)	50%	병원행정사, 건강보험사, 보건의료정보관리사 관련 기출문제를 활용하여 문항분석 및 핵심 요약을 통해 실전 모의고사 및 자격증 시험에 대응할 수 있다.	모의고사

과목 프로파일			
과목명	가상병원 캡스톤디자인	영문과목명	Pseudo Hospital Capstone design
교과목 개요 및 특성	산업체 현장의 문제를 해결하고자 학생 스스로 기획부터 결과물 도출까지 전 과정을 2인 이상 팀으로 수행하는 종합설계 교육 프로그램으로 가상병원 캡스톤디자인 과목에서 병원 직무별 실무지식을 함양한다.		
교과 목표	가상병원 캡스톤디자인 과목에서 병원 직무별 실무지식을 함양하기 위하여 병원의 일반업무, 인사업무, 재무업무, 원무관리업무, 의무기록·정보업무, 청구업무 등을 종합적으로 적용하여 병원 설립에서부터 연말 결산 업무까지 발생하는 직무를 문제해결 형식으로 진행하여 직무수행능력을 강화한다.		
교과 내용	1. 병원설립에 따른 제반 문제 검토 2. 병원 직무에 대한 문제해결		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력(MC3)	40%	병원 직무에 필요한 기술, 방법, 도구를 파악하고 이를 종합적으로 적용하여 병원 설립에서부터 연말결산 업무까지 효율적으로 직무를 해결할 수 있다.	팀프로젝트, 과제 및 발표
창의적문제해결능력(MC4)	40%	병원 직무에 필요한 기술, 방법, 도구를 바탕으로 다양한 병원업무에 창의적인 방법을 제시하고 응용할 수 있다.	토론, 보고서
자원활용능력(MC6)	20%	병원의 종합적인 업무를 이해하고 각 분야에 필요한 직무가 무엇인지 파악할 수 있으며 실무지식을 활용할 수 있다.	과제 및 토론

과목 프로파일			
과목명	보건의료빅데이터 분석	영문과목명	Healthcare Big Data Analysis
교과목 개요 및 특성	보건의료빅데이터 분석을 위한 기본적인 지식을 습득하고 데이터의 중요성을 인식하여 보건의료빅데이터 분석 전문가의 기본 역량을 배양함		
교과 목표	보건의료빅데이터분석 과목을 통해 R 언어의 기본 문법과 데이터 처리, 패키지 활용 방법을 학습하고, 건강보험심사평가원에서는 보유하고 있는 다양한 보건의료데이터를 통해 보건의료 빅데이터 분석에 대한 이해도를 높일 수 있을 것입니다.실제 데이터를 활용하여 분석해보는 실습을 진행한다.		
교과 내용	최근에는 종이에서 전산으로 변경되기에 보건의료정보관리사는 데이터 수집과 관리와 관련이 있습니다. 하지만 빅데이터 전문가가 되기 위해서는 수집된 데이터를 정제하고 분석하는 작업을 할 수 있어야 빅데이터 전문가라고 할 수 있습니다. 공공데이터를 이용하여 데이터 수집 및 분석 능력을 함양하기 위해 기본적인 통계 지식과 데이터 수집 및 분석을 실습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	10%	보건의료빅데이터 분석 전문가 자질에 필요한 협업 능력을 배양하기 위하여 의사소통능력을 함양할 수 있다.	과제
전공직무능력 (MC3)	50%	심층적인 학습보다는 데이터 사이언스의 기초 개념 등을 파악하여 보건의료빅데이터 분석 전문가 자질을 갖추도록 할 수 있다.	중간/기말 시험
자기개발능력 (MC5)	40%	새로운 학문을 배움으로 4차 산업혁명에 대응할 수 있는 자기개발능력을 함양할 수 있다.	중간/기말 시험

10. 전공 이수 요건

1. 전공 이수 요건으로 졸업시험을 실시한다.
2. 졸업 시험 과목은 전공 필수 교과목 중에서 학과 여건에 따라 교과목(명)과 교과목의 수를 선정한다.
   (단, 과목 수는 최대 3 과목이며 합격 기준은 과목 평균이 60점 이상이며 각 과목별로 과락 점수(40점)보다 높아야 한다.)
3. 보건의료정보관리교육 평가인증 프로그램 운영의 최종성과 평가 체계에 따른다.

11. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험, 실습실	비고
전용강의실(바오로관 302호)	의료경영학과 전용강의실	-
전용강의실(바오로관 311호)	가상병원	-
전용강의실(바오로관 312호)	의료경영 실습실	-

항공교통물류전공 기본과정
Air Transportation & Logistics

1. 교육목표

항공산업은 여러 산업이 복합적으로 연결되어 있는 종합 산업이므로 다양한 분야에서 항공전문가를 필요로 한다. 이에 성장 잠재력이 무한한 항공교통물류 분야에서 중추적 역할을 담당할 지식과 인성을 겸비한 융복합형 인재 양성을 목표로 한다.

2. 전공연혁

2016. 03. 항공경영학과 신설
2017. 03. 항공학부 항공경영학전공 신설
2018. 03. 항공대학 항공경영학과 신설
2020. 03. 항공대학 항공경영물류학과 학과명 변경
2022. 03. 항공대학 항공교통물류학과 학과명 변경

3. 교과운영 방안

항공 및 물류산업계에서 필요로 하는 글로벌 역량의 전문적 소양을 갖춘 인재를 양성하기 위하여 항공 및 물류산업을 충분히 이해할 수 있도록 교과과정을 편성한다. 이를 통해 고부가가치 산업으로 각광받는 첨단 항공 및 물류분야로의 원활한 취업을 도모하며, 항공 및 물류산업에 대한 연구능력과 창의력을 갖춘 융복합형 인재를 양성한다. 또한 항공 및 물류 산업에 대한 전문지식과 이해를 바탕으로 운항관리사, 물류관리사, 항공무선통신사 및 예약, 발권 자격증취득을 위한 특화 교육과정을 편성하여 항공 및 물류 전문자격증을 취득할 수 있도록 항공·물류·항공 지상직 분야를 중점적으로 교육한다.

4. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (의사소통능력)	1) 항공교통과 물류 분야에 대한 이해력을 바탕으로 사회적, 경제적 측면에서 전공분야에 대한 내용을 논리적으로 설명할 수 있다. 2) 수업 과제물 보고에서 자신의 생각을 체계적으로 정리할 수 있고, 적절한 인터넷 도구 등 첨단 기기를 이용하여 효과적으로 전달할 수 있다.	시험,보고서,발표
MC2 (글로벌능력)	1) 외국어로 된 항공 및 물류 분야 전공 서적을 공부함으로써 국제 감각 능력 제고와 꾸준한 어학실력 향상을 도모한다. 2) 외국어로 발표 자료를 준비함으로써 언어에 대한 숙련도 향상과 전공 분야에 대한 발표 능력을 동시에 높인다.	시험, 보고서
MC3 (전공직무능력)	1) 전공 분야에 대한 기초이론 및 심화이론을 충분히 습득하여 주어진 문제에 대한 적합한 해결 방안을 논리적으로 제시한다. 2) 전공 지식을 활용하여 복잡한 문제의 요구 조건을 철저히 파악하고, 학문적 이론 근거를 정확히 설명할 수 있다.	시험, 보고서
MC4 (자기개발능력)	1) 항공 산업 및 물류 분야에 대한 이해도를 높이기 위해 전공과목에 대한 지식습득과 관련 분야 진출을 위한 전문 자격증 취득을 위해 노력한다. 2) 전공 분야의 심도있는 이해를 위해 학문적 노력과 실무적 노력을 병행함으로써 항공 및 물류전문가로서의 자질과 능력을 높인다.	시험, 보고서
MC5 (창의적문제해결능력)	1) 급변하는 대내외적 항공 및 물류 분야에서 신속한 의사결정을 위해 전공 지식을 융합하고 창의적으로 활용할 수 있다. 2) 해당 문제에 대한 다양한 루트로 접근을 시도하고, 최적 대안을 탐색하며, 합리적 해결방안을 제시할 수 있다.	시험, 보고서
MC6 (자원활용능력)	1) 전공 학습에 대한 이해도를 높이기 위해 인터넷 매체활용은 물론 체험할 수 있는 대내외 장소를 활용하여 직접 경험의 기회를 갖는다. 2) 항공 및 물류 분야의 저명인사를 활용해 학문적 지식 이외에 실무적 지식에 대한 접근 기회를 제공함으로써 전공 분야 진출에 대한 동부기여를 높인다.	시험, 보고서
MC7 (대인관계능력)	1) 공동과제 수행에서 팀웍 및 리더십의 중요성을 경험하고, 그룹 속에서 문제해결을 위해 주도적이고 적극적인 참여 자세를 배운다. 2) 공동 의사결정에 있어 구성원간 의사소통과 의견수렴 그리고 합의에 이르는 프로세스를 이해하고 협력의 중요성을 경험한다.	시험, 보고서
MC8 (공동체윤리)	1) 공동과제 활동을 수행하면서 구성원 개개인의 책임감과 공동체 내에서의 역할에 충실하고, 상대를 배려하는 방법을 배운다. 2) 항공 및 물류 분야에 대한 전문지식을 갖추고 직업적, 도덕적으로 올바른 방향으로 진출함으로써 사회 전체에 긍정적인 역할을 할 수 있다.	시험,보고서,발표

5. 전공능력 선정 배경

항공산업에서 필요로 하는 전문적인 지식과 소양을 갖춘 인재 양성과 자기개발을 목표로 항공산업을 충분히 이해하고 관련된 전문 자격증을 취득할 수 있도록 교과과정을 편성한다. 또한 고부가가치 산업으로 각광받는 첨단 항공 분야로의 원활한 취업을 도모하며, 항공산업에 대한 연구능력과 창의적 문제해결능력을 갖춘 융복합형 인재를 양성한다. 그리고 산업체와 지역사회의 인적·물적 자원의 활용기회를 높여 전공 분야의 이해도를 높이고 희망하는 전문 분야로의 진출 기회를 확대하고자 한다.

6. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습	
전필	사제동행세미나 1~8	4.0	0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		
기초	항공우주학개론	3	3	3																	-	-	-	-	-	-	
기초	물류학개론	3	3	3																	-	-	-	-	-	-	
기초	운항관리론	3				3	3														-	-	-	-	-	-	
기초	물류관리론	3				3	3														-	-	-	-	-	-	
전기	국제항공법	3							3	3											-	-	-	-	-	-	
전기	항행안전시설	3							3		3										-	-	-	-	-	-	
전기	항공화물운송론	3							3	3											-	-	-	-	-	-	
전기	항공무선통신	3										3		3							-	-	-	-	-	-	
전기	국내항공법	3										3	3								-	-	-	-	-	-	
전기	항공보관하역론	3										3	3								-	-	-	-	-	-	
전기	항공기상학	3													3		3				-	-	-	-	-	-	
전기	운항관리실습	3													3		3				-	-	-	-	-	-	
전기	예약및체크인시스템	3													3		3				-	-	-	-	-	-	
전공과목 합계		43	6.5	7		6.5	7		9.5	7	3	9.5	7	3	9.5	1	9	0.5	1		0.5	1		0.5	1		

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명		
1	1학기	항공우주학개론 3-3-0	물류학개론 3-3-0	
	2학기	운항관리론 3-3-0	물류관리론 3-3-0	
2	1학기	국제항공법 3-3-0	항행안전시설 3-0-3	항공화물운송론 3-3-0
	2학기	항공무선통신 3-0-3	국내항공법 3-3-0	항공보관하역론 3-3-0
3	1학기	항공기상학 3-0-3	예약및체크인시스템 3-0-3	
	2학기	운항관리실습 3-0-3		

8. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
전공필수	사제동행세미나	40			30				30	100
기초전공	항공우주학개론	50				20			30	100
	물류학개론	45			10			45		100
	운항관리론	10	50	20				20		100
	물류관리론				10	45	45			100
전공기본	국제항공법	10	40			20		20	10	100
	항행안전시설	30	50	20						100
	항공화물운송론			20	30	20			30	100
	항공무선통신		40				60			100
	국내항공법	40						40	20	100
	항공보관하역론	40		30		30				100
	항공기상학			50				50		100
	운항관리실습	30						50	20	100
	예약및체크인시스템							60	40	100
역량총합		295	180	140	80	135	105	285	180	1,400

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명	사제동행세미나 1 ~ 8	영문과목명	Seminar for career development 1~8
교과목 개요 및 특성	항공교통물류분야에 대한 상담을 통해 식견을 넓히고 향후 진로탐색 및 취업에 도움을 주는 과정이다.		
교과 목표	학과 구성원의 학교생활에 대한 고민상담, 진로 및 취업관련 상담을 통해 사회에 진출하기 위한 소양을 갖춘다.		
교과 내용	학과 구성원 개인 또는 그룹면담을 통해 의사소통 능력과 자기개발 및 공동체 의식을 배양한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	40	학교생활, 진로 등에 대해 구성원 간 의사소통능력을 키울 수 있다.	면담
자기개발능력 (MC4)	30	희망 진로에 필요한 자격요소를 미리 확인하고 준비할 수 있다.	면담
공동체윤리 (MC8)	30	의사소통시 구성원간 서로를 존중하고 배려하는 능력을 키울 수 있다.	면담

과목 프로파일			
과목명	항공우주학개론	영문과목명	Principles of Aeronautical Science
교과목 개요 및 특성	항공경영을 전공하는 학생들이 항공우주 분야에 입문하는 과정에서 기본지식을 배우기 위한 과목이다. 특히 항공운항의 기초이론을 익힐 수 있도록 비행원리, 비행성능 등의 기초개념부터 자세히 배운다.		
교과 목표	항공우주와 관련된 특성을 이해하고 항공운항의 기초이론을 익힌다.		
교과 내용	비행원리,비행성능,항공기구조,감항성,추진기관,전기전자계통,항공기상의 기초개념		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	50	항공우주학에 대한 발표 준비과정에서 서로 간 의사소통 능력을 키울 수 있다.	시험, 보고서, 발표
창의적 문제해결능력 (MC5)	20	항공우주 분야의 다양한 지식습득을 통해 합리적 문제해결방안을 제시한다.	시험, 보고서
공동체윤리 (MC8)	30	조별 발표에서 상대방에 대한 존중과 배려를 배울 수 있다.	시험, 보고서, 발표

과목 프로파일			
과목명	물류학개론	영문과목명	Principles of Logistics
교과목 개요 및 특성	항공교통물류를 입문하는 학생들에게 물류와 관련된 기본지식을 배우기 위한 과정이다.		
교과 목표	물류관리의 개념을 명확히 이해하고 각 물류의 기능/수단별 역할을 재조명하여 세부기능을 이해한다.		
교과 내용	물류의 정의, 역할, 기능, 수단 등의 전반적인 이론을 다룬다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	45	팀별 단위 학습을 통해 의견교류와 의사소통 능력을 키울 수 있다.	시험, 프로젝트
자기개발능력 (MC4)	10	독서 및 사례조사 등을 통해 물류 전반의 이해와 실력을 향상시킬 수 있다.	시험, 보고서
대인관계능력 (MC7)	45	물류관련 팀별 주제에 대한 토론을 통해 상호 협동심을 고취시킬 수 있다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명	운항관리론	영문과목명	Flight Operations Management
교과목 개요 및 특성	운항관리업무와 관련된 전반적인 분야를 학습하기 위한 과목이다. 세부적으로 운항관리업무의 개요, 비행계획, 중량배분, 항공기상 분야에 대한 내용으로 학습한다.		
교과 목표	항공사에서의 운항관리사의 역할과 안전운항정책을 이해한다.		
교과 내용	종합통제, 비행계획, 운항결정 등 항공사에서 이루어지고 있는 여러 가지 사례를 분석한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	10	팀별 선정된 주제 발표를 통해 의견교류 및 의사소통 능력을 키울 수 있다.	시험, 보고서, 발표
글로벌능력 (MC2)	50	비행계획서 및 해외 활용 차트를 학습하면서 외국어 실력을 향상시킬 수 있다.	시험, 보고서
전공직무능력 (MC3)	20	복잡한 전공지식을 학습하면서 해당 분야 전문 지식을 갖출 수 있다.	시험, 보고서
대인관계능력 (MC7)	20	조별로 할당된 차트의 이해와 발표를 통해 상호 협동심을 고취시킬 수 있다.	시험, 보고서, 발표

과목 프로파일			
과목명	물류관리론	영문과목명	Logistics Management
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 물류관리 트랙의 가장 기초적인 기본 교과목으로서 전반적인 물류의 개념, 목적, 기본적 기능, 영역별 물류의 범위 및 정의, 물류보안 등 물류전문가로 발돋움할 수 있는 물류의 개념 및 체계를 이론적인 방법으로 강의한다.		
교과 목표	물류의 공급과 조달, 총비용 관점에서 물류기능별 비용, 리드타임, 서비스의 관계에 대한 기본적인 개념을 익힌다.		
교과 내용	물류관리의 개념, 물류계획 및 생산, 합리적인 재고 등 물류관리 기법을 다룬다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
자기개발능력 (MC4)	10	독서 및 사례조사 등을 통해 물류 전반의 이해와 실력을 향상시킬 수 있다.	시험, 보고서
창의적 문제해결능력 (MC5)	45	물류의 조달과 공급, 총비용 관점에서 물류기능별 비용, 리드타임, 서비스 관계를 기술할 수 있다.	시험, 보고서
자원활용능력 (MC6)	45	물류 비용의 트레이드 오프관계를 이해하고 분석기법을 사용하여 최적의 방안을 도출할 수 있다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명	국제항공법	영문과목명	International Aviation Law & Regulation
교과목 개요 및 특성	일반적으로 항공기는 국경을 넘어 2개 국가 이상을 비행하기에 국가 간에 통일된 규범의 필요성이 절실하다. 본 수업에서는 항공종사자에게 필수적으로 요구되는 내용 중 국제법적 핵심 부분을 위주로 다루어 봄으로써 항공분야에서 나타나는 국제적인 실무 내용과 각종 시험에 철저히 대비할 수 있도록 수업 내용을 구성하였다.		
교과 목표	항공산업에 적용되는 국제항공법의 기초개념과 필수적인 법규지식을 익힌다.		
교과 내용	항공 당국과 관련 기업에 적용되는 국제 법규의 이론과 실무를 병합하여 다룬다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	10	팀별 주제 발표를 통해 의견교류와 의사소통 능력을 키울 수 있다.	시험, 보고서, 발표
글로벌능력 (MC2)	40	국제항공기구와 해외 규정 학습을 통해 외국어 실력을 향상시킬 수 있다.	시험, 보고서
창의적 문제해결능력 (MC5)	20	국제법적 이슈에 대한 다양한 접근을 통해 문제해결 능력을 키울 수 있다.	시험, 보고서
대인관계능력 (MC7)	20	팀별 발표를 준비하면서 서로간의 협동심을 키울 수 있다.	시험, 보고서
공동체윤리 (MC8)	10	팀별 발표와 강평을 통해 상대에 대한 배려심을 배울 수 있다.	시험, 보고서, 발표

과목 프로파일			
과목명	항행안전시설	영문과목명	Air Navigation Facilities and Systems
교과목 개요 및 특성	항공기 운항에 직접적으로 관련된 시설로 유선통신, 무선통신, 인공위성, 불빛, 색채 및 전파 등으로 항공기의 안전운항을 지원하는 항행안전시설에 대한 이해와 전반적인 운항관리업무에 대한 이해를 목적으로 한다.		
교과 목표	항공기의 안전운항을 도와주는 항행시설에 대한 종류와 역할 및 작동원리를 이해한다.		
교과 내용	항행안전시설의 실제 작동원리와 각 시설들의 역할을 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	30	항행안전시설에 대한 발표 준비과정에서 서로간 의사소통 능력을 키울 수 있다.	시험, 보고서, 발표
글로벌능력 (MC2)	50	시설의 정의와 활용에 원서자료를 공부하면서 외국어 실력을 향상시킬 수 있다.	시험, 보고서
전공직무능력 (MC3)	20	유사 시설의 정확한 구분을 통해 전공에 대한 정확한 지식을 갖출 수 있다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명	항공화물운송론	영문과목명	Freight Transportation Management
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 물류관리의 합리화를 위해 국내외 운송 물류의 전반적인 개념과 각 운송수단별 특성을 이해하고, 공로, 철도, 해운, 항공 즌 수송별 운송체계 및 운영특성, 운송관련 정책을 이론적인 방법으로 강의한다.		
교과 목표	물류관리의 합리화를 위해 국내외 운송 물류의 전반적인 개념과 각 운송수단별 특성을 이해한다.		
교과 내용	공로, 철도, 해운, 항공수송별 운송체계 및 운영특성, 운송관련 정책 및 절차를 배운다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 (MC3)	20	화물운송의 기초를 이해하고 각 운송 수단별 최적화된 프로세스를 도출할 수 있다.	시험, 보고서
자기개발능력 (MC4)	30	독서 및 사례조사를 통해 화물운송 분야 기초 및 심화지식을 습득하여 전공 전문성을 강화할 수 있다.	시험, 보고서
창의적 문제해결능력 (MC5)	20	다양한 운송 수단의 적용에 따른 효율성을 파악하고, 합리적 접근방법을 찾을 수 있다.	시험, 보고서
공동체윤리 (MC8)	30	팀 단위 학습을 통해 구성원으로서 최적해를 찾는 과정에서 서로간 협동심을 키울 수 있다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명	항공무선통신	영문과목명	Aeronautical Radio Communication
교과목 개요 및 특성	항공무선통신을 이해하기 위해 기본적인 전파특성과 무선통신 관련 기초를 학습하고 항공통신 관련 법규, 통신절차 및 무선장비의 특성과 항공고시보의 작성 및 해석을 자세히 다룬다.		
교과 목표	무선통신의 기초 개념을 이해하고 기본적인 항공무선통신을 이해한다.		
교과 내용	항공무선통신을 이해하기 위해 기본적인 전파특성과 무선통신 기초를 학습하고 관련 법규, 통신절차 및 항공무선통신에 대한 순서로 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
글로벌능력 (MC2)	40	항공통신 분야 외국어 용어 습득을 통해 어학 실력의 향상을 기대할 수 있다.	시험, 보고서
자원활용능력 (MC6)	60	인터넷 매체 활용을 통해 무선통신 분야 관련 실습의 기회를 경험할 수 있다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명	국내항공법	영문과목명	Domestic Aviation Law & Regulation
교과목 개요 및 특성	본 과목에서는 국내항공법 중 항공기의 안전하고 효율적인 항행을 위한 규정이라 할 수 있는 항공안전법을 비롯해 항공사업법, 공항시설법 등 주요 법규를 학습하여, 관련분야 법률 지식 향상은 물론 각종 시험에 철저히 대비하고자 한다.		
교과 목표	우리나라 항공법규(항공안전법, 항공사업법, 공항시설법)에 대한 기초지식을 습득한다.		
교과 내용	국내항공법 3법과 항공기업 관련 법규의 이론과 실무를 병합하여 다룬다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의적 문제해결능력 (MC5)	40	다양한 법적 적용을 공부하여 합리적 접근방법을 찾을 수 있다.	시험, 보고서
대인관계능력 (MC7)	40	조별 과제수행에서 구성원간 소통과 합의에 이르는 프로세스를 배울 수 있다.	시험, 보고서, 발표
공동체윤리 (MC8)	20	팀별 주제 발표 준비과정에서 서로간 협동심과 배려심을 키울 수 있다.	시험, 보고서, 발표

과목 프로파일			
과목명	항공보관하역론	영문과목명	Warehouse and Material Handling Management
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 보관 및 하역에 관한 이론으로서 기업들의 경쟁우위는 그들이 생산한 제품을 소비자에게 잘 전달하는 능력, 즉 유통과 물류가 기업의 경쟁우위를 결정하는 시대에 있는 바, 물류과정 상에서 중요한 역활을 담당하는 물류센터(창고)에 초점을 맞추어 보관 및 하역에 대하여 이해를 하고 또 실무에 활용할 수 있도록 이론적인 방법으로 강의한다.		
교과 목표	기업의 부가가치 물류활동 중 보관과 하역의 정의와 개념, 특성을 이해한다.		
교과 내용	보관의 형태와 특성, 창고의 유형과 관리, 유닛로드시스템 등과 이에 수반되는 하역관리기법 및 하역기기 등에 대해 배운다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	40	팀별 단위 학습을 통해 화물운송과 관련된 문제해결을 위한 토론으로 의사소통 능력을 키울 수 있다.	시험, 보고서
전공직무능력 (MC3)	30	보관 및 하역의 개념을 이해하여 각 기능별 자원 할당 및 시간의 계산을 통해 최적화된 프로세스를 도출할 수 있다.	시험
창의적 문제해결능력 (MC5)	30	보관, 하역, 운송, 정보 등 물류 각 기능의 통합적 사고를 통해 물류 프로세스를 이해하고 최적해를 도출 할 수 있다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명	항공기상학	영문과목명	Aviation Weather
교과목 개요 및 특성	항공 업무 종사자가 반드시 익혀야 할 항공 관련 기상 현상의 발생 원인과 그러한 기상 현상들이 비행에 미치는 영향을 실습을 통해 이해한다.		
교과 목표	항공운항에 필요한 기상요소와 기상현상이 운항에 미치는 영향에 대한 이해를 목표로 한다.		
교과 내용	항공기상 및 기상현상의 실제 적용을 다룬다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 (MC3)	50	항공기상에 대한 기초 및 심화이론을 이해하고 전공 전문성을 키울 수 있다.	시험, 보고서
대인관계능력 (MC7)	50	공동 주제 발표를 준비하면서 구성원간 협동심을 배울 수 있다.	시험, 보고서, 발표

과목 프로파일			
과목명	운항관리실습	영문과목명	Flight Operations Management Lab
교과목 개요 및 특성	운항관리이론과 사례분석을 통해 배웠던 지식이 항공사의 실제 업무에 어떻게 활용하고 적용하는 지를 실습해 보고 운항관리사 자격증 취득을 위한 실기시험에 대비하는 과정이다.		
교과 목표	운항관리 전문 지식에 대한 실제 활용 사례 실습을 통해 현업을 체험한다.		
교과 내용	비행계획 작성, 운항성능계산, 항공기상자료 해독 등 운항현장에서 이루어지는 사례를 실습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	30	팀별 비행계획 실습을 수행함으로써 서로간 의사소통 능력을 키울 수 있다.	시험, 보고서, 발표
대인관계능력 (MC7)	50	공동 과제 수행에서 의사결정시 합의 도출과 협력의 중요성을 배울 수 있다.	시험, 보고서
공동체윤리 (MC8)	20	구성원간 공동으로 문제를 해결하면서 배려심과 협동심을 배울 수 있다.	시험, 보고서, 발표

과목 프로파일			
과목명	예약 및 체크인시스템	영문과목명	Reservation and Check-In System
교과목 개요 및 특성	항공사 및 공항서비스 업무수행에 필요한 예약과 공항체크인에 대한 기본지식을 익히고 실제 업무에 어떻게 활용하는지를 실습하고 예약자격증 취득을 대비하는 과정이다.		
교과 목표	항공예약 및 공항에서의 승객 체크인, 공항현장에 대한 업무 및 전문 지식을 습득한다.		
교과 내용	예약 및 체크인 시스템의 원리를 습득한 후 실험실습실에서 현장상황을 실습한다.		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
대인관계능력 (MC7)	60	팀별 실습과정에서 겪는 다양한 경험을 통해 협동의 중요성을 배울 수 있다.	시험, 보고서
공동체윤리 (MC8)	40	합리적 해결방안 마련 과정에서 구성원간의 협동심과 배려심을 배울 수 있다.	시험, 보고서

10. 전공 이수 요건

졸업논문 - 항공 및 물류 관련 자유주제 또는 어학 - 영어 TOEIC 750점 이상

11. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험 · 실습실	비고
창조관 407호(1실, 전용강의실) 가브리엘관 405호(1실, 전용강의실)	창조관 406호(전산실습실)	

항공교통물류전공 심화과정
Air Transportation & Logistics

1. 심화과정 설치 근거

항공 및 물류분야에 특성화된 전공을 지향한다. 전국 항공 관련학과 37개 대학 중 운항관리사 양성 국토교통부 지정 전문교육기관 중 강원도 유일의 학과이다. 국토교통부지정 운항관리사 전문교육기관은 전국 7개 대학교에 한정하고 있다(가톨릭관동대학교, 한국항공대학교, 한서대학교, 세한대학교, 초당대학교, 신라대학교, 경운대학교). 운항관리사 국가자격증을 취득하려면 10개의 필수과목을 이수하여야한다. 또한 항공사 지상직 전문인력 배출을 위한 커리큘럼을 운영한다. 예약 및 체크인 시스템 수업을 통해 예약 및 발권 자격증을 취득하여 항공사 지상직에 요구되는 능력을 배양하고 있다. 그리고 물류전문인력 및 물류관리사 배출을 위한 커리큘럼도 운영한다. 물류관리사 자격증 시험(1년 1회) 5개 과목을 학과커리큘럼에 포함 운영하여 물류관리사 취득을 위한 전공 수업을 실시하고 있다. 현재 항공 및 물류관련 학과 동아리를 개설하여 3명의 전임교수가 각각 지도교수로서 활동하며 학생들의 관심분야와 진로 설정을 위해 관련 스터디, 교수특강, 견학 등 교수와 학생이 함께할 수 있는 학과 면학분위기를 조성하고 있다.

학생과 학부모는 물론 산업체와 지역사회의 요구에도 부응한다. 먼저 강원권 유일의 항공 및 물류관리 전공 특성화 학과로서 관련 타 대학과는 차별화된 교육으로 학생 및 학부모에게 큰 호응을 얻고 있다. 특히 전국 7개 대학만 취득한 운항관리사 양성 국토교통부 인증 대학교로서 학생 및 학부모의 니즈를 충족시키고 있다. 그리고 산업체 맞춤형 교육으로 운항관리사, 예약/발권, 물류관리사 자격증을 취득할 수 있는 커리큘럼을 진행함으로 타 대학과는 달리 회사 입사 전 필요한 자격증을 취득 후 졸업함으로써 항공사 및 물류전문회사의 요구를 충족시키고 있다.

2. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습	
전심	항공역학	3	3		3										
전심	물류정책및법규	3	3	3											
전심	기상통보및일기도해독	3				3		3							
전심	국제물류론	3				3	2	1							
전심	발권및체크인시스템	3				3		3							
전심	캡스톤디자인및운항현장실습	3							3		3				
전심	캡스톤디자인및항공지상직	3										3		3	
전공과목 합계		21	6	3	3	9	2	7	3		3	3		3	

3. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명		
3	1학기	항공역학 3-0-3	물류정책및법규 3-3-0	
	2학기	기상통보및일기도해독 3-0-3	국제물류론 3-2-1	발권및체크인시스템 3-0-3
4	1학기	캡스톤디자인및운항현장실습 3-0-3		
	2학기	캡스톤디자인및항공지상직 3-0-3		

4. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
전공심화	항공역학	20			30		50			100
	물류정책및법규	40		50		10				100
	기상통보및일기도해독	30				40			30	100
	국제물류론		45	45		10				100
	발권및체크인시스템							40	60	100
	캡스톤디자인및운항현장실습	10			50			20	20	100
	캡스톤디자인및항공지상직	10	50	20	20					100
역량총합		110	95	115	100	60	50	60	110	

5. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명	항공역학	영문과목명	Aerodynamics
교과목 개요 및 특성	항공기를 안전하게 띄우기 위해 필요한 항공 역학적인 힘과 항공기의 기본구조 및 성능과 관련된 실제 지식을 학습한다.		
교과 목표	항공기의 운항에 영향을 미치는 물리적 요소와 그 요소간의 상관관계를 종합적으로 이해한다.		
교과 내용	속도, 고도, 공기의 운동, 압력에 대한 점성효과 공기역학, 비행조종장치 등에 대한 이론 및 실습을 한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20	조별 주제 발표를 준비하면서 팀원간 의사소통 능력을 키울 수 있다.	시험, 보고서, 발표
자기개발능력 (MC4)	30	항공역학 분야 기초 및 심화지식을 습득하여 전공 전문성을 강화할 수 있다.	시험, 보고서
자원활용능력 (MC6)	50	항공역학 인터넷 자료를 활용하여 시뮬레이션 연습의 기회를 경험할 수 있다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명	물류정책및법규	영문과목명	Logistics Regulations and Laws
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 물류관리사 시험 및 물류일반에 관한 법규로서 물류정책기본법을 포함한 7개법을 살펴보고, 물류법규에 대한 이론적 고찰을 통해 물류법규 및 물류정책을 파악할 수 있도록 이론적인 방법으로 강의한다.		
교과 목표	물류관련 법규의 이론 및 구성체계를 이해하고 특성을 익힌다.		
교과 내용	물류정책기본법을 비롯한 물류관련 법체계에 대한 주요내용을 다룬다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	40	국내 물류 정책 및 물류 관련 7개의 법규를 이해하고 문제 풀이를 통해 설명할 수 있다.	시험, 보고서, 발표
전공직무능력 (MC5)	50	새롭게 변화하는 물류 법규를 이해하고 물류 발전 방향과 연계하여 설명할 수 있다.	시험, 보고서
창의적 문제해결능력 (MC5)	10	다양한 법적 적용을 공부하여 물류 이해를 위한 합리적 접근방법을 찾을 수 있다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명	기상통보및일기도해독	영문과목명	Aviation Weather Report & Weather Map Explanation
교과목 개요 및 특성	항공기 운항을 위해 제공되는 기상정보와 일기도에 대한 이론습득과 기상 전문, 일기도에 대한 정확한 해독 방법 및 적용을 배운다.		
교과 목표	항공기 운항을 위해 제공되는 기상정보와 일기도에 대한 지식 습득과 정확한 해독을 실습한다.		
교과 내용	기상 전문, 일기도에 대한 사례 실습을 통해 해독 방법 및 적용을 배운다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	30	팀별 주제 발표를 준비하면서 서로간 의사소통 능력을 강화할 수 있다.	시험, 보고서, 발표
창의적 문제해결능력 (MC5)	40	기상 분야에 영향을 미치는 다양한 요인을 활용하여 합리적 해석을 할 수 있다.	시험, 보고서
공동체윤리 (MC8)	30	조별 발표 자료로 준비과정에서 구성원간 협동심과 배려심을 키울 수 있다.	시험, 보고서, 발표

과목 프로파일			
과목명	국제물류론	영문과목명	Global Logistics Management
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 글로벌 시대에서 요구하는 국제물류 관련 전체적인 개념 및 글로벌 물류환경 동향, 무역상무부분과 국제물류 운송 등 국제물류와 관련된 사례와 원론적인 개념을 이론적인 방법으로 강의한다.		
교과 목표	국제 물류관리에 필요한 기초이론과 특성을 이해한다.		
교과 내용	국제 물류 각 기능별 특성과 프로세스, 국제물류관련 국제규칙, 사례연구를 실시한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
글로벌능력 (MC2)	45	국제물류와 국내물류의 차이를 이해하고 글로벌 물류환경 변화 및 글로벌 기업의 물류 특성을 이해할 수 있다.	시험, 보고서
전공직무능력 (MC3)	45	국제물류를 수행하기 위한 물류프로세스를 도출할 수 있다.	시험, 보고서
창의적 문제해결능력 (MC5)	10	북극항로 등 새롭게 대두되는 물류루트를 활용한 국제물류 프로세스를 설명할 수 있다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명	발권 및 체크인시스템	영문과목명	Air ticket and Check-In System
교과목 개요 및 특성	항공사 및 공항서비스 업무수행에 필요한 티켓 발권과 공항체크인에 대한 현장 지식을 익히고 실제 업무에 어떻게 활용하는지를 실습하고 발권자격증 취득을 대비하는 과정이다.		
교과 목표	항공 티켓 발권 및 공항에서의 승객 체크인, 공항현장에 대한 업무 및 전문 지식을 습득한다.		
교과 내용	발권 및 체크인 시스템의 원리를 습득한 후 실험실습실에서 현장상황을 실습한다.		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
대인관계능력 (MC7)	40	팀별 실습과정에서 겪는 다양한 경험을 통해 협동의 중요성을 배울 수 있다.	시험, 보고서
공동체윤리 (MC8)	60	합리적 해결방안 마련 과정에서 구성원간의 협동심과 배려심을 배울 수 있다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명	캡스톤디자인및운항현장실습	영문과목명	Capstone and Flight Operations Lab
교과목 개요 및 특성	학생들의 문제 해결 능력을 기르기 위해서는 스스로 설계하고 수행하는 방식이 필요하다. 본 수업에서는 항공운항 및 항공안전 등에 대한 이론과 사례분석에 대해 학습한 내용을 바탕으로, 조별 프로젝트를 통해 다양한 사례를 연구하고, 선정한 주제를 캡스톤으로 종합해보는 과정으로 구성하였다.		
교과 목표	캡스톤을 활용하여 운항관리에 대한 실제 활용 사례를 통한 현업 실습과 포트폴리오를 작성한다.		
교과 내용	운항관리현장에서의 비행계획 작성, 운항성능계산, 기상자료 해독 등 실제 사례를 실습하고 캡스톤에 적용한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	10	팀별 주제 선정과 진행 과정에서 의사소통 능력을 키울 수 있다.	시험, 보고서, 발표
자기개발능력 (MC4)	50	전공 지식을 종합적으로 활용함으로써 해당 분야 전문성을 강화할 수 있다.	시험, 보고서
대인관계능력 (MC7)	20	공동의 주제 수행과정에서 참여의 적극성과 중요성을 배울 수 있다.	시험, 보고서, 토론
공동체윤리 (MC8)	20	문제 해결 과정에서 구성원간 협력과 배려의 필요성을 배울 수 있다.	시험, 보고서, 발표

과목 프로파일			
과목명	캡스톤디자인 및 항공지상직	영문과목명	Capstone and Airport Services Lab
교과목 개요 및 특성	항공지상직에 대한 이론과 사례분석을 통해 배웠던 지식을 항공산업의 실제사례에 활용해 보고 캡스톤으로 종합해보는 과정이다.		
교과 목표	캡스톤을 활용하여 항공여행의 안전과 편의를 도모하기 위한 체계적인 절차 및 시스템에 대한 실제 운용 사례를 실습하고 포트폴리오를 작성한다.		
교과 내용	항공지상서비스 현장의 여러 가지 실제 상황에 대한 실습 내용을 캡스톤에 적용한다.		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20	공항 내에서 관련부서간의 정보전달의 중요성을 익힘으로서 의사소통 능력을 키울 수 있다.	시험, 보고서, 발표
글로벌능력 (MC2)	40	해외 여행에 대한 항공운송의 규정 및 절차에 대한 해외자료 검색을 통해 외국어 실력을 향상시킬 수 있다.	시험, 보고서
전공직무능력 (MC3)	20	항공지상직 서비스에 대한 사례조사를 통해 팀원 간 지식을 공유할 수 있다.	시험, 보고서
자기개발능력 (MC4)	20	항공지상직 및 항공산업 전반에 대한 이해 수준을 높혀서 자기발전을 도모할 수 있다.	시험, 보고서

콘텐츠제작전공 기본과정
Contents Producing Basic Course

1. 교육목표

콘텐츠제작학과의 교육 목표는 방송을 포함한 다양한 미디어의 특성을 이해하고, 급변하는 미디어 환경 속에서 우수한 콘텐츠를 기획, 제작해 낼 수 있는 인재 양성에 그 목적이 있다. 문화 콘텐츠의 시대, 다양한 미디어 영역에서 창의적인 아이디어와 기획, 제작 능력을 발휘할 수 있는 융합형 인재 양성을 교육 목표로 한다.

2. 전공연혁

2018. 03. 미디어예술대학 미디어콘텐츠학부 콘텐츠제작전공 제1회 신입생 입학

3. 교과운영 방안

가. 미디어콘텐츠 관련 이론과 실무에 대한 균형 있는 교육을 통해, 진정성과 전문성을 겸비한 영상콘텐츠 인재를 육성하는데 교과 운영의 중점을 둔다.

나. 전공 교육 프로그램을 통해 미디어를 포함한 다양한 콘텐츠의 특성을 이해하고, 우수한 문화 콘텐츠를 기획, 제작해 낼 수 있는 인재 양성을 위한 교육을 체계적으로 실시한다.

4. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (창의적 사고능력)	창의적인 아이디어와 개성 있는 방송영상콘텐츠를 기획 및 구성을 할 수 있는 능력	프로젝트, 실습작품, 시험
MC2 (영상미디어 제작능력)	방송영상콘텐츠에 대한 이해를 바탕으로 기획, 프로듀싱, 연출, 촬영, 편집 등 방송영상콘텐츠를 제작 할 수 있는 능력	프로젝트, 실습작품, 시험
MC3 (소통 및 협업능력)	방송영상콘텐츠 제작을 위한 스텝 구성, 캐스팅, 인적 네트워크 형성 및 플랫폼 구축을 할 수 있는 능력	프로젝트, 실습작품, 시험
MC4 (콘텐츠분석 및 활용)	대중적으로 성공하거나 실패한 미디어콘텐츠를 분석하는 능력	프로젝트, 실습작품, 시험
MC5 (콘텐츠제작능력)	콘텐츠제작을 위한 팀워크 구성, 효율적 회의진행, 스태프 관리, 기획서작성, 촬영계획서 작성, 콘티작성, 촬영과 편집을 하는 능력.	프로젝트, 실습작품, 시험
MC6 (미디어리터러시)	콘텐츠를 읽고 분석하고 제작하는 능력	프로젝트, 실습작품, 시험

5. 전공능력 선정 배경

영상콘텐츠산업의 발전과 관심이 높아지고 있는 현실에서 미디어 환경의 급변에 따른 영상콘텐츠분야의 기획, 제작, 미디어리터러시에 대한 체계적이고 전문적인 지식과 더불어 팀워크를 통한 능동적이고 창의적인 사고능력에 대한 사회적 요구가 높아짐

6. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습	
전필	사제동행세미나 1~8	4.0	0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		
기초	알기쉬운 영상콘텐츠기획	3	3	2	1																						
기초	영상콘텐츠구성워크숍	3				3	1	2																			
기초	촬영이론및실습	3				3	1	2																			
전기	영상편집이론과실습	3							3	1	2																
전기	프리프로덕션 WS	3							3	1	2																
전기	다큐멘터리이해와제작	3										3	1	2													
전기	예능콘텐츠제작워크숍	3													3	1	2										
전기	드라마제작프로젝트	3																3	1	2							
전기	디지털영상효과실습	3										3	1	2													
전기	문화콘텐츠의 이해	3	3	1	2																						
전기	IP와 콘텐츠기획	3										3	1	2													
전기	AI와 콘텐츠 스토리텔링	3													3	1	2										
전기	유튜브콘텐츠제작캡스톤디자인	3																3	1	2							
전공과목 합계		39	6.5	4	3	6.5	3	4	6.5	3	4	9.5	4	6	6.5	3	4	6.5	3	4	0.5	1		0.5	1		

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명		
1	1학기	알기쉬운 영상콘텐츠기획 3-2-1	문화콘텐츠의 이해 3-1-2	
	2학기	영상콘텐츠구성워크숍 3-1-2	촬영이론및실습 3-1-2	
2	1학기	영상편집이론과실습 3-1-2	프리프로덕션 WS 3-1-2	
	2학기	다큐멘터리이해와제작 3-1-2	IP와 콘텐츠기획 3-1-2	디지털영상효과실습 3-1-2
3	1학기	예능콘텐츠제작워크숍 3-1-2	AI와 콘텐츠 스토리텔링 3-1-2	
	2학기	드라마제작프로젝트 3-1-2	유튜브콘텐츠제작캡스톤디자인 3-1-2	

8. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전공필수	사제동행세미나	50				50		100
기초전공	알기쉬운 영상콘텐츠기획	50				50		100
기초전공	영상콘텐츠구성워크숍	50	50					100
전공기본	영상편집이론과실습	50	50					100
기초전공	촬영이론및실습	50				50		100
전공기본	프리프로덕션 WS		50			50		100
전공기본	다큐멘터리이해와제작		50			50		100
전공기본	예능콘텐츠제작워크숍		50			50		100
전공기본	드라마제작프로젝트	50	50					100
전공기본	디지털영상효과실습	50	50					100
기초전공	문화콘텐츠의 이해				20	40	40	100
전공기본	IP와 콘텐츠기획	40			20	20		100
전공기본	콘텐츠와 스토리텔링	20			40		40	100
전공기본	유튜브콘텐츠제작캡스톤디자인	40	20	20				100
역량총합		450	370	20	80	360	80	1,400

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
교과목명	알기쉬운 영상콘텐츠기획	영문교과목명	Introduction to Broadcasting & Media
교과목 개요 및 특성	콘텐츠제작전공의 전공 교과목은 영상콘텐츠 분야 진출을 위한 직무 중심으로 구성되어 있으며, 그중에서도 방송영상콘텐츠(예능, 드라마, 다큐 등)와 관련 산업에 대한 이해는 전공 교과목의 기본이라고 할 수 있다. 영상콘텐츠에 대한 이해를 바탕으로 영상콘텐츠 기획력과 사고력을 높인다.		
교과 목표	영상콘텐츠 전반에 대한 이해와 분석 그리고 지식 습득을 통해 영상콘텐츠 분야에 대한 종합적인 관점에서 균형적 사고 능력과 콘텐츠제작 전공의 이해도를 높일 수 있도록 한다.		
교과 내용	방송영상산업(OTT 등), 방송의 역사, 교양 프로그램, 예능 콘텐츠, 포맷, 드라마 제작, 콘텐츠 유통, 광고와 PPL, 편성, 외주제작 시스템, 미디어 기업, 1인 미디어(유튜브 등), 영화 등 영상콘텐츠 전반에 대하여 이해하고 관련 영상콘텐츠를 기획한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의적 사고능력 (MC1)	50	영상콘텐츠 분야에 대한 기초 지식과 특성 그리고 사회적 영향력에 대한 이해를 바탕으로 창의적인 아이템 기획과 변화하는 미디어 환경에서 발생하는 다양한 문제를 해결한다.	시험, 프로젝트
콘텐츠 제작능력 (MC5)	50	영상콘텐츠 산업에 대한 이해를 바탕으로 창의적인 아이템을 도출할 수 있으며, 영상 콘텐츠 기획안을 작성한다.	시험, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명	영상콘텐츠구성워크숍	영문과목명	Content Composition
교과목 개요 및 특성	영상콘텐츠 기획, 구성에 대한 이론적인 지식과 더불어 기획안과 구성안 작성을 통해 프리 프로덕션 단계의 이해를 꾀한다.		
교과 목표	영상콘텐츠에 대한 이해를 바탕으로 프로그램의 기획력, 사고력, 구성 능력을 높인다.		
교과 내용	방송프로그램 장르 및 제작시스템 이해, 아이템 선정 및 기획, 기획안 작성, 구성안 작성		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의적 사고능력 (MC1)	50	다양한 분야에 대한 기초적인 지식과 사회 전반에 대한 이해를 바탕으로 한 미디어산업의 이해와 영상 콘텐츠 아이템 선정, 기획과 구성을 할 수 있다.	시험, 프로젝트
콘텐츠 제작능력 (MC5)	50	영상콘텐츠제작을 위한 팀워크 구성, 효율적 회의진행, 스태프 관리, 기획서 작성, 구성안 작성을 할 수 있다.	시험, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명	프리프로덕션WS	영문과목명	Pre-production and Production Practice
교과목 개요 및 특성	영상콘텐츠는 프리프로덕션(기획, 구성, 섭외, 예산 등), 프로덕션(촬영), 포스트 프로덕션(편집)의 과정을 거친다. 본 과목은 프리프로덕션 과정을 이해하며, 특히 드라마 분야를 중심으로 학습한다.		
교과 목표	프로듀서 관점에서 기획, 제작, 마케팅 등 영상콘텐츠 제작의 전 과정을 이해하고, 특히 드라마를 통한 구체적인 기획 개발 과정을 습득한다.		
교과 내용	드라마의 이해, 드라마 제작과정과 마케팅, 기획 유형, 제작 예산, 제작 시스템, 시놉시스 분석 및 작성		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의적 사고능력 (MC1)	50	콘텐츠 산업에 대한 지식 습득과 사회 현상에 대한 이해를 바탕으로 창의적인 아이템 기획과 변화하는 미디어 환경에서 발생하는 다양한 문제를 해결할 수 있다.	시험, 프로젝트
콘텐츠 제작능력 (MC5)	50	프로듀서의 관점에서 기획, 제작, 마케팅에 이르기까지 영상콘텐츠 제작의 전 과정을 이해하고 시놉시스와 대본 분석을 통해 기획서와 예산서를 작성할 수 있다.	시험, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명	다큐멘터리 이해와 제작	영문과목명	Documentary Understanding and Production
교과목 개요 및 특성	연출자의 가치관과 현상에 대한 해석이 중요시되는 장르인 다큐멘터리 제작 과정 전반을 이해하고 팀별로 다큐멘터리를 제작한다.		
교과 목표	다큐멘터리의 개념과 유형별 특징을 살펴보고, 다큐멘터리의 구성을 이해한다. 또한, 기획부터 후반작업까지 제작 전 과정을 실무적인 차원에서 학습하고, 개인 또는 팀이 선정한 주제에 따른 소재와 스타일을 찾아 한편의 다큐멘터리를 완성하는 것을 목표로 한다.		
교과 내용	다큐멘터리 개념, 특징, 유형별 제작 과정, 기획안 작성, 구성, 섭외, 촬영, 편집, 시사		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
영상미디어 제작능력 (MC2)	50	다큐멘터리에 대한 이해를 바탕으로 기획, 구성 및 연출, 촬영, 편집 등 프로그램 제작을 실질적 수행할 수 있다.	시험, 프로젝트
콘텐츠 제작능력 (MC5)	50	다큐멘터리 제작을 위한 팀워크 구성, 효율적 회의진행, 스태프 관리, 기획서 작성, 촬영계획서 작성, 콘티작성, 촬영과 편집을 하는 능력 등 다큐멘터리 제작을 실질적 수행할 수 있다.	시험, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명	예능콘텐츠제작워크숍	영문과목명	Studies in Entertainment Content
교과목 개요 및 특성	영상콘텐츠 중, 가장 확장성이 큰 장르인 예능콘텐츠의 특성과 제작 방법을 이해하고 팀별로 제작한다. 특히 프로그램 포맷과 자막에 대하여 집중 학습한다.		
교과 목표	예능 프로그램 제작을 위한 기본적인 이론과 제작 기법들을 습득하고 예능 콘텐츠를 제작한다.		
교과 내용	예능 프로그램 스토리텔링, 특성과 유형, 자막, 포맷 등에 대한 이해		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
영상미디어 제작능력 (MC2)	50	예능 콘텐츠에 대한 이해를 바탕으로 기획, 연출, 촬영, 편집 등 프로그램 제작을 수행할 수 있다.	시험, 프로젝트
콘텐츠 제작능력 (MC5)	50	예능콘텐츠 제작을 위한 팀워크 구성, 효율적 회의진행, 스태프 관리, 기획서 작성, 촬영계획서 작성, 콘티작성, 촬영과 편집을 하는 능력 등 예능콘텐츠 제작을 실질적 수행할 수 있다.	시험, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명	드라마제작프로젝트	영문과목명	Drama Production Project
교과목 개요 및 특성	방송과 OTT 플랫폼에서 가장 영향력이 큰 장르인 드라마 제작 과정 전반을 이해하고 팀별로 10~20분 내외의 단막극을 제작한다.		
교과 목표	드라마의 구성 및 형식에 대한 이해를 바탕으로 단막극을 직접 제작함으로써 드라마 제작 능력을 습득한다.		
교과 내용	드라마 기획, 대본 작성, 스텝 구성, 촬영, 편집, 시사		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
영상미디어 제작능력 (MC2)	50	드라마에 대한 이해를 바탕으로 기획, 프로듀싱, 연출, 촬영, 편집 등 드라마를 제작할 수 있다.	시험, 프로젝트
콘텐츠 제작능력 (MC5)	50	드라마 제작을 위한 팀워크 구성, 효율적 회의진행, 스태프 관리, 기획서 작성, 촬영계획서 작성, 콘티작성, 촬영과 편집을 하는 능력 등 드라마 제작을 실질적 수행할 수 있다.	시험, 프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	영상편집이론 및 실습	영문과목명	Video Editing & Practice 1
교과목 개요 및 특성	영상 편집에 필요한 이론 및 실습 과정을 통해서 영상 관련 편집 프로그램을 활용하여 영상콘텐츠를 직접 제작할 수 있는 능력을 학습한다.		
교과 목표	영상편집에 필요한 이론 및 실습과정을 학습함으로써 영상편집에 대한 기초 지식과 기술을 습득한다.		
교과 내용	영상편집문법, 영상편집의 기본원리, 영상편집 실습		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의적 사고능력 (MC1)	50	편집 과정에서 문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결할 수 있다.	시험
영상미디어 제작능력 (MC2)	50	1) 영상 편집 직무 수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력. 지식 이해 및 종합적 사고 능력을 갖춘다. 2) 편집 등 방송제작에 관련된 장비를 조작할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
교과목명	촬영이론 및 실습	영문과목명	Visual Grammar Theory and Practice 1
교과목 개요 및 특성	영상 촬영에 필요한 이론 및 실습 과정을 통해서 영상 관련 촬영 장비를 활용하여 영상콘텐츠를 직접 제작할 수 있는 능력을 학습한다.		
교과 목표	촬영에 필요한 기본적인 이론과 실습을 통해서 영상 예술과 빛의 중요성을 인식하고 촬영 메카니즘을 습득하게 한다.		
교과 내용	카메라 구조와 특징, 렌즈의 이해, 카메라 사용법, 촬영 실습		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의적 사고능력 (MC1)	50	촬영 현장에서 문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결할 수 있다.	시험
영상미디어 제작능력 (MC2)	50	1) 영상 촬영 직무 수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력. 지식 이해 및 종합적 사고 능력을 갖춘다. 2) 촬영 등 방송제작에 관련된 장비를 조작할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
교과목명	디지털영상효과실습	영문교과목명	Digital Video Editing & Practice
교과목 개요 및 특성	영상 편집에 대한 이해를 바탕으로 Adobe PhotoShop, Adobe After Effects의 실습을 통한 프로그램 운용 기술 습득한다.		
교과 목표	영상 기초 이론과 문법을 기초로 다양한 매체에서 구현되는 영상 기법들의 사례를 찾아보고 분석, 실습한다. 또한, 영상제작 Adobe PhotoShop, Adobe After Effects 등과 같은 툴을 익히고, 영상 제작 프로젝트를 진행을 통한 창의성과 전문성을 습득을 목표로 한다.		
교과 내용	영상이론, Adobe PhotoShop, Adobe After Effects의 실습을 통한 프로그램 운용 기술 습득, 실제 프로젝트 기획/ 제작		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의적 사고능력 (MC1)	50	편집 과정에서 문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결할 수 있다.	시험
영상미디어 제작능력 (MC2)	50	1) 영상 편집 직무 수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력. 지식 이해 및 종합적 사고 능력을 갖춘다. 2) 편집 등 방송제작에 관련된 장비를 조작할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
교과목명	문화콘텐츠의 이해	영문과목명	Understanding Culture contents
교과목 개요 및 특성	문화콘텐츠라는 개념의 탄생배경에서부터 K콘텐츠로 발전한 지금의 국내외 현황을 살펴보고 미래산업으로서의 가능성을 확인한다		
교과 목표	문화콘텐츠의 개념과 산업현황 이해		
교과 내용	문화콘텐츠의 정확한 의미를 파악하고 문화산업에서 문화콘텐츠의 역할과 발전가능성에 대해 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
콘텐츠 분석 및 활용능력 (MC4)	40%	1) 영화, 드라마, 웹툰, 유튜브콘텐츠 등 문화콘텐츠 각 분야의 기획서 작성할 수 있다 2) 카메라 작동할 수 있다 3) 영상을 편집, 녹음할 수 있다.	시험/실습 과제
콘텐츠제작 능력 (MC5)	20%	1) 주어진 주제나 스토리에 대해 창의적으로 기획서를 작성할 수 있다 2) 카메라를 이용해 주어진 대본을 해석하여 창의적으로 영상을 촬영할 수 있다 3) 편집도구를 활용해서 주어진 대본을 해석하여 창의적으로 편집할 수 있다	시험/실습 과제
미디어리터러시 능력 (MC6)	40%	1) 이야기를 발굴하여 스토리텔링 할 수 있다 2) 카메라를 활용하여 영상작품을 제작할 수 있다 3) 주어진 영상을 활용하여 편집할 수 있다 4) 스토리를 활용하여 공연물을 제작할 수 있다	시험/실습 과제

과목 프로파일			
교과목명	IP와 콘텐츠기획	영문교과목명	IP and Contensts Planning
교과목 개요 및 특성	콘텐츠의 핵심가치인 IP(Intellectual Property)에 대해 학습하고 활용방안을 모색한다		
교과 목표	IP란 무엇인지 말할 수 있고, 웹툰, 웹소설 등의 IP를 활용해서 영화, 드라마, 게임, 유튜브 등의 콘텐츠기획안을 작성할 수 있다. 또한 영상콘텐츠 제작실습을 통해 활용가능성을 모색한다		
교과 내용	-IP의 이해 -성공한 IP 사례 연구 -IP를 활용한 콘텐츠기획과 제작 -영상콘텐츠 제작		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의적사고능력 (MC1)	40%	창의성 있는 ip를 개발한다	시험, 실습작품발표
콘텐츠 분석 및 활용능력 (MC4)	40%	-웹툰, 웹소설의 IP 가능성을 분석한다 -IP를 활용해서 콘텐츠제작을 기획한다	시험,실습작품 발표
콘텐츠제작능력 (MC5)	20%	웹툰, 영상 등을 제작한다	

과목 프로파일			
교과목명	AI와 콘텐츠 스토리텔링	영문과목명	AI and Contents Storytelling
교과목 개요 및 특성	콘텐츠산업은 스토리산업이라고 할 정도로 스토리와 밀접한 연관을 지닌다. 스토리창작과 개발에서 AI의 활용성이 높아지는 현재, AI프로그램 종류별로 살펴보고 활용방안을 실습한다		
교과 목표	콘텐츠제작과 관련한 인공지능(AI)프로그램에 대해 학습하고 유튜브콘텐츠를 비롯한 영화, 드라마 등의 스토리텔링 전략을 모색한다.		
교과 내용	챗GPT, 달리3 등 유튜브콘텐츠, 영화, 드라마, 게임 등에서 활용할 AI프로그램에 대해 학습한다. 그리고 스토리텔링과 마케팅에 관련한 선행연구, 사례분석을 통해 탄생배경과 현황을 학습하고 AI를 활용한 콘텐츠기획과 제작, 마케팅 기획을 통해 실무 감각을 높이고 콘텐츠제작과 관련한 활용가능성을 모색한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의적 사고능력 (M1)	20%	1) 콘텐츠 장르별(영화, TV드라마, 웹툰, 애니메이션, 공연, 1인미디어 등) 작품을 읽고 해석할 수 있다 2) AI의 특징을 파악하고 해석할 수 있다 3) 유튜브콘텐츠 장르별 특징을 파악하고 창작과 제작에 적용할 수 있다	시험
콘텐츠 분석 및 활용능력 (M4)	40%	1) 유튜브콘텐츠 기획서 작성할 수 있다 2) 핸드폰, DSLR 등 여러 종류의 카메라 작동할 수 있다 3) AI를 활용해서 영상을 촬영, 편집, 녹음할 수 있다.	시험/실습 과제
미디어리터러시 능력 (M6)	40%	1) 주어진 주제, 스토리, 현재 이슈 등에 대해 창의적으로 유튜브제작을 위한 기획서를 작성할 수 있다 2) AI를 이용해 주어진 대본, 주제, 현재 이슈 등을 해석하여 창의적으로 영상을 제작할 수 있다 3) 편집도구를 활용해서 주어진 대본, 주제, 현재 이슈 등을을 해석하여 창의적으로 편집할 수 있다	시험/실습 과제

과목 프로파일			
교과목명	유튜브콘텐츠제작캡스톤디자인	영문과목명	Youtube Content Capstone design
교과목 개요 및 특성	유튜브콘텐츠 제작에 있어서 반드시 거쳐야 할 기획-촬영-편집-완성의 각 단계별 과정에 대해 학습하고 팀을 구성하여 작품제작을 실습한다		
교과 목표	다양한 장르, 흥미로운 소재로 유튜브콘텐츠를 기획하고 제작한다.		
교과 내용	유튜브콘텐츠를 제작하기 위한 기획, 대본, 촬영, 편집, 녹음 등의 각 단계를 학습하고 유튜브콘텐츠를 제작하여 콘텐츠제작의 실무감각을 기른다.		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의적 사고능력 (M1)	40%	1) 유튜브콘텐츠 제작을 위한 기획서를 작성할 수 있다 2) 핸드폰, DSLR 등 여러종류의 카메라 작동할 수 있다 3) 영상을 편집, 녹음할 수 있다.	시험/실습 과제
콘텐츠 분석 및 활용 (M4)	30%	1) 주어진 주제, 스토리, 현재 이슈 등에 대해 창의적으로 기획서를 작성할 수 있다 2) 카메라를 이용해 주어진 대본, 스토리, 현재 이슈 등을 해석하여 창의적으로 영상을 촬영할 수 있다 3) 편집도구를 활용해서 주어진 대본을 해석하여 창의적으로 편집할 수 있다	시험/실습 과제
미디어리터러시 능력 (M6)	40%	1) 이야기, 기사, 자신만의 주제 등을 창작할 수 있다 2) 유튜브콘텐츠 기획서를 작성할 수 있다	과제

10. 전공 이수 요건

학위명칭	졸업요건	비고
콘텐츠학사	졸업요건은 아래 두 가지 조건을 만족하여야 함 ① 졸업작품(논문) 제출 ② 공모전 입상 - 졸업 작품(논문)을 발표하고 각 작품(논문)에 대해 학과 교수들의 평가에 의해 평균 평점 60점(100점 만점) 이상을 득한 경우에 졸업인정 - 작품 : 단편영화, 단편드라마, 다큐멘터리, 예능프로그램, 웹툰, 웹콘텐츠(유튜브 등), 공연(뮤지컬), 게임(프로토타입), 시나리오(대본, 구성안) 등 - 논문(연구분야) : 대중문화, 문화산업, 문화정책, 영화, 방송, 게임, 웹툰, 애니메이션, 웹콘텐츠(1인 미디어 포함), 뮤지컬, 지역축제 등 - 공모전은 전공과 연관된 공모전(졸업작품에 해당하는 전 분야)에 1회 이상 입상을 기준으로 함. 단 3회 이상 출품이 확인되거나 학과교수회의에서 이와 상당한 업적이 인정되는 경우 입상을 하지 않아도 인정될 수 있음	• 졸업영상작품은 최소 10분 이상의 길이 • 기획, 연출은 1작품 이상(단독) • 촬영, 편집 등은 2작품 이상(공동 가능) • 논문은 최소 A4용지 10매 이상 • 웹툰은 연재물 기준으로 4칸만화(3화)/8칸만화(2화)/16칸 만화(1화) • 공연(뮤지컬)은 스토리(대본)가 있어야 하고 최소 15분이상 관객 앞에서 무대공연 필(必)해야 함 • 시나리오(대본)은 50분물 기준.

11. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험, 실습실	비고
창조관 504, 702호(전공강의실)	창조관 505, 701, 703호(콘텐츠제작 실습실) 창조관 704호(콘텐츠제작 스튜디오제작실)	

콘텐츠제작전공 심화과정
Contents Producing Advanced course

1. 심화과정 설치 근거

급격하게 변화, 발전하는 콘텐츠제작분야의 실무전문가 양성을 위해서는 기본과정 이수만으로는 부족하다. 따라서 심화과정을 설치, 운영함으로서 콘텐츠제작에 필요한 전문지식 및 기술을 학습할 수 있고 이를 통해 실무전문가를 양성할 수 있다

2. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (창의적 사고능력)	창의적인 아이디어와 개성 있는 방송영상콘텐츠를 기획 및 구성을 할 수 있는 능력	프로젝트, 실습작품, 시험
MC2 (영상미디어 제작능력)	방송영상콘텐츠에 대한 이해를 바탕으로 기획, 프로듀싱, 연출, 촬영, 편집 등 방송영상콘텐츠를 제작 할 수 있는 능력	프로젝트, 실습작품, 시험
MC3 (소통 및협업능력)	방송영상콘텐츠 제작을 위한 스텝 구성, 캐스팅, 인적 네트워크 형성 및 플랫폼 구축을 할 수 있는 능력	프로젝트, 실습작품, 시험
MC4 (콘텐츠 분석 및 활용)	대중적으로 성공하거나 실패한 미디어콘텐츠를 분석하는 능력	프로젝트, 실습작품, 시험
MC5 (콘텐츠제작능력)	콘텐츠제작을 위한 팀워크 구성, 효율적 회의진행, 스태프 관리, 기획서 작성, 촬영계획서 작성, 콘티작성, 촬영과 편집을 하는 능력.	프로젝트, 실습작품, 시험
MC6 (미디어리터러시)	콘텐츠를 읽고 분석하고 제작하는 능력	프로젝트, 실습작품, 시험

3. 전공능력 선정 배경

영상콘텐츠산업의 발전과 관심이 높아지고 있는 현실에서 미디어환경의 급변에 따른 영상콘텐츠분야의 기획, 제작, 미디어리터러시에 대한 체계적이고 전문적인 지식과 더불어 팀워크를 통한 능동적이고 창의적인 사고능력에 대한 사회적 요구가 높아짐

4. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습	
전심	미디어저널리즘워크숍	3				3	1	2							
전심	졸업작품세미나	3							3	0	3				
전심	영상편집심화실습	3	3	1	2										
전심	스튜디오제작실습및드론촬영	3	3	1	2										
전심	음향이론및실습	3				3	1	2							
전심	축제콘텐츠 캡스톤디자인	3	3	1	2										
전심	콘텐츠창의력과 취창업전략	3										3	0	3	
전공과목 합계		21	9	3	6	6	2	4	3		3	3		3	

5. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명		
3	1학기	영상편집심화실습 3-1-2	스튜디오제작실습 및 드론촬영 3-1-2	축제콘텐츠 캡스톤디자인 3-1-2
	2학기	미디어저널리즘워크숍 3-1-2	음향이론 및 실습 3-1-2	
4	1학기	졸업작품세미나 3-0-3		
	2학기	콘텐츠창의력과 취창업전략 3-0-3		

6. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전공심화	미디어저널리즘워크숍	50	50					100
	졸업작품세미나		50			50		100
	영상편집심화실습	50	50					100
	스튜디오제작실습및드론촬영		50			50		100
	음향이론및실습		50			50		100
	축제콘텐츠 캡스톤디자인	20				40	40	100
	콘텐츠창의력과 취창업전략	20				40	40	100
역량총합		140	250			230	80	700

7. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명	미디어저널리즘워크숍	영문과목명	Studies in Journalism
교과목 개요 및 특성	뉴스를 포함한 저널리즘 전반을 이해하며 특히 <그것이 알고 싶다>, <PD수첩>과 같은 탐사보도프로그램의 사례 분석을 통해 PD저널리즘의 의미와 제작 기법을 학습한다.		
교과 목표	저널리즘의 역사와 철학적 배경의 이해를 바탕으로 매체별 저널리즘의 특성과 현실을 살펴본다. 특히 PD저널리즘의 의미와 현실, 제작 기법의 학습을 통해 저널리스트로서의 기본 소양을 익힌다.		
교과 내용	저널리즘의 정의, 목적, 용어, 역사, 사례분석, 탐사저널리즘, PD저널리즘		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의적 사고능력 (MC1)	50	다양한 분야에 대한 기초적인 지식과 사회 전반에 대한 이해를 바탕으로 탐사보도 프로그램의 아이템을 선정하고 기획을 할 수 있다.	시험, 프로젝트
영상미디어 제작능력 (MC2)	50	탐사보도프로그램의 구성 및 연출, 촬영, 편집 등 프로그램 제작을 실질적 수행할 수 있다.	시험, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명	졸업작품 세미나	영문과목명	Graduation Product
교과목 개요 및 특성	영상콘텐츠 제작 단계별로 담당교수의 지도를 통해 개인별 또는 팀별로 졸업작품(드라마, 예능, 다큐멘터리 등)을 제작, 완성한다.		
교과 목표	영상제작 능력을 활용하여 영상콘텐츠를 제작함으로써 학업 성과를 확인하고 졸업작품을 완성한다		
교과 내용	기획, 구성, 스텝 구성, 기획안 및 대본 작성, 섭외, 촬영, 편집, 시사		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
영상미디어 제작능력 (MC2)	50	다양한 분야에 대한 기초적인 지식과 사회 전반에 대한 이해를 바탕으로 졸업작품의 아이템을 선정하고 기획을 할 수 있다.	시험, 프로젝트
콘텐츠 제작능력 (MC5)	50	졸업작품의 구성 및 연출, 촬영, 편집 등 졸업작품 제작을 실질적 수행할 수 있다.	시험, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명	영상편집심화실습	영문과목명	Video Editing & Practice 2
교과목 개요 및 특성	1) 디지털 영상편집(Non Linear Editing)의 개념과 실무기술을 익힌다. 2) 다양한 편집효과와 방송현장에서의 편집기술을 실습을 통해 익힌다. 3) 유튜브,숏츠 등 제작에 필요한 편집기술을 익힌다.		
교과 목표	영상편집에 필요한 실무과정을 심화학습 함으로써 영상편집에 대한 전문 지식과 기술을 습득한다.		
교과 내용	영상편집문법, 영상편집의 기본원리, 영상편집 실습		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의적 사고능력 (MC1)	50	1) 다양한 분야의 지식을 바탕으로 편집 구성을 할 수 있다. 2) 대본 분석 및 장면 구성을 할 수 있다. 3) 편집 등 방송제작에 관련된 장비를 조작할 수 있다.	시험, 프로젝트
영상미디어 제작능력 (MC2)	50	1) 편집 직무 수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력. 지식 이해 및 종합적 사고 능력을 갖춘다. 2) 편집 과정의 전반적인 이해를 통해 인력과 일정 등을 확보하고 원활한 진행을 위해 적절한 업무를 배분, 협업, 소통할 수 있다.	시험, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명	스튜디오제작실습및드론촬영	영문과목명	Studio production & Drone Photographing
교과목 개요 및 특성	스튜디오 영상 장비와 드론 장비를 활용한 영상 콘텐츠 제작 능력을 익힌다		
교과 목표	스튜디오 영상장비(카메라, 음향, 짐벌, 슬라이더, 스위치, 조명콘솔, 오디오콘솔, 지미집 등) 에 대한 조작 및 운영능력을 키우고, 실제 스튜디오에서 방송제작까지 할 수 있도록 수업을 진행한다. 또한 드론을 활용한 항공촬영의 기법을 익히고 실제 드론의 카메라워킹 및 촬영구도에 대하여 학습한다.		
교과 내용	방송 시스템, 비디오/오디오 신호의 특성과 개념, 제작 장비 특성, 방송ST 제작메커니즘, 중계차		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
영상미디어 제작능력 (MC2)	50	1) 스튜디오 프로그램 제작 과정의 전반적인 이해를 통해 인력과 일정 등을 확보하고 원활한 진행을 위해 적절한 업무를 배분, 협업, 소통할 수 있다. 2) 스튜디오 장비에 대한 이해와 드론 촬영 조작을 할 수 있다.	시험, 프로젝트
콘텐츠 제작능력 (MC5)	50	팀워크 구성, 효율적 회의진행, 스태프 관리 등을 통해 스튜디오와 드론을 활용한 영상콘텐츠를 제작할 수 있다.	시험, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명	음향이론및실습	영문과목명	Audio Production
교과목 개요 및 특성	영상콘텐츠 제작을 위한 영상 음향에 대한 이해와 제작기법을 학습한다.		
교과 목표	기초적인 음향의 지식, 음향 전문 소프트웨어를 실습 위주로 학습하여, 디지털 환경에서 영상음향을 다루는 방법과 영상매체의 종류와 장르에 따른 적절한 음향 제작기법을 습득한다.		
교과 내용	음향기초, 영상사운드 워크플로우, 음향 편집, 동시 녹음, 사운드이펙트		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
영상미디어 제작능력 (MC2)	50	1) 영상 제작 과정의 전반적인 이해를 통해 인력과 일정 등을 확보하고 원활한 진행을 위해 적절한 업무를 배분, 협업, 소통할 수 있다. 2) 음향 장비에 대한 이해와 음향 장비 조작을 할 수 있다.	시험, 프로젝트
콘텐츠 제작능력 (MC5)	50	1) 음향에 대한 기본적인 이해와 영상 제작 과정 전반에 대해 이해한다. 2) 콘텐츠 제작 과정의 전반적인 이해를 통해 인력과 일정 등을 확보하고 원활한 진행을 위해 적절한 업무를 배분, 협업, 소통할 수 있다.	시험, 프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	콘텐츠창의력과 취창업전략	영문교과목명	Creative Contents and Job Plan
교과목 개요 및 특성	창의력이 돋보이는 콘텐츠를 분석하고 이를 학습하여 창의적 콘텐츠기획을 통해 취업과 창업을 모색한다		
교과 목표	창의력이 돋보이는 영화, 드라마, 게임, 애니메이션 등 분석하고 이를 통해 자신이 개발할 콘텐츠의 기획서를 작성하고 콘텐츠를 제작하여 1인 1포트폴리오를 완성한다		
교과 내용	-콘텐츠분석 -창의력이란 무엇인가에 대한 이론학습 -창의력이 돋보이는 콘텐츠제작 -취창업 현황 분석		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의적 사고 (MC1)	20	창의력이 돋보이는 콘텐츠를 기획할 수 있다	작품발표
콘텐츠제작능력 (MC5)	40	창의력있는 콘텐츠를 제작할 수 있다	작품발표, 시험
콘텐츠리터러시능력 (MC6)	40	창의력있는 콘텐츠를 분석할 수 있다	잘품발표, 시험

과목 프로파일			
교과목명	축제콘텐츠 캡스톤디자인	영문과목명	Festival Contents Planning
교과목 개요 및 특성	콘텐츠의 플랫폼이라 불릴만큼 지역축제는 다양한 축제콘텐츠를 포함하고 있다. 축제콘텐츠를 원천소재로 활용한 콘텐츠개발방안을 모색한다		
교과 목표	전국적으로 개최되는 유명 지역축제에서 진행하는 축제콘텐츠(행사나 프로그램)에 대한 이해도를 높이고 이를 활용한 콘텐츠개발을 모색한다		
교과 내용	강릉단오제 등 국내 유명 지역축제에서 행해지는 행사와 프로그램을 분석하고 이를 원천콘텐츠로 하는 거점콘텐츠(영화, 드라마, 게임, 애니메이션, 캐릭터 등) 제작방안을 기획한다.		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
콘텐츠제작 능력 (M5)	40%	1) 축제콘텐츠 기획서 작성할 수 있다 2) 녹음기, 음향기, 조명기, 카메라 등 공연과 영상제작에 필요한 기기들을 작동할 수 있다 3) 영상을 편집, 녹음할 수 있다.	시험/실습 과제
창의적문제 해결능력 (M1)	20%	1) 주어진 주제, 스토리에 대해 창의적으로 기획서를 작성할 수 있다 2) 카메라를 이용해 주어진 대본, 스토리, 축제의 주제 등을 해석하여 창의적으로 영상을 촬영할 수 있다 3) 편집도구를 활용해서 주어진 대본을 해석하여 창의적으로 편집할 수 있다	시험/실습 과제
미디어리터러시 능력 (M6)	40%	1) 이야기를 발굴하여 스토리텔링 할 수 있다 2) 카메라를 활용하여 영상작품을 제작할 수 있다 3) 주어진 영상, 스토리, 축제의 주제 등을 활용하여 편집할 수 있다 4) 스토리, 축제의 주제 등을 활용하여 공연물을 제작할 수 있다	시험

바이오메디컬전공 기본과정
Biomedical Sciences Basic Course

1. 교육목표

바이오메디컬(의생명과학과) 전공은 의생명과학 분야의 다양한 이론과 실험실습 교육을 통해 전문성을 기반으로 창의력과 국제경쟁력을 개발함으로써, 생명과학의 지식과 원리를 바탕으로 보건의료와 인류복지에 기여하는 미래 바이오 기술(Bio Technology) 분야를 주도할 전문 인력 양성을 교육목표로 한다.

2. 학과연혁

2015. 07.	의생명과학과 설립
2016. 03.	의생명과학과 제1회 신입생 입학
2020. 02.	의생명과학과 제1회 졸업생 배출
2022. 02.	의생명과학과 제3회 졸업생 배출
2022. 03.	의생명과학과 제7회 신입생 입학

3. 교과운영 방안

보건의료 분야를 선도하고 지역발전을 견인할 인력 양성을 위해서는 학생의 전공 전문성 및 실무능력을 함양시키는 것이 중요하다. 바이오메디컬(의생명과학) 전공에서는 다음의 3가지 교육 중점 항목을 설정하고 교육과정을 편성·운영하여 인재 양성의 궁극적인 목표를 달성하고자 한다.

1) 생명현상의 원리를 이해하며, 이를 임상의학에 응용할 수 있는 전문 연구인력 양성 (전문성)
2) 첨단 생명산업 창출을 위한 창의적 능력제고 (창의성)
3) 글로벌 경쟁 시대를 주도할 국제적 감각을 지닌 인재 양성 (국제성)

4. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (의사소통능력)	1) 적극적인 경청 자세와 이해능력을 통해 새로운 과학적 지식과 타인의 의견을 수용할 수 있다. 2) 합리적이고 과학적인 사고를 바탕으로 자신의 의견을 다른 구성원에게 명확하게 전달할 수 있다. 3) 의생명과학 관련 주제에 대한 보고서를 작성하고 이를 바탕으로 시청각 자료를 제작하여 자신의 논리근거를 다른 구성원에게 효과적으로 설명할 수 있다.	발표능력 프로젝트 수행 능력
MC2 (글로벌능력)	1) 의생명과학분야의 외국어 원문교재 및 논문의 내용을 이해할 수 있다. 2) 의생명과학분야 연구흐름의 세계적인 trend를 파악할 수 있다. 3) 글로벌 학습 사회에 적용할 융·복합 지식을 갖추어 이를 의생명과학분야에 접목시킬 수 있다.	발표능력 프로젝트 수행 능력
MC3 (전공직무능력)	1) 전반적인 생명현상에 대한 통합적 이해능력을 바탕으로 의생명과학 직무에 관련된 기초이론을 실무에 적용할 수 있다. 2) 의생명과학 관련 연구에 있어 최신 연구기법의 작동원리와 적용범위 및 그 영향력을 이해한다. 3) 의생명과학 관련 연구과정을 숙지하여 각 단계가 의미하는 바를 정확히 이해하여 이를 활용할 수 있다. 4) 실험 관련 최신 기술의 정확한 원리이해를 바탕으로 문제 해결에 맞는 기술을 적용할 수 있다.	시험 발표능력 프로젝트 수행 능력
MC4 (자원활용능력)	1) 주어진 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 시간, 자본, 재료 및 시설, 인적자원 등의 정보를 파악할 수 있다. 2) 주어진 문제해결을 위해 활용 가능한 자원을 실제 업무에 어떻게 활용할 것인지를 계획할 수 있다. 3) 기술에 대한 이해를 바탕으로 자신의 목적에 따라 적절히 실험기술을 활용하여 결과를 도출할 수 있다. 4) 도출된 생물통계자료를 분석하고 목적에 따라 적절하게 실험 기법을 변형 및 응용 할 수 있다.	프로젝트 수행 능력
MC5 (창의적문제해결능력)	1) 의생명과학 분야 미결 과제에 대해 이해하고, 생명현상에 대해 독창적으로 의문과 문제를 제기할 수 있다. 2) 문제해결에 필요한 정보를 취합, 분석하고 활용하는 능력을 통해 문제에 대한 가설을 제시할 수 있다. 3) 창의적이고 논리적인 사고력을 토대로 설정한 가설을 적절한 실험적 증명을 통해 검증하고 문제해결방안을 도출할 수 있다. 4) 데이터 분석을 통해 문제해결방안을 검토하고 문제해결방안을 변형 및 응용함으로써 새로운 문제해결 가능성을 탐구할 수 있다.	시험 발표능력 프로젝트 수행 능력
MC6 (자기개발능력)	1) 현대 의생명과학의 발전 방향을 이해하고 해당 분야의 needs를 파악하여 필요요구역량을 배양할 수 있다. 2) 전공지식을 활용하여 기술과 정보를 획득하여 이를 실용화할 수 있다. 3) 개인 성과지표를 설정하고 이를 달성하기 위한 자기주도적 실천능력을 갖추고 있다.	시험 발표능력 프로젝트 수행 능력
MC7 (대인관계능력)	1) 팀 프로젝트의 성공적인 수행을 위해 구성원 간에 업무를 적절히 분담하고 자신에게 주어진 임무를 정확하게 이해하여 수행할 수 있다. 2) 다른 구성원의 의견을 수용할 수 있는 열린 자세로 토의에 참여하며, 구성원간의 의견을 조율할 수 있다. 3) 구성원간의 협력과 배려를 기반으로 공동의 문제를 해결하거나 합리적인 결과를 도출할 수 있다.	발표능력 프로젝트 수행 능력
MC8 (공동체윤리)	1) 소속 공동체에 봉사하며 성실하게 규칙을 준수하는 태도로 주어진 임무를 책임감 있게 수행 할 수 있다. 2) 의생명과학 관련 연구과정 및 이후에 발생할 수 있는 윤리적 문제들을 이해하고 이에 대한 심도있는 성찰을 바탕으로 건전한 연구윤리의식을 갖추어 사회적 책임과 의무를 다하는 직업의식을 갖춘다.	프로젝트 수행 능력

5. 전공능력 선정 배경

의생명과학과의 목표 인재상 및 교육 중점 항목은 대학이 지향하는 핵심역량 5가지(글로벌 소통능력, 융복합적 지식, 통합적 문제 해결력, 현장 적응력, 공감하는 인성)과 복합적으로 관계하고 있으며, 이러한 전공능력은 의생명과학과 전공교과목을 통한 전공학습역량 성취를 통해 실현될 수 있도록 특수화 및 구체화함.

6. 교육과정 편성표

이수구분	과목명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습	
전필	사제동행세미나1-8	4	0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		
기초	생명과학의 기초	2	2	2																							
기초	일반생물학	2				2	2																				
기초	일반화학 I	2				2	2																				
전기	세포생물학 및 실험 I	3							3	2	1																
전기	세포생물학 및 실험 II	3										3	2	1													
전기	분자생물학 및 실험	3										3	2	1													
전기	분자유전공학 및 실험	3													3	2	1										
전기	미생물학 및 실험	2							2	1	1																
전기	면역학 I	3																3	3								
전기	줄기세포학 I	3																3	3								
전기	생화학 I	2							2	2																	
전기	생화학 II	2										2	2														
전기	발효공학 및 실험	3																3	2	1							
전기	분석기기 및 실험	3													3	2	1										
전기	의생명특수연구 I (캡스톤디자인 I)	3																3		3							
전공과목 합계		43	2.5	3	0	4.5	5	0	7.5	6	2	8.5	7	2	6.5	5	2	12.5	9	4	0.5	1	0	0.5	1		

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명		
1	1학기	생명과학의기초 (2-2-0)		
	2학기	일반생물학 (2-2-0)	일반화학 I (2-2-0)	
2	1학기	세포생물학 및 실험 I (3-2-1)	미생물학 및 실험 (2-1-1)	생화학 I (2-2-0)
	2학기	세포생물학 및 실험 II (3-2-1)	분자생물학 및 실험 (3-2-1)	생화학 II (2-2-0)
3	1학기	분자유전공학 및 실험 (3-2-1)	분석기기 및 실험 (3-2-1)	
	2학기	면역학 I (3-3-0)	줄기세포학 I (3-3-0)	의생명특수연구I(캡스톤디자인I) (3-0-3)

8. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
전공필수	사제동행세미나1-8	20%				60%			20%	100%
기초전공	생명과학의 기초			70%		20%	10%			100%
	일반생물학			70%		20%	10%			100%
	일반화학 I	10%		60%	30%					100%
전공기본	세포생물학 및 실험 I	10%		50%		30%		10%		100%
	분자생물학 및 실험	10%		50%		30%		10%		100%
	분자유전공학 및 실험	10%		40%			30%	20%		100%
	미생물학 및 실험			60%		20%	20%			100%
	면역학 I		10%	60%		30%				100%
	면역학 II		10%	60%		30%				100%
	줄기세포학 I		20%	50%		30%				100%
	생화학 I			50%		30%	20%			100%
	생화학 II			50%		30%	20%			100%
	분석기기 및 실험			60%		20%	20%			100%
	의생명특수연구 I (캡스톤디자인 I)				40%	20%	30%	10%		100%
역량총합		60	40	730	70	370	160	50	20	1,500

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명	사제동행세미나 1-8	영문교과목명	Seminar for career development
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 진로탐색, 학교생활, 의생명과학과 전공 교과목 학습, 개인별 진로 설정 등과 관련된 교육 및 소규모/개인 상담 등을 수행함으로써 교우 간/사제 간의 유대감을 고취시킨다.		
교과 목표	진로탐색, 학교생활, 의생명과학과 전공 교과목 학습, 개인별 진로 설정 등과 관련된 교육 및 소규모/개인 상담 등을 수행함으로써 교우 간/사제 간의 유대감을 고취시킨다.		
교과 내용	의생명과학과 학부생을 대상으로 담당지도교수가 학생들의 멘토로써 대학생활, 진로, 취업 등과 관련된 지도 및 상담 등을 수행한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수 /학습방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	적극적인 경청 자세와 이해능력을 통해 구성원의 의견을 수용하고 자신의 의견을 다른 구성원에게 명확하게 전달할 수 있다.	발표
자기개발능력 (MC6)	60%	개인 성과지표를 설정하고 이를 달성하기 위한 자기주도적 실천능력을 갖추고 있다.	프로젝트
공동체윤리 (MC8)	20%	소속 공동체에 봉사하며 성실하게 규칙을 준수하는 태도로 주어진 임무를 책임감 있게 수행 할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일				
과목명	생명과학의 기초	영문교과목명	General biology I	
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 생물학 전반에 대한 일반적인 내용들을 이해하도록 한다.			
교과 목표	생물학 전반에 대한 일반적인 내용들을 이해하도록 한다.			
교과 내용	생명체의 구조, 세포와 조직, 물질대사와 영양, 기관과 그 기능, 생명체의 발생, 유전과 진화, 동식물의 분류 및 생태계의 기능 등에 대해 강의하고, 생명체의 생리와 유전에 대한 실험적 접근 방법을 학습한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수 /학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공직무능력 (MC3)	70%	전반적인 생명현상에 대한 통합적 이해능력을 바탕으로 의생명과학 직무에 관련된 기초이론을 실무에 적용할 수 있다.		시험
자기개발능력 (MC6)	20%	생물학 기초 이론을 바탕으로 의생명과학의 발전 방향을 이해하고 해당 분야의 needs를 파악하여 필요요구역량을 배양할 수 있다.		시험
자원활용능력 (MC4)	10%	주어진 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 시간, 자본, 재료 및 시설, 인적자원 등의 정보를 파악할 수 있다.		레포트

과목 프로파일				
과목명	일반생물학	영문교과목명	General biology II	
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 일반생물학 I 내용을 기초로 생물학 전반에 대한 일반적인 내용들을 이해하도록 한다.			
교과 목표	일반생물학 I 내용을 기초로 생물학 전반에 대한 일반적인 내용들을 이해하도록 한다.			
교과 내용	일반생물학I과 연계하여 동물과 식물을 구성하는 각 기관들의 특성을 이해하고, 계통분류 및 형태학적 특성을 이해한다. 동물의 각 기관별 기능에 대한 기본 지식을 습득하고, 신체를 구성하는 각 기관들간의 유기적 상호작용을 이해한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수 /학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공직무능력 (MC3)	70%	전반적인 생명현상에 대한 통합적 이해능력을 바탕으로 의생명과학 직무에 관련된 기초이론을 실무에 적용할 수 있다.		시험
자기개발능력 (MC6)	20%	생물학 기초 이론을 바탕으로 의생명과학의 발전 방향을 이해하고 해당 분야의 needs를 파악하여 필요요구역량을 배양할 수 있다.		시험
자원활용능력 (MC4)	10%	주어진 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 시간, 자본, 재료 및 시설, 인적자원 등의 정보를 파악할 수 있다.		레포트

과목 프로파일			
과목명	일반화학 I	영문교과목명	General Chemistry I
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 화학의 기초적인 원리를 습득하고, 실험과 실제 이론의 응용 등을 교육함으로써 현대 화학의 연구 분야에 대한 전반적인 모습을 이해한다.		
교과 목표	화학물질의 특성을 이해하고 활용하기 위한 원리와 응용을 습득하는 것을 목표로 한다.		
교과 내용	화학의 기초적인 원리를 습득하고, 실험과 실제 이론의 응용 등을 교육함으로써 현대 화학의 연구 분야에 대한 전반적인 모습을 이해한다. 첫 단계로 거시적인 현상을 기술하는데 필요한 용어들과 기본 지식을 배우고, 두 번째 단계로 원자 및 분자의 미시적 관점에서 화학현상들의 원인을 이해한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수 /학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	10%	일반화학 관련 주제에 대한 보고서를 작성하고 이를 바탕으로 시청각 자료를 제작하여 자신의 논리근거를 다른 구성원에게 효과적으로 설명할 수 있다.	프로젝트
전공직무능력 (MC3)	60%	전반적인 일반화학에 대한 통합적 이해능력을 바탕으로 의생명과학 직무에 관련된 기초이론을 실무에 적용할 수 있다.	시험
창의적문제 해결능력 (MC5)	30%	1) 일반화학 분야 미결 과제에 대해 이해하고, 독창적으로 의문과 문제를 제기할 수 있다. 2) 화학적 현상에 대한 데이터 분석을 통해 문제해결방안을 검토하고 문제해결방안을 변형 및 응용함으로써 새로운 문제해결 가능성을 탐구할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명	세포생물학 및 실험 I	영문교과목명	Cell Biology and Experiments I
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 세포생물학 I 기초이론을 바탕으로 관련 실험 원리를 익히고 기초 실험수행 능력을 배양한다.		
교과 목표	세포내에서 실제적으로 기능을 수행하는 단백질들의 구조와 기능에 관한 지식을 습득하여, 향후 보건 및 의학 관련 전공 분야를 학습하는데 필요한 세포생물학적인 기초 지식을 제공하는 것을 목표로 한다.		
교과 내용	세포생물학은 기본적인 세포, 세포소기관, 단백질 등의 구조와 기능에 대해 학습하고, 이를 기초로 세포생물학적 지식과 인간의 질병과의 관련성을 이해하는 학문이다. 세포의 기본적인 특성과 모양, 세포 구성 성분인 세포막, 세포골격, 핵, 미토콘드리아 등의 기능과 역할에 대해 살펴본다. 또한 세포생물학 I 기초이론을 바탕으로 관련 실험 원리를 익히고 기초 실험수행 능력을 배양한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)		
교수 /학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	10%	1) 적극적인 경청 자세와 이해능력을 통해 새로운 세포생물학과 관련된 과학적 지식과 타인의 의견을 수용할 수 있다. 2) 합리적이고 과학적인 사고를 바탕으로 자신의 의견을 다른 구성원에게 명확하게 전달할 수 있다. 3) 세포생물학 실험과 관련된 주제에 대한 보고서를 작성하고 이를 바탕으로 시청각 자료를 제작하여 자신의 논리근거를 다른 구성원에게 효과적으로 설명할 수 있다.	프로젝트
전공직무능력 (MC3)	50%	1) 세포생물학 및 실험 기법들과 관련된 통합적 이해능력을 바탕으로 의생명과학 직무에 관련된 기초이론을 실무에 적용할 수 있다. 2) 세포생물학 관련 연구에 있어 최신 연구기법의 작동원리와 적용 범위 및 그 영향력을 이해한다. 3) 세포생물학 실험 관련 연구과정을 숙지하여 각 단계가 의미하는 바를 정확히 이해하여 이를 활용할 수 있다.	시험
자기개발능력 (MC6)	30%	1) 세포생물학 및 실험기법의 발전 방향을 이해하고 해당 분야의 needs를 파악하여 필요요구역량을 배양할 수 있다. 2) 세포생물학 지식 및 실험 기술을 활용하여 기술과 정보를 획득하여 이를 실용화할 수 있다.	프로젝트
대인관계능력 (MC7)	10%	1) 세포생물학 관련 문제 해결과 팀 프로젝트의 성공적인 수행을 위해 구성원 간에 업무를 적절히 분담하고 자신에게 주어진 임무를 정확하게 이해하여 수행할 수 있다. 2) 구성원간의 협력과 배려를 기반으로 세포생물학과 관련된 공동의 문제를 해결하거나 합리적인 결과를 도출할 수 있다. 3) 다른 구성원의 의견을 수용할 수 있는 열린 자세로 토의에 참여하며, 구성원간의 의견을 조율할 수 있다.	그룹과제

과목 프로파일			
과목명	세포생물학 및 실험II	영문교과목명	Cell Biology and ExperimentsII
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 세포생물학II 기초이론을 바탕으로 관련 실험 원리를 익히고 기초 실험수행 능력을 배양한다.		
교과 목표	세포내에서 실제적으로 기능을 수행하는 단백질들의 구조와 기능에 관한 지식을 습득하여, 향후 보건 및 의학 관련 전공 분야를 학습하는데 필요한 세포생물학적인 기초 지식을 제공하는 것을 목표로 한다.		
교과 내용	세포생물학I과 연계하여 세포 내에서 유전자 발현의 조절과 세포의 신호 전달 기작에 대해 학습한다. 또한 기초이론을 바탕으로 관련 실험 원리를 익히고 기초 실험수행 능력을 배양한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)		
교수 /학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	10%	1) 적극적인 경청 자세와 이해능력을 통해 세포생물학과 관련된 심화된 지식과 타인의 의견을 수용할 수 있다. 2) 합리적이고 과학적인 사고를 바탕으로 자신의 의견을 다른 구성원에게 명확하게 전달할 수 있다. 3) 세포생물학 실험과 관련된 주제에 대한 보고서를 작성하고 이를 바탕으로 시청각 자료를 제작하여 자신의 논리근거를 다른 구성원에게 효과적으로 설명할 수 있다.	프로젝트
전공직무능력 (MC3)	50%	1) 세포생물학과 심화된 세포생물학 실험 기법들에 대한 심도있는 지식과 이해능력을 바탕으로 의생명과학 직무에 관련된 기초이론을 실무에 적용할 수 있다. 2) 세포생물학 관련 연구에 있어 최신 연구기법의 작동원리와 적용범위 및 그 영향력을 이해한다. 3) 세포생물학 실험 관련 최신 기술의 정확한 원리이해를 바탕으로 문제 해결에 맞는 기술을 적용할 수 있다.	시험
자기개발능력 (MC6)	30%	1) 세포생물학 실험기법을 심화수준에서 익히고 발전방향을 이해하며 해당 분야의 needs를 파악하여 필요요구역량을 배양할 수 있다. 2) 최신의 세포생물학 실험 지식과 기술을 활용하여 기술과 정보를 획득하여 이를 실용화할 수 있다.	프로젝트
대인관계능력 (MC7)	10%	1) 세포생물학 관련 문제해결과 팀 프로젝트의 성공적인 수행을 위해 구성원 간에 업무를 적절히 분담하고 자신에게 주어진 임무를 정확하게 이해하여 수행할 수 있다. 2) 구성원간의 협력과 배려를 기반으로 세포생물학과 관련된 공동의 문제를 해결하거나 합리적인 결과를 도출할 수 있다. 3) 복잡하고 심화된 세포생물학 관련 문제 해결과 팀 프로젝트의 성공적인 수행을 위해 구성원 간에 업무를 적절히 분담하고 자신에게 주어진 임무를 정확하게 이해하여 수행할 수 있다.	그룹과제

과목 프로파일			
과목명	분자생물학 및 실험	영문교과목명	Molecular Biology and Experiments
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 분자생물학 기초이론을 바탕으로 관련 실험 원리를 익히고 기초 실험수행 능력을 배양한다. 현대 분자생물학 연구 분야에 대한 전반적인 모습을 이해한다.		
교과 목표	DNA 복제의 기전, 하등 및 고등 세포의 유전자 발현 조절, 유전자 재조합 기술, 돌연변이 등에 대하여 강의한다.		
교과 내용	생명현상의 근원적인 원리/논리를 분자수준에서 규명하고자 하는 학문으로서 특히 본 강좌는 DNA를 생명현상의 근원적인 분자로 이해하고 DNA에 내재된 생명의 1차원적 정보가 어떻게 단백질의 3차구조로 실체화되며 이를 통해 어떻게 새포 내의 유기적 생명현상이 발생, 유지, 조절되는가를 분자학적 논리를 이용하여 학습한다. 또한 분자생물학 기초이론을 바탕으로 관련 실험 원리를 익히고 기초 실험수행 능력을 배양한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)		
교수 /학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	10%	분자생물학 이론과 분자생물학적 실험에 대한 합리적이고 과학적인 사고를 바탕으로 자신의 의견을 다른 구성원에게 명확하게 전달할 수 있다.	프로젝트
전공직무능력 (MC3)	50%	1) 분자생물학과 관련 연구과정에 대한 통합적 이해능력을 바탕으로 의생명과학 직무에 관련된 기초이론을 실무에 적용할 수 있다. 2) 분자생물학 관련 연구과정을 숙지하여 각 단계가 의미하는 바를 정확히 이해하여 이를 활용할 수 있다.	시험
자기개발능력 (MC6)	30%	1) 분자생물학 분야의 발전 방향을 이해하고 해당 분야의 needs를 파악하여 필요 요구역량을 배양할 수 있다. 2) 분자생물학 실험 지식을 활용하여 기술과 정보를 획득하여 이를 실용화할 수 있다.	프로젝트
대인관계능력 (MC7)	10%	1) 다른 구성원의 의견을 수용할 수 있는 열린 자세로 토의에 참여하며, 구성원간의 의견을 조율할 수 있다. 2) 팀 프로젝트의 성공적인 수행을 위해 구성원 간에 업무를 적절히 분담하고 자신에게 주어진 임무를 정확하게 이해하여 수행할 수 있다.	그룹과제

과목 프로파일			
과목명	분자유전공학 및 실험	영문교과목명	Molecular Genetic Engineering and Experiments
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 분자유전공학 기초이론을 바탕으로 관련 실험 원리를 익히고 기초 실험수행 능력을 배양한다. 최신 분자 유전공학 연구 분야에 대한 전반적인 모습을 이해한다.		
교과 목표	유전자의 산업적, 의학적 활용에 필요한 기본 지식을 익히는 것을 목표로 한다. 유전의 기본 원리, 유전자 조작법, 유전자 발현 조절 기작 등에 대한 기초 지식을 얻을 수 있는 내용들을 학습한다.		
교과 내용	유전학을 분자수준에서 접근하여 이해하며 공학적 측면의 이론을 학습한다. 또한 분자유전공학 기초이론을 바탕으로 관련 실험 원리를 익히고 기초 실험수행 능력을 배양한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)		
교수 /학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	10%	분자유전공학 및 실험 관련 주제에 대한 보고서를 작성하고 이를 바탕으로 시청각 자료를 제작하여 자신의 논리근거를 다른 구성원에게 효과적으로 설명할 수 있다.	프로젝트, 보고서
전공직무능력 (MC3)	40%	1) 분자유전공학에 대한 통합적 이해능력을 바탕으로 의생명과학 직무에 관련된 기초 이론을 실무에 적용할 수 있다. 2) 분자유전공학 관련 연구에 있어 최신 연구기법의 작동원리와 적용범위 및 그 영향력을 이해한다.	시험
자원활용능력 (MC4)	30%	1) 분자유전공학과 관련되어 주어진 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 시간, 자본, 재료 및 시설, 인적자원 등의 정보를 파악할 수 있다. 2) 분자유전공학 실험기술에 대한 이해를 바탕으로 자신의 목적에 따라 적절히 실험기술을 활용하여 결과를 도출할 수 있다.	시험
대인관계능력 (MC7)	20%	1) 분자유전공학과 관련되어 주어진 문제의 해결과 팀 프로젝트의 성공적인 수행을 위해 구성원 간에 업무를 적절히 분담하고 자신에게 주어진 임무를 정확하게 이해하여 수행할 수 있다. 2) 구성원간의 협력과 배려를 기반으로 공동의 문제를 해결하거나 합리적인 결과를 도출할 수 있다.	보고서

과목 프로파일				
과목명	미생물학 및 실험	영문교과목명	Microbiology and Experiments	
교과목 개요 및 특성	미생물은 인류에게 유용한 물질의 생산, 음식물의 발효 등으로 도움이 되며, 또한 많은 질병을 유발하는 원인이 되기도 한다. 본 강좌는 미생물학 기초이론을 바탕으로 관련 실험 원리를 익히고 기초 실험수행 능력을 배양한다. 최신 미생물학 연구 분야에 대한 전반적인 모습을 이해한다.			
교과 목표	미생물인 세균, 바이러스 및 진균의 분류, 특성, 응용 분야를 학습한다.			
교과 내용	미생물은 인류에게 유용한 물질의 생산, 음식물의 발효 등으로 도움이 되며, 또한 많은 질병을 유발하는 원인이 되기도 한다. 미생물의 역사 및 영역을 이해하고 세균의 기초 이론, 분리 및 동정하기 위한 염색, 배양 등 각종 미생물 관련 검사기법을 습득하며 질병의 원인 세균, 진균, 바이러스 등 병원성 미생물 기초를 이해하는 것을 목적으로 한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)			
교수 /학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공직무능력 (MC3)	60%	1) 미생물학에 대한 통합적 이해능력을 바탕으로 의생명과학 직무에 관련된 기초이론을 실무에 적용할 수 있다. 2) 미생물 관련 연구에 있어 최신 연구기법의 작동원리와 적용범위 및 그 영향력을 이해한다. 3) 미생물학 관련 관련 연구과정을 숙지하여 각 단계가 의미하는 바를 정확히 이해하여 이를 활용할 수 있다.		시험
자기개발능력 (MC6)	20%	1) 미생물학의 발전 방향을 이해하고 해당 분야의 needs를 파악하여 필요요구역량을 배양할 수 있다. 2) 미생물학과 관련된 전공지식을 활용하여 기술과 정보를 획득하여 이를 실용화할 수 있다.		프로젝트
자원활용능력 (MC4)	20%	1) 미생물과 관련된 주어진 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 시간, 자본, 재료 및 시설, 인적자원 등의 정보를 파악할 수 있다. 2) 미생물학 관련 실험에 대한 이해를 바탕으로 자신의 목적에 따라 적절히 실험 기술을 활용하여 결과를 도출할 수 있다.		프로젝트

과목 프로파일				
과목명	면역학 I	영문교과목명	Immunology I	
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 면역시스템의 구성 요소와 방어 기작 등 면역학 기초 내용에 대해 학습한다. 최신 면역학 연구 분야에 대한 전반적인 모습을 이해한다.			
교과 목표	인체의 질병에 대한 방어 능력인 면역현상에 대한 기초를 이해하고 면역체계에 대한 인식능력과 작용기작을 학습한다.			
교과 내용	인체의 기본적인 방어능력의 하나인 면역 현상에 대한 기초 지식을 학습하고, 이러한 면역 현상과 질병과의 관련성을 이해하는 것을 목표로 한다. 면역시스템의 구성 요소와 방어 기작 등 면역학 기초 내용에 대해 학습한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수 /학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
글로벌능력 (MC2)	10%	1) 면약학 분야 연구흐름의 세계적인 trend를 파악할 수 있다. 2) 글로벌 학습 사회에 적용할 융·복합 지식을 갖추어 이를 면역학에 접목시킬 수 있다.		발표
전공직무능력 (MC3)	60%	1) 면역에 대한 통합적 이해능력을 바탕으로 의생명과학 직무에 관련된 기초이론을 실무에 적용할 수 있다. 2) 면역학 관련 연구에 있어 최신 연구기법의 작동원리와 적용범위 및 그 영향력을 이해한다.		시험
자기개발능력 (MC6)	30%	면역학의 발전 방향을 이해하고 해당 분야의 needs를 파악하여 필요요구역량을 배양할 수 있다.		프로젝트

과목 프로파일			
과목명	줄기세포학 I	영문교과목명	Stem Cell Biology I
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 줄기세포의 특성인 다능성을 이용한 퇴행성 질환의 치료 방법, 혈액, 신경 등 각 조직에 특이적인 성체줄기세포의 이용 등 줄기세포학 기초 내용에 대해 학습한다. 최신 줄기세포 연구 분야에 대한 전반적인 모습을 이해한다.		
교과 목표	줄기세포에 대한 정확한 정의와 이해를 바탕으로 줄기세포의 수립, 배양 및 분화유도에 대한 전반적인 지식을 습득하며, 난치성 질환의 근원적 치료와 재생의학의 발전에 대한 비전을 제시한다.		
교과 내용	배아 및 성체줄기세포의 최신 지견과 줄기세포의 특성인 다능성을 이용한 퇴행성 질환의 치료에 대해 학습한다. 인간 및 동물줄기세포를 다양한 세포로 분화시키는 최근의 연구를 소개하고, 혈액, 신경 등 각 조직에 특이적인 성체줄기세포의 이용에 대해서 공부한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수 /학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
글로벌능력 (MC2)	20%	1) 줄기세포학 분야의 외국어 원문교재 및 논문의 내용을 이해할 수 있다. 2) 줄기세포분야 연구흐름의 세계적인 trend를 파악할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC3)	50%	1) 줄기세포에 대한 통합적 이해능력을 바탕으로 의생명과학 직무에 관련된 기초이론을 실무에 적용할 수 있다. 2) 줄기세포 관련 연구에 있어 최신 연구기법의 작동원리와 적용범위 및 그 영향력을 이해한다.	시험
자기개발능력 (MC6)	30%	1) 줄기세포 관련 분야의 발전 방향을 이해하고 해당 분야의 needs를 파악하여 필요 요구역량을 배양할 수 있다. 2) 전공지식을 활용하여 기술과 정보를 획득하여 이를 실용화할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명	생화학 I	영문교과목명	Biochemistry I
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 생화학 I 기초이론을 바탕으로 관련 실험 원리를 익히고 기초 실험수행 능력을 배양한다. 최신 생화학 I 연구 분야에 대한 전반적인 모습을 이해한다.		
교과 목표	생화학 전반에 관한 이해와, 세포를 구성하는 핵산과 단백질의 구조 및 기능에 대해 이해한다.		
교과 내용	생체를 구성하는 각 요소를 분자 수준에서 이해하고 세포 내에서 이들 각 생체분자들의 대사가 어떻게 유전자와 연결되어 조절되는지를 이해시키며 추후 대사과정을 학습하기 위한 기초생화학을 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수 /학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 (MC3)	50%	1) 생화학적 현상에 대한 통합적 이해능력을 바탕으로 의생명과학 직무에 관련된 기초이론을 실무에 적용할 수 있다. 2) 생화학 관련 연구과정을 숙지하여 각 단계가 의미하는 바를 정확히 이해하여 이를 활용할 수 있다.	시험
자기개발능력 (MC6)	30%	생화학 분야 발전 방향을 이해하고 해당 분야의 needs를 파악하여 필요요구역량을 배양할 수 있다.	프로젝트
자원활용능력 (MC4)	20%	생화학 현상에 대해 주어진 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 시간, 자본, 재료 및 시설, 인적자원 등의 정보를 파악할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명	생화학Ⅱ	영문교과목명	BiochemistryⅡ
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 생화학Ⅰ기초이론을 바탕으로 관련 실험 원리를 익히고 기초 실험수행 능력을 배양한다. 최신 생화학Ⅰ연구 분야에 대한 전반적인 모습을 이해한다.		
교과 목표	생화학1에서 배운 내용을 바탕으로 생명현상에서 일어나는 물질대사, 생체에너지전환 및 활용, 이들의 조절 기작 등을 이해한다.		
교과 내용	생체를 구성하는 각 요소를 분자 수준에서 이해하고 세포 내에서 이들 각 생체분자들의 대사가 어떻게 유전자와 연결되어 조절되는지를 이해시키며 추후 대사과정을 학습하기 위한 기초생화학을 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수 /학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 (MC3)	50%	1) 심도있는 생화학적 현상에 대한 통합적 이해능력을 바탕으로 의생명과학 직무에 관련된 기초이론을 실무에 적용할 수 있다. 2) 생화학 관련 연구과정을 숙지하여 각 단계가 의미하는 바를 정확히 이해하여 이를 활용할 수 있다.	시험
자기개발능력 (MC6)	30%	생화학 분야 발전 방향을 이해하고 해당 분야의 needs를 파악하여 필요요구역량을 배양할 수 있다.	프로젝트
자원활용능력 (MC4)	20%	생화학 현상에 대해 주어진 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 시간, 자본, 재료 및 시설, 인적자원 등의 정보를 파악할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명	분석기기 및 실험	영문교과목명	Analytic Instruments and Experiments
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 분석기기 기초이론을 바탕으로 관련 실험 기기의 원리를 익히고 기초 분석기기의 조작 능력을 배양한다. 최신 분석기기에 대한 전반적인 소개를 한다.		
교과 목표	세포생물학, 미생물학을 기초로 하여 여러 가지 기기 분석법의 원리를 학습하고 과학적 사고방식을 배양한다.		
교과 내용	생명현상의 측정을 위한 다양한 기기의 원리와 분석방법을 이해하고, 작동방식 등을 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수 /학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 (MC3)	60%	1) 생명과학 연구에 사용되는 분석기기들에 대한 통합적 이해능력을 바탕으로 의생명과학 직무에 관련된 기초이론을 실무에 적용할 수 있다. 2) 생명과학 연구에서 활용되는 분석기기의 원리와 작동 방법들을 숙지하며 각 단계가 의미하는 바를 정확히 이해하여 이를 활용할 수 있다.	시험
자기개발능력 (MC6)	20%	1) 분석기기의 발달과 발전 방향을 이해하고 해당 분야의 needs를 파악하여 필요요구역량을 배양할 수 있다. 2) 분석기기와 관련된 전공지식을 활용하여 기술과 정보를 획득하여 이를 실용화할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC4)	20%	1) 분석기기와 관련되어 주어진 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 시간, 자본, 재료 및 시설, 인적자원 등의 정보를 파악할 수 있다. 2) 주어진 문제해결을 위해 활용 가능한 분석기기를 실제 업무에 어떻게 활용할 것인지를 계획할 수 있다. 3) 분석기기와 작동방법에 대한 이해를 바탕으로 자신의 목적에 따라 적절히 실험기술을 활용하여 결과를 도출할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명	의생명특수연구1 (캡스톤디자인 I)	영문교과목명	Special Studies in Biomedical Sciences 1
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 팀을 구성하고 전공지식을 활용하여 의생명과학 분야에 대한 미결 과제에 대한 가설을 제시하고 실험을 설계하며, 관련 실험을 실행하여 졸업논문 또는 학술논문의 자료를 생산한다.		
교과 목표	의생명과학의 이해와 실질적인 전문지식 및 기술습득을 실습을 통해 학습하는 기회를 제공한다.		
교과 내용	다양한 분석기기의 작동원리와 이론 학습을 통해 배운 내용을 토대로 가설을 제시하고 실험을 설계하며, 관련실험을 실행하여 졸업논문 또는 학술논문의 자료를 생산한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)		
교수 /학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의적문제 해결능력 (MC5)	40%	1) 의생명과학 분야 미결 과제에 대해 이해하고, 생명현상에 대해 독창적으로 의문과 문제를 제기할 수 있다. 2) 문제해결에 필요한 정보를 취합, 분석하고 활용하는 능력을 통해 문제에 대한 가설을 제시할 수 있다.	시험
자기개발능력 (MC6)	20%	1) 전공지식을 활용하여 기술과 정보를 획득하여 이를 실용화할 수 있다. 2) 개인 성과지표를 설정하고 이를 달성하기 위한 자기주도적 실천능력을 갖추고 있다.	프로젝트
자원활용능력 (MC4)	30%	1) 주어진 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 시간, 자본, 재료 및 시설, 인적 자원 등의 정보를 파악할 수 있다. 2) 주어진 문제해결을 위해 활용 가능한 자원을 실제 업무에 어떻게 활용할 것인지를 계획할 수 있다. 3) 기술에 대한 이해를 바탕으로 자신의 목적에 따라 적절히 실험기술을 활용하여 결과를 도출할 수 있다.	프로젝트
대인관계능력 (MC7)	10%	1) 팀 프로젝트의 성공적인 수행을 위해 구성원 간에 업무를 적절히 분담하고 자신에게 주어진 임무를 정확하게 이해하여 수행할 수 있다. 2) 다른 구성원의 의견을 수용할 수 있는 열린 자세로 토의에 참여하며, 구성원간의 의견을 조율할 수 있다.	프로젝트

10. 전공 이수 요건

학위명칭	졸업요건	비 고
이학사	[전공학점 충족 및 졸업논문 통과] * 국내외 학술등재지 혹은 학과 학술지 논문 게재 - 3학년 2학기에 논문지도 교수를 선정하여 의생명특수연구를 교과를 통해 최소 1학기 이상 지도를 받으며 졸업논문을 작성 후 지도교수와 자문 교수 1인이 심사하여 졸업논문 인정 여부를 판단함. 지도교수는 졸업 사정 10일 전까지 학과로 졸업논문 통과 여부를 통보함	-
	[타 학과 소속 복수전공자] * 의생명과학과 전공필수 및 선택교과목 총 36학점 이상 이수 및 졸업논문 제출	부전공 불허

11. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실(1개실)	실험실습실(4개실)	비고
전용강의실(바오로관 301호)	세포생물학 실험실습실(라파엘관 322호) 분자병리학 실험실습실(라파엘관 419호) 줄기세포학 실험실습실(라파엘관 420호) 면역학 실험실습실(라파엘관 421호)	-

바이오메디컬전공 심화과정
Biomedical Sciences Advanced course

1. 심화과정 설치 근거

글로벌 바이오산업을 주도할 수 있는 인재 양성의 취지 아래, 본 학과는 실험실습 위주의 수업을 위하여 교수 당 실험실습 과목을 1과목 이상 개설하여, 이론과 실습을 겸비한 수요자 맞춤형 인재, 현장 감각을 지닌 전문 인력으로 교육하고자 한다. 기초생명과학과 함께, 분자생물학, 면역학, 줄기세포학, 유전공학, 천연물의약학, 독성학, 실험동물학, 생물정보학 등 의료관련 분야의 교과목을 균형적으로 개설, 운영하여 의생명과학과 만의 차별화된 교육을 통하여 미래 바이오산업을 선도할 수 있는 인재를 양성하고자 한다.

2. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (의사소통 능력)	1) 적극적인 경청 자세와 이해능력을 통해 새로운 과학적 지식과 타인의 의견을 수용할 수 있다. 2) 합리적이고 과학적인 사고를 바탕으로 자신의 의견을 다른 구성원에게 명확하게 전달할 수 있다. 3) 의생명과학 관련 주제에 대한 보고서를 작성하고 이를 바탕으로 시청각 자료를 제작하여 자신의 논리근거를 다른 구성원에게 효과적으로 설명할 수 있다.	발표능력 프로젝트 수행 능력
MC2 (글로벌능력)	1) 의생명과학분야의 외국어 원문교재 및 논문의 내용을 이해할 수 있다. 2) 의생명과학분야 연구흐름의 세계적인 trend를 파악할 수 있다. 3) 글로벌 학습 사회에 적용할 융·복합 지식을 갖추어 이를 의생명과학분야에 접목시킬 수 있다.	발표능력 프로젝트 수행 능력
MC3 (전공직무 능력)	1) 전반적인 생명현상에 대한 통합적 이해능력을 바탕으로 의생명과학 직무에 관련된 기초이론을 실무에 적용할 수 있다. 2) 의생명과학 관련 연구에 있어 최신 연구기법의 작동원리와 적용범위 및 그 영향력을 이해한다. 3) 의생명과학 관련 연구과정을 숙지하여 각 단계가 의미하는 바를 정확히 이해하여 이를 활용할 수 있다. 4) 실험 관련 최신 기술의 정확한 원리이해를 바탕으로 문제 해결에 맞는 기술을 적용할 수 있다.	시험 발표능력 프로젝트 수행 능력
MC4 (자원활용 능력)	1) 주어진 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 시간, 자본, 재료 및 시설, 인적자원 등의 정보를 파악할 수 있다. 2) 주어진 문제해결을 위해 활용 가능한 자원을 실제 업무에 어떻게 활용할 것인지를 계획할 수 있다. 3) 기술에 대한 이해를 바탕으로 자신의 목적에 따라 적절히 실험기술을 활용하여 결과를 도출할 수 있다. 4) 도출된 생물통계자료를 분석하고 목적에 따라 적절하게 실험 기법을 변형 및 응용 할 수 있다.	프로젝트 수행 능력
MC5 (창의적문제 해결능력)	1) 의생명과학 분야 미결 과제에 대해 이해하고, 생명현상에 대해 독창적으로 의문과 문제를 제기할 수 있다. 2) 문제해결에 필요한 정보를 취합, 분석하고 활용하는 능력을 통해 문제에 대한 가설을 제시할 수 있다. 3) 창의적이고 논리적인 사고력을 토대로 설정한 가설을 적절한 실험적 증명을 통해 검증하고 문제해결방안을 도출할 수 있다. 4) 데이터 분석을 통해 문제해결방안을 검토하고 문제해결방안을 변형 및 응용함으로써 새로운 문제해결 가능성을 탐구할 수 있다.	시험 발표능력 프로젝트 수행 능력
MC6 (자기개발 능력)	1) 현대 의생명과학의 발전 방향을 이해하고 해당 분야의 needs를 파악하여 필요요구역량을 배양할 수 있다. 2) 전공지식을 활용하여 기술과 정보를 획득하여 이를 실용화할 수 있다. 3) 개인 성과지표를 설정하고 이를 달성하기 위한 자기주도적 실천능력을 갖추고 있다.	시험 발표능력 프로젝트 수행 능력
MC7 (대인관계 능력)	1) 팀 프로젝트의 성공적인 수행을 위해 구성원 간에 업무를 적절히 분담하고 자신에게 주어진 임무를 정확하게 이해하여 수행할 수 있다. 2) 다른 구성원의 의견을 수용할 수 있는 열린 자세로 토의에 참여하며, 구성원간의 의견을 조율할 수 있다. 3) 구성원간의 협력과 배려를 기반으로 공동의 문제를 해결하거나 합리적인 결과를 도출할 수 있다.	발표능력 프로젝트 수행 능력
MC8 (공동체윤리)	1) 소속 공동체에 봉사하며 성실하게 규칙을 준수하는 태도로 주어진 임무를 책임감 있게 수행 할 수 있다. 2) 의생명과학 관련 연구과정 및 이후에 발생할 수 있는 윤리적 문제들을 이해하고 이에 대한 심도있는 성찰을 바탕으로 건전한 연구윤리의식을 갖추어 사회적 책임과 의무를 다하는 직업의식을 갖춘다.	프로젝트 수행 능력

3. 전공능력 선정 배경: 기본전공의 전공능력 선정 배경과 동일

4. 교육과정 편성표

이수구분	과목명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습	
전심	종양생물학	3													3	3											
전심	면역학II	3																			3	3					
전심	줄기세포학II	3																			3	3					
전심	세포신호전달학	2																2	2								
전심	천연물 소재 바이오의약학	2													2	2											
전심	단백질분석기초실험	2																2	1	1							
전심	의생명특수연구II (캡스톤디자인 II) (지역사회문제해결형)	3																			3		3				
전심	진로선택을 위한 의생명과학 논문연구	3																						3	3		
전심	현장실습	3																						3		3	
전공합계		24													5	5		4	3	1	9	6	3	6	3	3	

5. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명		
3	1학기	종양생물학 (3-3-0)	천연물소재 바이오약학 (2-2-0)	
	2학기	세포신호전달학 (2-2-0)	단백질분석기초실험 (2-1-1)	
4	1학기	의생명특수연구II (캡스톤디자인II) (3-0-3)	면역학II (3-3-0)	줄기세포학II (3-3-0)
	2학기	현장실습 (3-0-3)	진로선택을 위한 의생명과학 논문연구 (3-3-0)	

6. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
전공심화	종양생물학			60%		20%	20%			100%
	천연물소재 바이오약학		20%		60%				20%	100%
	세포신호전달학			60%		20%	20%			100%
	단백질분석기초실험			60%		20%	20%			100%
	의생명특수연구Ⅱ(캡스톤디자인 Ⅱ) (지역사회문제해결형)				40%	20%	30%	10%		100%
	면역학Ⅱ		10%	60%		30%				100%
	줄기세포학Ⅱ		20%	60%		20%	20%			100%
	진로선택을 위한 의생명과학 논문연구		10%	40%		20%	30%			100%
	현장실습/창업실습				40%	20%	40%			100%
역량총합		0	60	340	140	170	180	10	20	900

7. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명	종양생물학	영문교과목명	Tumor Biology
교과목 개요 및 특성	본 강좌에서는 발암기작, 화학적 예방, 종양 치료법의 최근 경향 등에 구체적인 지식을 학습한다.		
교과 목표	종양생물학에서는 암 생물학의 기본원리와 과학적 증거를 강의한다. 암세포에 대한 일반적 이해와 함께 암 전이, 발암화 과정, 암유전자, 암 억제유전자 및 암 예방의 기전에 대하여 강의한다.		
교과 내용	효과적인 종양의 진단, 예방, 치료기술의 개발을 위해서는 암의 원인, 진행과정 및 그 기전을 제대로 이해하여야 하며 본 강좌에서는 암과 관련된 내용을 총괄적으로 다룬다. 특히, 발암기작, 화학적 예방, 종양 치료법의 최근 경향 등에 구체적인 지식을 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수 /학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 (MC3)	60%	1) 종양에 대한 통합적 이해능력을 바탕으로 의생명과학 직무에 관련된 기초이론을 실무에 적용할 수 있다. 2) 종양 관련 연구에 있어 최신 연구기법의 작동원리와 적용범위 및 그 영향력을 이해한다.	시험
자기개발능력 (MC6)	20%	1) 종양생물학 발전 방향을 이해하고 해당 분야의 needs를 파악하여 필요요구역량을 배양할 수 있다. 2) 종양생물학 전공지식을 활용하여 기술과 정보를 획득하여 이를 실용화할 수 있다.	프로젝트
자원활용능력 (MC4)	20%	1) 종양생물학과 관련되어 주어진 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 시간, 자본, 재료 및 시설, 인적자원 등의 정보를 파악할 수 있다. 2) 주어진 문제해결을 위해 활용 가능한 자원을 실제 업무에 어떻게 활용할 것인지를 계획할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일				
과목명	면역학 II	영문교과목명	Immunology II	
교과목 개요 및 특성	면역학 I 과 연계하여 심화된 내용의 면역학 내용을 학습한다.			
교과 목표	인체의 질병에 대한 방어 능력인 면역현상에 대한 기초를 이해하고 면역체계에 대한 인식능력과 작용기작을 학습한다.			
교과 내용	면역학 I 과 연계하여 심화된 내용의 면역학 내용을 다루며, 면역시스템의 구성 요소와 방어 기작, 항체의 구조 및 생산, B-림프구와 T-림프구의 특성, 면역 과민 반응, 면역 반응의 조절 등에 대하여 학습한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수 /학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
글로벌능력 (MC2)	10%	1) 면약학 분야 연구흐름의 세계적인 trend를 파악할 수 있다. 2) 글로벌 학습 사회에 적용할 융·복합 지식을 갖추어 이를 면역학에 접목시킬 수 있다.		발표
전공직무능력 (MC3)	60%	1) 면역에 대한 통합적 이해능력을 바탕으로 의생명과학 직무에 관련된 기초이론을 실무에 적용할 수 있다. 2) 면역학 관련 연구에 있어 최신 연구기법의 작동원리와 적용범위 및 그 영향력을 이해한다.		시험
자기개발능력 (MC6)	30%	면역학의 발전 방향을 이해하고 해당 분야의 needs를 파악하여 필요요구역량을 배양할 수 있다.		프로젝트

과목 프로파일				
과목명	줄기세포학 II	영문교과목명	Stem Cell Biology II	
교과목 개요 및 특성	줄기세포학 I 과 연계하여 유도만능줄기세포 및 성체줄기세포에 대한 최신 경향의 연구를 학습한다.			
교과 목표	줄기세포에 대한 정확한 정의와 이해를 바탕으로 줄기세포의 수립, 배양 및 분화유도에 대한 전반적인 지식을 습득하며, 난치성 질환의 근원적 치료와 재생의학의 발전에 대한 비전을 제시한다.			
교과 내용	줄기세포학 I 과 연계하여 인간 및 동물줄기세포를 다양한 세포로 분화시키는 최근의 연구를 소개하고, 혈액, 신경 등 각 조직에 특이적인 성체줄기세포의 이용에 대해서 공부한다. 줄기세포연구의 기반이 되는 다양한 모델과 아울러 세포치료에 있어서 거부반응을 제어할 수 있는 환자맞춤형 줄기세포를 생산하기 위한 최근의 여러 연구들에 대하여 토의한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수 /학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공직무능력 (MC3)	60%	1) 줄기세포에 대한 심화된 이해능력을 바탕으로 의생명과학 직무에 관련된 기초이론을 실무에 적용할 수 있다. 2) 줄기세포 실험 관련 최신 기술의 정확한 원리이해를 바탕으로 문제 해결에 맞는 기술을 적용할 수 있다.		시험
자기개발능력 (MC6)	20%	1) 줄기세포에 대한 심화된 지식과 이해를 활용하여 기술과 정보를 획득하여 이를 실용화할 수 있다. 2) 개인 성과지표를 설정하고 이를 달성하기 위한 자기주도적 실천능력을 갖추고 있다.		프로젝트
자원활용능력 (MC4)	20%	1) 줄기세포에 대한 주어진 문제해결을 위해 활용 가능한 자원을 실제 업무에 어떻게 활용할 것인지를 계획할 수 있다. 2) 도출된 생물통계자료를 분석하고 목적에 따라 적절하게 실험 기법을 변형 및 응용 할 수 있다.		프로젝트

과목 프로파일			
과목명	세포신호전달학	영문교과목명	Cell signaling
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 세포생물학적 기능이 어떠한 세포 내 신호전달 경로를 통하여 조절되는지 다양한 조절기전을 학습한다.		
교과 목표	세포 내 신호전달의 주요 경로 및 인자의 분류, 외부 스트레스에 의한 조절기전을 이해한다.		
교과 내용	생명현상의 근원적인 원리/논리를 분자수준에서 규명하고자 하는 학문으로서 특히 본 강좌는 세포의 증식, 분화, 성장, 사멸 등과 관련된 세포생물학적 기능이 어떠한 세포 내 신호전달 경로를 통하여 조절되는지 다양한 조절기전을 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수 /학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 (MC3)	60%	1) 세포신호전달에 대한 통합적 이해능력을 바탕으로 의생명과학 직무에 관련된 기초이론을 실무에 적용할 수 있다. 2) 세포신호전달 경로를 이해하기 위한 기술의 정확한 원리이해를 바탕으로 문제해결에 맞는 기술을 적용할 수 있다.	시험
자기개발능력 (MC6)	20%	1) 세포신호전달학의 이해에 대한 중요성과 발전 방향을 이해하고 해당 분야의 needs를 파악하여 필요요구역량을 배양할 수 있다. 2) 세포신호전달 관련 전공지식을 활용하여 기술과 정보를 획득하여 이를 실용화할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC4)	20%	1) 세포신호전달과 관련된 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 시간, 자본, 재료 및 시설, 인적자원 등의 정보를 파악할 수 있다. 2) 세포신호전달 경로를 분석하기 위한 기술에 대한 이해를 바탕으로 자신의 목적에 따라 적절히 실험기술을 활용하여 결과를 도출할 수 있다.	보고서

과목 프로파일			
과목명	천연물소재 바이오의약학	영문교과목명	Pharmaceutical Biology
교과목 개요 및 특성	자연의 모든 생물체 및 그 대사산물로부터 생산되는 2차 대사산물에 대한 분리, 분석 등을 비롯한 그들의 기능과 활용에 대한 내용을 학습한다.질병들을 치료하기 위해 천연물 소재를 이용하여 의학적 치료 기술 방법과 응용, 연구/산업 현장의 동향 등에 대해 이해한다.		
교과 목표	바이오의약에 대한 기초이론을 학습하고 의생명과학 및 의약산업 분야 연구현황 및 동향에 대해 이해한다.		
교과 내용	천연물에서 유래된 주요 활성 유기화합물의 분리 및 구조분석과 활성평가에 대한 방법론, 천연활성성분의 생합성 경로, 작용기전 및 의약학적 특성과 식물공학을 이용한 천연물의 생산 등에 대해 강의함으로써 천연활성성분을 이용한 신약설계, 건강기능성 천연물(neutraceuticals), 기능성 화장품(cosmeceuticals) 등에 응용할 수 있는 기반을 다질 수 있도록 한다. 인간의 질병들을 이해하고 근원적으로 치료하기 위한 의학적 치료 기술 방법과 응용, 연구/산업 현장의 동향 등에 대해 이해한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수 /학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
글로벌능력 (MC2)	20%	1) 바이오의약 분야의 영어 용어 및 외국어 원문교재 내용을 이해할 수 있다. 2) 바이오의약 분야 연구흐름의 세계적인 trend를 파악할 수 있다.	프로젝트
창의적문제 해결능력 (MC5)	60%	1) 현대 의생명과학과 의약산업의 발전 방향을 이해하고 해당 분야의 needs를 파악하여 필요요구역량을 배양할 수 있다. 2) 개인 성과지표를 설정하고 이를 달성하기 위한 자기주도적 실천능력을 갖추고 있다.	프로젝트
공동체윤리 (MC8)	20%	의약개발 및 산업 관련 연구과정 및 이후에 발생할 수 있는 윤리적 문제들을 이해하고 이에 대한 심도있는 성찰을 바탕으로 건전한 연구윤리의식을 갖추어 사회적 책임과 의무를 다하는 직업의식을 갖춘다.	시험

과목 프로파일			
과목명	단백질분석기초실험	영문교과목명	Laboratory Experiments in Protein Analysis
교과목 개요 및 특성	단백질 분석 관련 실험 원리를 익히고 기초 단백질 실험을 학습한다.		
교과 목표	단백질 추출과 정량 및 면역화학염색법 등 세포 및 조직 내 단백질을 분석하는 기초 실험 원리와 실험기술 등에 대해 이해하고 이를 연구에 적용하고 결과를 해석하는 방법을 익힌다.		
교과 내용	단백질분석 관련 기초이론을 바탕으로, 단백질 추출, 단백질 정량, 단백질 분리 분석, 세포 및 조직 내 단백질 염색 등 관련 실험 원리를 익히고 기초 실험수행 능력을 배양한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수 /학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 (MC3)	60%	1) 단백질분석 기술들에 대한 통합적 이해능력을 바탕으로 의생명과학 직무에 관련된 기초이론을 실무에 적용할 수 있다. 2) 단백질 분석 연구에 있어 최신 연구기법의 작동원리와 적용범위 및 그 영향력을 이해한다.	시험
자기개발능력 (MC6)	20%	1) 단백질 분석의 의미와 단백질분석 기술의 발전 방향을 이해하고 해당 분야의 needs를 파악하여 필요요구역량을 배양할 수 있다. 2) 단백질분석실험 관련 전공지식을 활용하여 기술과 정보를 획득하여 이를 실용화 할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC4)	20%	1) 단백질 분석과 관련되어 주어진 문제해결을 위해 활용 가능한 자원을 실제 업무에 어떻게 활용할 것인지를 계획할 수 있다. 2) 단백질 분석기술에 대한 이해를 바탕으로 자신의 목적에 따라 적절히 실험기술을 활용하여 결과를 도출할 수 있다. 3) 도출된 생물통계자료를 분석하고 목적에 따라 적절하게 실험 기법을 변형 및 응용 할 수 있다.	보고서

과목 프로파일			
과목명	의생명특수연구2 (캡스톤디자인 Ⅱ) (지역사회문제해결형)	영문교과목명	Special Studies in Biomedical Sciences 2 (for resolving local problem)
교과목 개요 및 특성	졸업 논문을 위한 실험 프로젝트를 수행하기 위한 실험능력을 숙련되도록 한며, 논문 작성법을 배우고 자소서에 기입하여 취업에 도움이 되도록 한다.		
교과 목표	지역사회의 다양한 이해와 요구사항에 대하여 의생명과학적 접근방식을 통해 문제해결방안을 모색하는 능력을 배양한다.		
교과 내용	다양한 분석기기의 작동원리와 이론 학습을 통해 배운 내용을 토대로 지역사회의 다양한 의학/생물학적 과제에 대해 창의적인 가설을 제시하고 실험을 설계하며, 관련실험을 실행하여 졸업논문 또는 학술논문의 자료를 생산한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)		
교수 /학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의적문제 해결능력 (MC5)	40%	1) 창의적이고 논리적인 사고력을 토대로 설정한 가설을 적절한 실험적 증명을 통해 검증하고 문제해결방안을 도출할 수 있다. 2) 데이터 분석을 통해 문제해결방안을 검토하고 문제해결방안을 변형 및 응용함으로써 새로운 문제해결 가능성을 탐구할 수 있다.	시험
자기개발능력 (MC6)	20%	1) 전공지식을 활용하여 기술과 정보를 획득하여 이를 실용화할 수 있다. 2) 개인 성과지표를 설정하고 이를 달성하기 위한 자기주도적 실천능력을 갖추고 있다.	프로젝트
자원활용능력 (MC4)	30%	1) 기술에 대한 이해를 바탕으로 자신의 목적에 따라 적절히 실험기술을 활용하여 결과를 도출할 수 있다. 2) 도출된 생물통계자료를 분석하고 목적에 따라 적절하게 실험 기법을 변형 및 응용 할 수 있다.	프로젝트
대인관계능력 (MC7)	10%	1) 다른 구성원의 의견을 수용할 수 있는 열린 자세로 토의에 참여하며, 구성원간의 의견을 조율할 수 있다. 2) 구성원간의 협력과 배려를 기반으로 공동의 문제를 해결하거나 합리적인 결과를 도출할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명	진로탐색을 위한 의생명과학 논문연구	영문교과목명	Understanding of Research Paper
교과목 개요 및 특성	의생명과학 진로분야에 대한 전반적인 이해를 기초와 진로분야에 대한 논문의 이해를 높여 취업률을 높이고자 한다.		
교과 목표	의생명과학 논문의 구조를 이해하고, 논문 내용과 관련된 실험 및 이론을 바탕으로 논문을 읽고 작성하는 방법을 학습한다.		
교과 내용	의생명과학 분야 논문의 검색 방법을 학습하고, 논문 구조와 형식에 대한 이해를 바탕으로 최신 연구논문 내용을 학습한다. 논문에 적용된 실험기법, 관련 이론 등을 스스로 학습하여 발표하는 형식을 통해 논문을 읽고 내용을 전달하며 해당 논문의 한계를 토의하는 능력을 배양한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수 /학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
글로벌능력 (MC2)	10%	1) 의생명과학 분야 외국어 원문교재 및 논문의 내용을 이해할 수 있다. 2) 의생명과학 분야 연구흐름의 세계적인 trend를 파악할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC3)	40%	1) 의생명과학 연구논문에 대한 이해능력을 바탕으로 최신 연구기법의 작동원리와 적용범위 및 그 영향력을 이해한다.	발표, 시험
자기개발능력 (MC6)	20%	의생명과학 관련 전공지식을 활용하여 관련 논문 정보를 찾고 이해하며 활용할수 있다.	프로젝트
자원활용능력 (MC4)	30%	의생명과학과 관련되어 주어진 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 시간, 자본, 재료 및 시설, 인적자원 등의 정보를 파악할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	현장실습	영문교과목명	Internship
교과목 개요 및 특성	학생들로 하여금 실제 각 교수연구실에서 진행하고 있는 연구에 참여하여 취업의 기회를 갖도록 한다. 4주(160시간)의 현장교육실습을 행한다.		
교과 목표	실험의 원리 습득과 직접 실습의 기회를 제공하여 실질적 연구역량을 향상할 수 있는 기회를 제공하는 것을 목표로 한다.		
교과 내용	1-2학년 방학기간 중에 진행되는 강좌로, 학생들로 하여금 실제 각 교수연구실에서 진행하고 있는 연구에 참여함으로써 의생명과학연구과정을 이해하고, 정규 실험실습과목에서 다룰 수 없었던 최신 연구방법들을 습득할 수 있는 기회를 갖도록 한다. 4주(160시간)의 현장교육실습을 행한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수 /학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의적문제 해결능력 (MC5)	40%	1) 의생명과학 분야 미결 과제에 대해 이해하고, 생명현상에 대해 독창적으로 의문과 문제를 제기할 수 있다. 2) 문제해결에 필요한 정보를 취합, 분석하고 활용하는 능력을 통해 문제에 대한 가설을 제시할 수 있다. 3) 창의적이고 논리적인 사고력을 토대로 설정한 가설을 적절한 실험적 증명을 통해 검증하고 문제해결방안을 도출할 수 있다. 4) 데이터 분석을 통해 문제해결방안을 검토하고 문제해결방안을 변형 및 응용함으로써 새로운 문제해결 가능성을 탐구할 수 있다.	시험
자기개발능력 (MC6)	20%	1) 현대 의생명과학의 발전 방향을 이해하고 해당 분야의 needs를 파악하여 필요 요구역량을 배양할 수 있다. 2) 전공지식을 활용하여 기술과 정보를 획득하여 이를 실용화할 수 있다. 3) 개인 성과지표를 설정하고 이를 달성하기 위한 자기주도적 실천능력을 갖추고 있다.	프로젝트
자원활용능력 (MC4)	40%	1) 주어진 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 시간, 자본, 재료 및 시설, 인적 자원 등의 정보를 파악할 수 있다. 2) 주어진 문제해결을 위해 활용 가능한 자원을 실제 업무에 어떻게 활용할 것인지를 계획할 수 있다. 3) 기술에 대한 이해를 바탕으로 자신의 목적에 따라 적절히 실험기술을 활용하여 결과를 도출할 수 있다. 4) 도출된 생물통계자료를 분석하고 목적에 따라 적절하게 실험 기법을 변형 및 응용 할 수 있다.	보고서

건축공학전공 기본과정
Architectural Engineering Fundamentals

1. 교육목표

- **성실·유능하고 책임감(responsibility)있는 기술인의 양성**
  - 건축공학의 기본지식을 이해하고 기업에서 성실하고 책임 있는 업무수행능력을 배양
- **실용이론의 적용과 실습중심의 교육을 통한 전문기술인(expert)의 육성**
  - 건축공학 분야의 전문지식을 활용할 수 있는 실무능력을 배양하고, 창의적인 설계와 계획을 할 수 있는 능력배양
- **지역 및 건축문화발전에 공헌할 수 있는 헌신적(dedicatory)인 건축인의 배출**
  - 지역사회에 기여할 수 있는 윤리관을 형성시키며 지속적인 자기개발을 위한 평생교육에 참여할 수 있는 능력배양
- **정보화·국제화 사회에 맞는 창의적(creative) 신지식인의 양성**
  - 세계화에 따른 공학인으로서 갖추어야 할 효과적인 의사소통능력과 팀워크 능력을 함양

건축공학프로그램 인재상		가톨릭관동대학교 인재상			
		교양인	지식인	전문인	사회인
건축공학 프로그램 인재상	성실유능하고 책임감있는 기술인	◒		●	◒
	실용이론의 적용과 실습중심의 교육을 통한 전문기술인		◒	●	
	지역 및 건축문화발전에 공헌할 수 있는 헌신적인 건축인	●			◒
	정보화 · 국제화 사회에 맞는 창의적 신지식인		●	◒	

※건축공학심화 프로그램의 인재상과 가톨릭관동대학교 인재상과의 연관성 높음(●),있음(◒)

2. 전공연혁

1979. 3. 2. 건축공학과 신설(제 1회 입학 : 40 명)
1983. 2. 18. 제 1 회 졸업
1984. 10. 5. 건축공학과(20 명) 증원 - 총 60 명 정원
1987. 10. 23. 건축공학과(20 명) 증원 - 총 80 명 정원
1994. 3. 건축공학과 대학원신설(석사과정)
1995. 3. 건축공학과 야간신설(제1회 입학 : 50 명)
2001. 3. 건축학전공 · 건축공학전공으로 학제 개편
2007. 10. 제 27회 건축전 (3학년 공동작품 및 졸업작품전)
2014. 11. 제 8회 창의적 종합설계 경진대회
2015. 3. 1. (사)한국공학교육인증원 건축심화프로그램 인증 획득
2015. 11. 제 9회 창의적 종합설계 경진대회
2016. 3. 건축학부 건축공학전공으로 학제 개편
2017. 3. 건축공학과 독립
2023. 3. 트리니티자유대학 건축재료시공 트랙으로 분화
2023. 11. 건축공학전공 기본과정과 심화과정으로 학제 개편

3. 교과운영 방안

건축공학전공의 기본과정은 학생들이 건축 분야의 필수적인 이론과 실무 능력을 함양하도록 구성되어 있음. 이 교육과정은 학생들이 건축 분야의 전문성을 기르고 건축공학 산업계의 요구에 부응하는 능력을 갖출 수 있는 기반을 마련하기 위하여 다음의 다섯 가지 핵심 방향으로 운영됨:

- **실무 중심 교육**: 이론과 실습을 결합하여 설계 능력을 강화시키며, 실제 현장 경험을 통해 실무 능력을 습득하도록 함.
- **첨단기술 통합 교육**: 건축 정보 모델링(BIM)과 같은 첨단 IT기술을 교과 과정에 통합하여, 학생들이 기술 변화에 능동적으로 대처하고 혁신적인 건축 솔루션을 제공할 수 있는 능력을 함양한다.
- **프로젝트 기반 학습(PBL) 도입**: 실제 건축 프로젝트를 모델로 한 PBL을 통해 학생들의 문제 해결 능력과 팀워크, 그리고 프로젝트 관리 능력을 향상시킨다.
- **통합적 문제 해결력 강화**: 학문적 지식과 실무적 경험을 통합하여 현실적인 건축 문제를 해결하는 능력을 키우는 종합 설계 과정 포함.
- **지속 가능한 건축과 혁신**: 건축 설계 및 시공에서 지속 가능성의 중요성을 강조하며, 혁신적인 자재와 방법론을 탐구하도록 교육 내용에 포함한다.

4. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (지식이해능력)	건축공학 기본 원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 건축 과정에 어떻게 적용될 수 있는지를 아는 능력.	시험 보고서
MC2 (기술적용능력)	교육과정에서 습득한 기술적 지식을 실제 건축 프로젝트나 문제 상황에 적용하여 결과를 도출하는 능력.	시험 프로젝트 보고서
MC3 (창의적사고능력)	전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	시험, 발표 프로젝트 보고서
MC4 (커뮤니케이션능력)	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 건축 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	시험, 발표 프로젝트 보고서
MC5 (팀워크능력)	다른 전공자나 전문 분야의 사람들과 효율적으로 협업하여 공통의 목표를 달성하는 능력.	팀 프로젝트 발표 보고서
MC6 (윤리적판단능력)	건축공학 분야에서 발생할 수 있는 윤리적 문제에 대해 인식하고, 그에 따른 적절한 판단과 행동을 하는 능력.	보고서 토론 발표

5. 전공능력 선정 배경

건축공학전공 전공교육 프로그램은 산업체를 포함한 구성원의 요구와 사회 환경 변화를 반영하여 교육기관의 특성에 부합하도록 프로그램 교육목표와 그에 상응하는 전공능력을 설정하여 수립되었다. 전공능력은 우선 1) 사회 환경 변화를 반영하기 위하여 SWOT분석, PEST분석, 4차산업혁명 관련 건축공학분야 발전방향 전망을 통한 외부환경 분석, 2) 교수, 학생, 산업체, 지역사회 등 이해관계자 요구분석, 그리고 3) 이러한 분석결과에 기반한 전공 교육과정 개발의 3단계 과정으로 설정되었다.

1) 외부환경분석

○ SWOT 분석

Strength	Weakness
◦강원 영동지역 유일한 건축공학과로서 40년간 이 지역의 건축공학 인재 양성의 산실로 자리매김함. ◦공학인증프로그램을 통하여 건축공학의 복합학제적 교육혁신모델을 제시함. ◦높은 학생만족도 및 학생취업률 유지	◦4차 산업혁명을 대비한 대학발전 및 공학교육 로드맵 부재 ◦대학구조조정으로 인한 정부지원 감축 ◦건축공학에 대한 학생들의 인지도 제고를 위한 홍보 미흡 ◦캡스톤 디자인 운영을 위한 교육실 부족
Opportunity	**Threat**
◦남북 화해 분위기가 조성됨에 따라 건축 산업의 활성화 촉진 ◦4차 산업혁명을 대비하여 융·복합에 대한 사회적 교육, 산업 등의 수요 증가 ◦평균기대수명의 증가로 인한 평생교육 및 재교육의 수요 증대 ◦BIM, 도시재생, 녹색건축 등 건축분야에 대한 다양한 정부의 지원 및 확대 정책으로 특성화된 건축인력의 수요 증대	◦4차 산업혁명에 따른 건축관련 직업군 재편 가능 ◦IT를 활용한 온라인 고등교육 수요 증대 ◦학업인구 감소에 따른 대학간의 수요자 유치경쟁 심화 ◦건설경기의 침체로 건축산업분야 인력 수요 감소

○ PEST 분석

Political environment	Economical environment
◦남북 화해 분위기가 조성됨에 따라 건축·토목 산업분야의 활성화 가능 ◦건축분야에 대한 다양한 정부의 지원 및 확대 정책으로 건축엔지니어의 수요 증대 ◦대학구조조정으로 인한 대학간의 경쟁 심화 및 결과에 따른 정부지원 감축	◦미국 금리인상으로 건설업계의 자금조달 및 해외수주 난항 ◦건설경기의 침체로 도시개발정책의 활성화의 어려움
Social environment	**Technological environment**
◦세계화로 인한 글로벌 경쟁체제 가중 ◦저출생으로 인한 학업인구 감소 ◦평균기대수명의 증가로 인한 평생교육 및 재교육의 수요 증대	◦4차 산업혁명을 대비하여 융·복합에 대한 사회적 교육, 산업 등의 수요 증가 및 새로운 공학교육 방향성 요구 ◦정보통신기술의 발달로 온라인 고등교육의 활성화

○ 4차 산업혁명과 관련한 건축분야의 발전 방향

- 산업 관련 첨단 기술들이 건축분야에도 다양하게 접목될 것으로 예상됨.
- 가상현실(VR), 인공지능(AI), 사물인터넷(IoT) 등 핵심기술을 접목하여 나타나는 건축분야의 혁신 사례들이 점차 증가하는 추세임.
  - · 건축 + 인공지능, 토지 및 건축물에 대한 가치평가 방식의 혁신
  - · 건축 + 증강현실, 건축가들의 프레젠테이션 방식의 혁신

건축과 4차 산업혁명이 만나면?...AR·AI 적용해 진화하는 건축업계

백성요 기자 승인 2018.10.31 16:31

4차 산업 관련 첨단 기술들이 건축업계에도 다양하게 접목되고 있다. 보수적인 건축업의 특성상 타산업 대비 속도는 느리지만 증강현실(AR), 인공지능(AI), 빅데이터 등 핵심기술을 접하는 혁신 사례들이 점차 늘어나는 추세다.

비행기나 선박의 곡면 디자인 기법을 비정형 건축설계에 도입하거나, 인공지능을 활용해 토지의 가치평가와 건축 기획 설계 시간을 획기적으로 낮추는 식이다. 또 증강현실을 활용해 건축 모형이나 모델하우스에 투입되는 시간과 노력을 크게 줄일 수도 있다.

3D 공간데이터 플랫폼 스타트업인 어반베이스의 하진우 대표는 "건축이 '예술'이라는 영역에서 벗어나 다양한 기술과 결합해야, 건축가들은 반복적이고 기계적으로 진행되는 기존 작업이 아닌 좀 더 창의적인 일에 집중할 수 있고, 사람들은 건축을 좀 더 쉽고 편하게 즐길 수 있게 된다"고 전망했다.

기술과 융합한 미래의 건축은 어떤 모습일까.

건축+디지털 패브리케이션, 비정형 건축설계 방식을 혁신하다

"건축과 4차 산업혁명이 만나면?"
- 녹색경제 (18.10.31)

VR로 건축심의부터 분양홍보까지 한다

김정현 기자 | 승인 2018.07.02 11:43 | 댓글 0

VR 기술을 통해 더욱 정확하게 건축심의를 진행하고 분양홍보까지 지원할 수 있게 되었다. 세계 1위 구조설계 소프트웨어 기업이자, 3D 시뮬레이션 전문기업인 마이다스아이티가 VR, AR 분야로 기술을 지속적으로 확대하고 있다.

"VR로 건축심의부터 분양홍보까지 한다"
- 건설타임즈 (18.07.02)

2) 이해관계자 요구분석

○ 건축공학전공은 교육목표의 수립을 위하여 설문조사를 실시하였으며 이를 기반으로 전공능력을 설정하였다.

프로그램 교육목표 및 전공능력 설정을 위한 재학생 설문조사 결과

프로그램 교육목표 및 전공능력 설정을 위한 예비 평가항목	중요도 평가지수					
	매우 낮음	약간 낮음	보통	약간 높음	매우 높음	보통 이상 합계
평가항목 1 : 실무분야에서 우수한 인재를 양성하기 위한 대학 교육의 방향은 수학을 포함한 기초과학 이론 교육을 바탕으로, 전공 분야의 기술을 습득하고 다양한 도구를 다룰 수 있는 방향으로 추진되어야 한다.	2.4%	8.3%	22.6%	39.3%	27.4%	89.3%
평가항목 2 : 사회가 요구하는 엔지니어를 배출하기 위한 대학 교육의 방향은 영어를 포함한 국제적 의사소통 능력 배양과 팀 구성원으로서 역할을 수행하는 능력을 배양하는 방향으로 추진되어야한다.	3.6%	4.8%	25.0%	42.9%	23.8%	91.7%
평가항목 3 : 미래지향적인 건축공학 엔지니어의 자질을 갖추기 위해 반드시 필요한 덕목은 창의성, 효과적인 의사소통능력, 분석능력이다.	2.4%	3.6%	17.9%	35.7%	40.5%	94.0%

프로그램 교육목표 및 전공능력 설정을 위한 졸업예정자 설문조사 결과

프로그램 교육목표 및 전공능력 설정을 위한 예비 평가항목	중요도 평가지수					
	매우 낮음	약간 낮음	보통	약간 높음	매우 높음	보통 이상 합계
평가항목 1 : 실무분야에서 우수한 인재를 양성하기 위한 대학 교육의 방향은 수학을 포함한 기초과학 이론 교육을 바탕으로, 전공 분야의 기술을 습득하고 다양한 도구를 다룰 수 있는 방향으로 추진되어야 한다.	0.0%	0.0%	40.0%	56.0%	4.0%	100.0%
평가항목 2 : 사회가 요구하는 엔지니어를 배출하기 위한 대학 교육의 방향은 영어를 포함한 국제적 의사소통 능력 배양과 팀 구성원으로서 역할을 수행하는 능력을 배양하는 방향으로 추진되어야 한다.	0.0%	0.0%	32.0%	60.0%	8.0%	100.0%
평가항목 3 : 미래지향적인 건축공학 엔지니어의 자질을 갖추기 위해 반드시 필요한 덕목은 창의성, 효과적인 의사소통능력, 분석능력이다.	0.0%	0.0%	32.0%	60.0%	8.0%	100.0%

프로그램 교육목표 및 전공능력 설정을 위한 고용주 설문조사 결과

프로그램 교육목표 및 전공능력 설정을 위한 예비 평가항목	중요도 평가지수					
	매우 낮음	약간 낮음	보통	약간 높음	매우 높음	보통 이상 합계
평가항목 1 : 실무분야에서 우수한 인재를 양성하기 위한 대학 교육의 방향은 수학을 포함한 기초과학 이론 교육을 바탕으로, 전공 분야의 기술을 습득하고 다양한 도구를 다룰 수 있는 방향으로 추진되어야한다.	0.0%	0.0%	22.2%	33.3%	44.4%	100.0%
평가항목 2 : 사회가 요구하는 엔지니어를 배출하기 위한 대학 교육의 방향은 영어를 포함한 국제적 의사소통 능력 배양과 팀 구성원으로서 역할을 수행하는 능력을 배양하는 방향으로 추진되어야한다.	0.0%	0.0%	11.1%	44.4%	44.4%	100.0%
평가항목 3 : 미래지향적인 건축공학 엔지니어의 자질을 갖추기 위해 반드시 필요한 덕목은 창의성, 효과적인 의사소통능력, 분석능력이다.	0.0%	0.0%	0.0%	44.4%	55.6%	100.0%

○ 프로그램 교육목표 및 전공능력 수립을 위한 설문조사 및 분석
- 프로그램 교육목표 및 전공능력 제정을 위한 재학생/졸업생/고용주 설문조사 결과를 분석해보면 모든 평가항목에 대하여 중요도가 보통 이상인 합계가 89% 이상 높은 호응도를 보여주고 있다.
- 재학생의 경우 평가항목 3이 가장 높은 결과를 보였으며, 창의적인 인재상이 필요함을 보여주고 있다.
- 졸업생이나 고용주의 경우 항목 2와 항목 3의 평가에서 상대적으로 높은 필요성을 갖는 것으로 평가되어, 순수 전공분야뿐만 아니라 전인교육의 중요성을 강조한 것으로 판단하였으며, 이를 교육목표 및 전공능력 설정에 반영하였다.

○ 외부자문위원의 자문 분석
- 향후 가톨릭관동대학교 건축공학전공 학생을 고용할 가능성이 있는 고용주를 외부자문위원으로 위촉하여 자문을 실시한 결과는 다음 표와 같다.
- 자문결과, 현업에서는 창의적이며, 글로벌한 인재를 원하는 것으로 나타났으며, 책임감 있는 전문기술인의 양성 역시 중요한 것으로 나타났다.

교육목표 설정을 위한 외부자문 결과

자문위원	자문의견
1	열정을 갖춘 사람, 도전적이고 긍정적인 사고를 갖춘 사람, 끊임없는 자기개발을 하는 사람
2	전공분야의 기술 습득(이론과 실무)을 위해 지속적으로 노력하는 인재
3	내외적으로 아름다운 마음을 가진사람, 현실에 적극적으로 대처할 수 있는 사람, 부드럽고 창의성이 있는 사람
4	진취적이고 창의적인 인재, 맡은바 직무를 끝까지 수행하는 책임감 있는 인재
5	목표달성에 대한 철저한 도적의식과 성취욕이 충만한 인재, 글로벌 시대에 맞는 외국어 교육에 학교차원에서 적극적인 지원이 필요하다고 생각되는 인재
6	적극적이고 능동적인 정신과 어학능력, 추진력을 발휘할 수 있는 인재상
7	최고의 경쟁력을 갖추기 위해 끊임없이 학습하고 글로벌 마인드를 가진 인재 긍정의 마인드로 새로운 가능성에 도전하려는 혁신의지를 가진 인재 주인 의식으로 일하고 악착같이 해내는 책임의식을 가진 인재 원칙에 입각하여 투명하고 공정하게, 서로 존중하고 협력하는 인재
8	단지 기술적인 것 뿐만 아니라 자신이 선택한 직업에 대한 가치관, 인생의 목표, 그 실천을 위한 자신의 행동원칙 등에 대한 성찰

3) 전공 교육과정 개발

○ 학과/전공 전공교육과정 운영 방향
- 공학설계관련 교과목이수를 통하여 실무능력을 습득케 하고, 현장실습(인턴쉽)과정을 지역 및 기업체의 여건에 맞추어 선택적으로 활용
- ABEEK기준에 준하여 수학, 과학, 컴퓨터관련 교과를 운영
- 목표역량 달성을 위한 지속적 교과과정의 평가 및 개선

○ 학과/전공교육과정 개발방법 및 절차
- 건축공학 전공은 교육과정의 개발 및 평가를 위하여 구성원의 의견을 수집하고 반영하는 문서화된 체계를 구축하고 있음

· 교육목표를 최초 설정하고 개정하기 위한 체계는 다음 그림과 같음. 구성원들(교수, 학생, 졸업생, 고용주, 학부모, 외부 자문위원)은 각각의 평가도구를 통해 프로그램의 진행 상황을 평가하며, 이를 프로그램의 교육목표 개선에 반영하도록 함

그림 1. 프로그램 교육목표 최초 설정을 위한 구성원 요구 반영 체계

① 교수 : 교수진 의견은 학과교수 전체가 참여하는 프로그램 운영위원회(전공교육과정위원회)를 통해 반영한다.

② 재학생 : 희망진로조사를 포함한 재학생 설문조사를 통해 요구사항을 프로그램 교육목표에 반영토록 한다.

③ 졸업생 : 졸업생 설문조사와 졸업생의 취업분야를 조사하여 프로그램 교육목표에 반영토록 한다. 졸업생 중에서 외부자문위원회의 위원으로 참여하여 교육목표 개선에 대해 자문하며 산업체 동향 및 산학교류에 대한 의견을 반영한다.

④ 산업체자문위원 : 산업체자문위원은 외부자문위원회의 위원으로 참여하여 교육목표 개선에 대해 자문하며 산업체 동향 및 산학교류에 대한 의견을 반영한다.

⑤ 고용주 : 고용주들을 대상으로 실시하는 설문조사를 통하여 프로그램 교육목표에 반영토록 한다. 고용주 중에서 외부자문위원회의 위원으로 참여하여 교육목표 개선에 대해 자문하며, 산업체 동향 및 산학교류에 대한 의견을 반영한다.

⑥ 학부모 : 학부모의 교과 프로그램 및 학생 진로들에 대한 의견은 프로그램의 교육목표 설정 및 수정에 반영한다.

- 교육목표설정을 위한 구성원 요구반영 도구와 주기
  - · 아래 표들은 건축공학 전공 교육목표 및 전공능력 설정 시 구성원의 요구를 반영하기 위해 사용되는 도구와 주기 및 이의 연관도를 나타낸 것임
  - · 교육목표 설정에 교수, 재학생, 졸업생, 산업체자문위원, 고용주 등 모든 구성원의 의견이 모두 반영됨
  - · 교육목표 설정을 위한 문서화된 절차는 학과의 공학교육인증제도 운영을 위한 프로그램 차원의 제 규정, ‘건축공학심화 프로그램 운영지침’의 제2장 교육목표 제4조(개정절차)에 수록되어 있음

프로그램 교육목표 및 전공능력 설정을 위한 구성원 요구반영 도구와 주기

구 성 원	도 구	주 체	주 기	비 고
교수	위원회회의	프로그램운영위원회	수시	교육목표 개선주기 4년
재학생	설문조사	교육과정위원회	1회/4년	
외부자문위원(산업체자문위원, 졸업생, 고용주)	자문회의	외부자문위원회	1회/4년	
졸업생	설문조사	평가위원회	1회/4년	
고용주	설문조사	평가위원회	1회/4년	
학부모	설문조사	평가위원회	1회/4년	

프로그램 교육목표 및 전공능력 재설정을 위한 구성원들의 연관도

6. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습	
전필	사제동행세미나 1~8	4	0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		
기초	건축공학개론	3	3	3																							
기초	건축 CAD 및 BIM	3				3		3																			
전기	건축재료학	3							3	3																	
전기	건축공정관리실습	3							3	1	2																
전기	건축구조역학	3							3	3																	
전기	건축일반구조	3										3	3														
전기	건축시공학	3										3	3														
전기	철근콘크리트구조	3													3	3											
전기	건축재료실험및설계	3													3	1	2										
전기	건설관리	3													3	3											
전기	건축적산학	3																3	2	1							
전기	건축실무캡스톤디자인	3																3	1	2							
전기	건축품질관리	3																3	3								
교직	건설교과교육론	3																			3	3					
교직	건설교과교재연구 및 지도법	2																						2	2		
교직	현장실습(공과대)*	0																			0		1				
전공과목 합계		48	3.5	4		3.5	1	3	9.5	8	2	6.5	7		9.5	8	2	9.5	7	3	3.5	4	1	2.5	3		

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명		
1	1학기	건축공학개론 3-3-0		
	2학기	건축 CAD 및 BIM 3-0-3		
2	1학기	건축재료학 3-3-0	건축공정관리실습 3-1-2	건축구조역학 3-3-0
	2학기	건축일반구조 3-3-0	건축시공학 3-3-0	
3	1학기	철근콘크리트구조 3-3-0	건축재료실험및설계 3-1-2	건설관리 3-3-0
	2학기	건축적산학 3-2-1	건축실무캡스톤디자인 3-1-2	

8. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전공필수	사제동행세미나							
기초전공	건축공학개론	80%					20%	100%
	건축 CAD 및 BIM		70%	30%				100%
전공기본	건축재료학	80%		20%				100%
	건축공정관리실습		40%	30%	30%			100%
	건축구조역학	80%		20%				100%
	건축일반구조	80%		20%				100%
	건축시공학	50%	30%		20%			100%
	철근콘크리트구조		50%	30%			20%	100%
	건축재료실험및설계		50%			50%		100%
	건설관리		40%	30%			30%	100%
	건축적산학		40%	30%	30%			100%
	건축실무캡스톤디자인			50%		50%		100%
	건축품질관리		40%		30%		30%	100%
교직	건설교과교육론	80%					20%	100%
	건설교과교재연구 및 지도법		80%		20%			100%
	현장실습(공과대)	40%	40%		20%			100%
역량총합		490%	480%	260%	150%	100%	120%	1600%

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
교과목명	건축공학개론	영문교과목명	Fundamentals of Architectural Engineering.
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 건축공학전공에 대한 기본 개념과 이론을 소개하며, 신입생을 대상으로 건축공학 분야에서 다양한 문제해결능력을 갖출 수 있도록 교육한다. 신입생들이 건축공학 분야에 대한 이해를 높이는 것을 목적으로 하여 건축공학의 다양한 분야와 진로, 전공교육과정, 교과 및 비교과 프로그램 등에 대한 기초적인 지식과 정보를 제공한다.		
교과 목표	건축에 입문한 신입생이 건축공학을 이해하기 위하여 건축구조, 건축재료, 건축시공, 건축환경 및 설비 분야에 대한 기초지식을 학습함으로써, 각 전공의 특성과 관련성을 폭넓게 이해한다. 이렇게 함으로써 건축공학인으로서 사회진출을 고민하는데, 다양한 진로에 대한 선택의 폭을 넓히는데 학습목표가 있다.		
교과 내용	건축 관련 학과를 전공하는 학생들을 위한 교과목으로, 창조적 원천기술을 표현하는 건축계획과 건축설계, 건축구조물의 안전성 확보에 기반을 둔 건축구조, 건축의 성능과 기능을 활용하는 건축설비, 건축생산성의 효율화를 추구하는 건축시공과 건축재료 분야까지 알기 쉽게 다루고 있다. 건축공학의 기본개념과 관련 학문을 소개하여 건축공학과 관련된 제반 분야에 대한 인식을 깊게 한다. 또한 이를 바탕으로 미래의 발전 방향에 대해 살펴보고 전공과목 학습을 위한 기초지식을 제공한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
지식이해능력 (MC1)	80%	건축공학 기본 원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 건축 과정에 어떻게 적용될 수 있는지를 아는 능력.	시험 보고서
윤리적판단능력 (MC6)	20%	건축공학 분야에서 발생할 수 있는 윤리적 문제에 대해 인식하고, 그에 따른 적절한 판단과 행동을 하는 능력.	보고서 토론, 발표

과목 프로파일			
교과목명	건축CAD및BIM	영문교과목명	Architectural CAD and BIM
교과목 개요 및 특성	건축CAD및BIM 교과목은 현대 건축 설계 및 건설 프로세스에서 필수적인 도구인 컴퓨터 지원 설계(CAD)와 건축정보모델링(Building Information Modeling, BIM)에 대한 실질적인 이해와 응용 능력을 개발하는 것을 목표로 한다. 이 교과목은 건축설계의 효율성과 정확성을 향상시키는 기술적 접근법에 중점을 두고, 학생들이 건축 프로젝트의 생애 주기 동안 정보를 생성하고 관리하는 방법을 배울 수 있도록 구성되어 있다.		
교과 목표	이 교과목은 학생들이 AutoCAD 및 Revit 같은 CAD와 BIM 소프트웨어를 통해 정밀한 도면 작성과 3D 모델링, 프로젝트 전반의 정보관리 및 협업기술을 익히는 것을 목표로 한다. 이를 통해 학생들은 건축산업에서 필요한 문제해결능력과 혁신적 사고를 개발하고, 전문 분야에서의 경력을 쌓기 위한 실무 경험을 쌓는다.		
교과 내용	이 과목은 건축설계와 건설관리 분야에서의 경력을 준비하는 학생들에게 필수적인 기술능력을 갖추게 하며, 실무적 접근을 통해 현장의 요구사항 충족하도록 한다. 1. CAD 기초와 활용: 좌표 시스템, 도면작성, 레이어 관리, 텍스트 추가 등의 CAD 기본 개념. 2. 3D 모델링과 시각화: 3D 모델링 기법, 렌더링, 애니메이션 생성 및 표현 기술로 설계 아이디어 시각화. 3. BIM 개론: BIM의 개념, 워크플로우, 정보관리전략. 4. 프로젝트 관리: 설계변화 관리, 협업 프로세스.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기술적용능력 (MC2)	70%	교육과정에서 습득한 기술적 지식을 실제 건축 프로젝트나 문제 상황에 적용하여 결과를 도출하는 능력.	시험 프로젝트 보고서
창의적사고능력 (MC3)	30%	전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	시험, 발표 프로젝트 보고서

과목 프로파일			
교과목명	건축재료학	영문교과목명	Building Materials Sciences
교과목 개요 및 특성	건축재료학 과목은 건축물의 구조물에 사용되는 재료들에 대한 이론과 기술을 학습한다. 이 과목에서는 각종 건축재료의 특성과 성질, 제조방법, 고장 및 손상 원인, 보수 및 보전 방법 등을 익힌다. 건축물의 안전성과 내구성을 보장하기 위한 건축재료에 대한 이론과 실무적인 지식을 제공한다.		
교과 목표	최근, 건축물의 초고층화·대형화로 인해 건축재료의 고품질과 다양성이 요구되고 있으며, 내·외장 재료에 대해서도 보다 우수한 내구성, 방재성 등을 필요로 하고 있다. 본 수업은 이러한 요구에 부응할 수 있도록 구조체 재료와 마감재료로 분류하여 재료의 물리적, 화학적, 기계적 제 성질의 이해를 목표로 하며, 궁극적으로, 재료 선정이전 단계에서 재료의 적합성을 판단할 수 있는 능력함양을 그 목표로 한다.		
교과 내용	건축재료를 기본으로 1. 구조용 재료는 물론 일반 비구조용 재료, 방수재료 등의 기본적인 재료에 관한 성능을 파악하고 2. 재료기술의 발전에 따라 신재료에 관한 이론적·실무적 지식을 배양시킨다. 3. 구조체 재료와 마감재료로 크게 분류하고 세부내용에 관한 기본 이론을 소개하며, 4. 적용부위별 사례소개와 사례조사를 통해 건축재료의 제 특성에 관한 실질적인 이해를 도모한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
지식이해능력 (MC1)	80%	건축공학 기본 원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 건축 과정에 어떻게 적용될 수 있는지를 아는 능력.	시험 보고서
창의적사고능력 (MC3)	20%	전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	시험, 발표 프로젝트 보고서

과목 프로파일			
교과목명	건축공정관리실습	영문교과목명	Scheduling for building construction
교과목 개요 및 특성	학생들이 프로젝트의 계획, 실행, 감시 및 마무리 단계를 경험하게 하는 실용적인 과목이다. 이론과 실습을 결합하여 프로젝트 관리의 기본 원칙을 학습하고, 프로젝트 관리 소프트웨어 활용을 통한 현실적 문제 해결 능력을 강화한다.		
교과 목표	네트워크 공정관리 계획을 작성할 수 있다.		
교과 내용	공정관리의 기본 이론 및 네트워크 공정표 작성법, 최적공기 산출법		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기술적용능력 (MC2)	40%	교육과정에서 습득한 기술적 지식을 실제 건축 프로젝트나 문제 상황에 적용하여 결과를 도출하는 능력.	시험 프로젝트 보고서
창의적사고능력 (MC3)	30%	전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	시험, 발표 프로젝트 보고서
커뮤니케이션능력 (MC4)	30%	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 건축 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	시험, 발표 프로젝트 보고서

과목 프로파일			
교과목명	건축구조역학	영문교과목명	Structural Mechanics
교과목 개요 및 특성	건축구조역학I 과목은 건축물의 구조와 안정성을 분석하는 기초적인 개념과 이론을 다루며, 구조체의 하중, 반력, 변형, 강도 등을 계산하는 방법에 대한 이해를 다룬다. 이 과목은 일반적으로 대학 2학년 수준으로 개설되며, 콘크리트구조설계, 강구조설계, 전산해석 등의 전문적인 교과목의 기반이 된다.		
교과 목표	건축구조를 공부하는 학생들에게는 가장 기본적인 역학과목이므로 힘과 변형에 대한 개념을 이해하고 이들을 통해 어떻게 구조물의 거동 및 해석에 적용되는지 이해하는데 그 목적이 있다. • 역학지식의 구조물 해석으로의 적용 • 실제구조물 → 구조모델 → 역학모델의 흐름 이해 • 기본적인 정리의 이해 및 적용		
교과 내용	구조역학은 건축구조의 가장 기본적인 학문으로 특히 1. 구조물이 외력을 받았을 때 그 내부에 어떠한 힘이 생기는지 2. 어떻게 변형하는가를 연구 3. 구조물의 기본적인 거동 및 해석에 대해 힘의 개념을 통하여 이해 4. 실제 건축구조물의 역학적 모델과 거동에 대하여 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
지식이해능력 (MC1)	80%	건축공학 기본 원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 건축 과정에 어떻게 적용될 수 있는지를 아는 능력.	시험 보고서
창의적사고능력 (MC3)	20%	전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	시험, 발표 프로젝트 보고서

과목 프로파일			
교과목명	건축일반구조	영문교과목명	Fundamentals of Building Structures
교과목 개요 및 특성	건축일반구조는 건축공학전공에서 가장 기본이 되는 구조 이론과 설계에 대한 기초 지식을 제공하는 교과목이다. 이 과목은 건축 구조물의 원리와 기초적인 구조 해석, 디자인, 그리고 구조적 안정성과 안전성에 대한 이해를 강조한다. 학생들은 이 과목을 통해 건축 구조물을 설계하고 구현하기 위한 기초 지식과 능력을 습득할 수 있다.		
교과 목표	건축구조의 기본개념을 이해하고, 건축구조에 대한 전반적인 사항을 이해하고 알아두어야 할 지식의 기본 사항을 습득하여 구조적 문제를 해결하는 능력을 키운다.		
교과 내용	건축의 설계, 기술 전체의 기초가 되는 학문이다. 일반구조는 건축의 기능과 관련하여 재료, 역학, 의장, 환경, 시공, 경제, 법규 등 건축 기술 전체에 대하여 그 뿌리를 두고 있다. 건축구조의 재료적인 특성, 역학적인 관계, 현장에의 적용 예를 알아보고자 한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
지식이해능력 (MC1)	80%	건축공학 기본 원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 건축 과정에 어떻게 적용될 수 있는지를 아는 능력.	시험 보고서
창의적사고능력 (MC3)	20%	전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	시험, 발표 프로젝트 보고서

과목 프로파일			
교과목명	건축시공학	영문교과목명	Construction Engineering
교과목 개요 및 특성	건축물을 구축하기 위해 필요한 기술과 지식을 다루는 과목으로 건축물의 구조, 건축자재, 시공 방법 등을 다루며, 학생들은 건축물의 설계, 시공, 관리에 필요한 전문적인 능력을 배운다. 현장 실무 중심의 강의를 통해 학생들의 전문성을 향상시키며, 건축시공 분야에서 다양한 직무를 수행할 수 있는 능력을 갖춘다.		
교과 목표	건축시공은 착공에서 완공까지 단계별로 다양한 시공기술이 적용되며 구법 및 공법의 발전으로 새로운 기술이 요구된다. 이에 본 수업은 이러한 시대적 요구에 부응하고 신기술 지향을 목표로 건설생산성 분석과 향상에 대한 기초지식을 습득하고, 건설현장에서 기본적이며 중요시 진행되는 가설공사, 토공사, 기초공사, 철근콘크리트공사, 철골공사를 중점적으로 다루어, 시공기술자로서의 기본 기술력 향상과 그 실용적인 지식 습득을 그 목표로 한다.		
교과 내용	최근 산업 발전과 생활수준의 향상으로 건축물의 대형화, 고층화, 다양화가 요구되고 있으며, 이에 따라 시공기술의 중요성과 그 복잡성도 점차 증가하고 있는 바, 1. 시공기술의 기본이 되는 굴착 및 흙막이공사, 철근콘크리트공사, 철골 공사로 분류하고 2. 각 공종별 기본이론과 공법별 적용과정에 따른 사례소개, 사례조사 및 발표 등을 통하여 건축시공기술의 실무능력을 고취시킨다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
지식이해능력 (MC1)	50%	건축공학 기본 원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 건축 과정에 어떻게 적용될 수 있는지를 아는 능력.	시험 보고서
기술적용능력 (MC2)	30%	교육과정에서 습득한 기술적 지식을 실제 건축 프로젝트나 문제 상황에 적용하여 결과를 도출하는 능력.	시험 프로젝트 보고서
커뮤니케이션능력 (MC4)	20%	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 건축 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	시험, 발표 프로젝트 보고서

과목 프로파일			
교과목명	철근콘크리트구조	영문교과목명	Reinforced Concrete Structures
교과목 개요 및 특성	철근콘크리트구조 과목은 건축공학과에서 개설되는 중요한 공학과목 중 하나이다. 이 과목에서는 철근콘크리트구조물의 설계와 구조적 안정성에 대한 이론과 기술을 학습한다. 철근콘크리트구조물의 재료 및 성질, 하중에 대한 반응, 연결과 기초설계 등을 학습하며, 이를 토대로 건축물의 안전한 구조설계 방법을 익혀 건축공학 분야에서의 전문성을 강화한다.		
교과 목표	학생들에게 철근콘크리트의 설계법인 극한응력 설계법에 의하여 철근콘크리트 보, 기둥, 슬라브, 기초 등의 역학적 거동과 설계법에 관하여 학습하여 실제 철근콘크리트 보, 기둥, 슬라브, 기초 등의 부재들을 설계할 수 있는 능력을 갖도록 하는데 수업의 목표가 있다.		
교과 내용	1. 철근콘크리트의 극한강도 설계법에 관한 이론적인 배경에 관하여 학습 2. 보, 기둥, 슬래브, 내력벽 등의 구조부재를 설계하는 방법을 학습한다. 3. 부재설계 실습 과제수행		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기술적용능력 (MC2)	50%	교육과정에서 습득한 기술적 지식을 실제 건축 프로젝트나 문제 상황에 적용하여 결과를 도출하는 능력.	시험, 보고서 프로젝트
창의적사고능력 (MC3)	30%	전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	시험, 발표 프로젝트 보고서
윤리적판단능력 (MC6)	20%	건축공학 분야에서 발생할 수 있는 윤리적 문제에 대해 인식하고, 그에 따른 적절한 판단과 행동을 하는 능력.	보고서 토론, 발표

과목 프로파일			
교과목명	건축재료실험및설계	영문교과목명	Building Materials Testing and Design
교과목 개요 및 특성	건축재료실험및설계 과목은 건축재료의 물리적, 화학적 특성을 건축재료실험을 통해 이해하고, 이를 기반으로 건축재료의 선택과 설계에 필요한 이론과 방법을 학습하는 과목이다.		
교과 목표	주요구조재료의 역학적 특성을 실험을 통하여 학습하고 그 재료비 다음 장단점과 주의점 및 특성을 분석하여 설계활용에 적합성을 습득하게 한다.		
교과 내용	건축물의 주요 재료인 콘크리트, 철재, 벽돌, 목재들의 역학적 특성시험 1. 콘크리트 비파괴 시험법 1)슈미트햄머법 2)초음파법 3)코아테스트 2. 콘크리트배합 및 강도시험 1)콘크리트 배합 조직성 2)콘크리트 공시체 제작 3. 시멘트 유형별 압축강도시험 4. 철재 인장시험 5. 벽돌조 내력시험 1)조적조 시험체 제작 2)압축시험 6. 목재압축시험		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기술적용능력 (MC2)	50%	교육과정에서 습득한 기술적 지식을 실제 건축 프로젝트나 문제 상황에 적용하여 결과를 도출하는 능력.	시험 프로젝트 보고서
팀워크능력 (MC5)	50%	다른 전공자나 전문 분야의 사람들과 효율적으로 협업하여 공통의 목표를 달성하는 능력.	팀프로젝트 발표, 보고서

과목 프로파일				
교과목명	건설관리	영문교과목명	Construction Management	
교과목 개요 및 특성	건설관리 과목은 학생들이 건축, 설계, 구조, 인테리어 현장에서 관리 능력을 직접 체험하며 익히는 것을 목적으로 한다. 실무현장의 작업 이해와 관리 기술을 중심으로 한 교육 내용은 산업체와 교수의 협의로 결정되어 직무 연계성을 강조한다.			
교과 목표	건설관리 과목은 장차 취업에 대비하여 본인의 희망 진로와 관련된 분야의 실무현장에서 직접체험을 통하여 현장관리 능력을 기본적적으로 익히도록 하는데 그 목적을 둔다.			
교과 내용	현장관리의 분야를 ①건축시공현장 ②건축설계사무소 ③구조설계사무소 ④인테리어디자인 사무소 등으로 나누어, 각각의 현장에서 행해지는 현장의 작업내용 및 현장여건을 습득하고 관리하는 능력을 배양하는 과목으로 교과목의 내용은 산업체 현장의 책임자와 담당교수가 협의하여 결정한다			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
기술적용능력 (MC2)	40%	교육과정에서 습득한 기술적 지식을 실제 건축 프로젝트나 문제 상황에 적용하여 결과를 도출하는 능력.		시험 프로젝트 보고서
창의적사고능력 (MC3)	30%	전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.		시험, 발표 프로젝트 보고서
윤리적판단능력 (MC6)	30%	건축공학 분야에서 발생할 수 있는 윤리적 문제에 대해 인식하고, 그에 따른 적절한 판단과 행동을 하는 능력.		보고서 토론, 발표

과목 프로파일				
교과목명	건축적산학	영문교과목명	Construction Cost Estimation	
교과목 개요 및 특성	최근 건축물이 대형화·복잡화됨에 따라 공사 예산 편성업무도 고도화되어 가고 있으며, 이에 적산업무도 광범위해지고 전문화되고 있다. 이러한 환경속에서 건축의 합리적인 공사계획과 시공을 위해서는 정확한 공사비를 산출하는 건축적산은 가장 기본이 되는 과정 중의 하나이다.			
교과 목표	본 수업에서는 건축공사에 소요되는 각종 공사수량과 공사비산출 방법을 실무에 적응할 수 있도록 체계화시킨다. 특히, 이론보다는 실무에 적용 가능한 적산능력 배양을 그 목표로 한다.			
교과 내용	건설공사에서 소요되는 물량 및 공사비를 산출하기 위하여 1. 공사비구성체계 및 주요 공종별 수량산출 방법을 체계적으로 소개 2. 단순한 공사금액의 산출이라는 고전적 적산이론의 이해를 넘어 공사원가의 경제성 확보라는 관리적 차원의 이론숙지			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
기술적용능력 (MC2)	40%	교육과정에서 습득한 기술적 지식을 실제 건축 프로젝트나 문제 상황에 적용하여 결과를 도출하는 능력.		시험 프로젝트 보고서
창의적사고능력 (MC3)	30%	전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.		시험, 발표 프로젝트 보고서
커뮤니케이션능력 (MC4)	30%	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 건축 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.		시험, 발표 프로젝트 보고서

과목 프로파일			
교과목명	건축실무캡스톤디자인	영문교과목명	Architectural Practice Capstone Design
교과목 개요 및 특성	건설 현장의 공법 이해와 CAD를 통한 도면 작성 실습을 통해 학생들에게 실질적인 건축 설계 경험을 제공하고, 팀 기반 프로젝트를 통해 협업과 종합적 실무 능력을 강화한다.		
교과 목표	건축실무캡스톤디자인은 최근 건설현장에서 널리 쓰이는 보편적인 공법을 중심으로 강의 및 해석을 수행하고, 캐드실무는 건설현장에서 가장 많이 요구되는 도면의 수정 및 변경에 필요한 사항을 중심으로 실습을 다룬다.		
교과 내용	1. 건축시공 신공법 이해 2. 캐드 운용을 통한 건축설계도면 이해 3. 도면(평면도, 단면도, 구면도) 작성 4. 건축물 구조 및 용도별 실무도면 작성 5. 건축설계변경 방법		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의적사고능력 (MC3)	50%	전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	시험, 발표 프로젝트 보고서
팀워크능력 (MC5)	50%	다른 전공자나 전문 분야의 사람들과 효율적으로 협업하여 공통의 목표를 달성하는 능력.	팀프로젝트 발표, 보고서

과목 프로파일			
교과목명	건축품질관리	영문교과목명	Quality Control
교과목 개요 및 특성	건축품질관리 과목에서는 철근콘크리트 공사의 표준 시방서와 KS규격을 기반으로 품질 관리 체계 및 실무, 레디믹스트콘크리트의 관리와 검사를 집중적으로 학습한다, 이를 통해 학생들은 건축 공사의 품질을 체계적으로 관리하는 능력을 개발한다.		
교과 목표	건설현장의 철근콘크리트공사에서 「콘크리트 표준시방서」「건축공사 표준시방서」 및 KS규격에 따라 공사 전반적인 품질관리에 필요한 제반사항에 대하여 설명할 수 있다.		
교과 내용	1. 총설 - 품질관리체계 및 범위, 설계도서의 확인 2. 품질관리계획의 수립 3. 레디믹스트콘크리트 공장의 조사, 선정 및 발주 4. 레디믹스트콘크리트의 제조 및 운반관리 5. 레디믹스트콘크리트의 시공 및 품질검사		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기술적용능력 (MC2)	40%	교육과정에서 습득한 기술적 지식을 실제 건축 프로젝트나 문제 상황에 적용하여 결과를 도출하는 능력.	시험 프로젝트 보고서
커뮤니케이션능력 (MC4)	30%	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 건축 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	시험, 발표 프로젝트 보고서
윤리적판단능력 (MC6)	30%	건축공학 분야에서 발생할 수 있는 윤리적 문제에 대해 인식하고, 그에 따른 적절한 판단과 행동을 하는 능력.	보고서 토론, 발표

과목 프로파일			
교과목명	건설교과교육론	영문교과목명	School Subjects of Construction
교과목 개요 및 특성	건설교과교육론은 공학 교육의 새로운 교육적 가치를 탐색하고 학생들의 발달적 특성에 맞춘 내용 지평 확대를 목표로 한다. 이 과목은 예비 중등학교 교사들에게 전공 지식과 교육적 주제들에 대한 심도 있는 이해를 제공한다.		
교과 목표	젊은 세대들이 기피하고 있는 공학교육에 대하여 새로운 교육적 가치 및 의의를 고려한 새로운 내용범주를 탐색하여 내용의 지평을 확대해야 하며, 이와 함께 교과의 내용과 학생들의 발달적 특징과의 상호작용에 대해서도 깊이 있는 지식의 체계가 마련되어야 한다. 이 교과는 학교에서 실제로 수업을 담당하게 될 중등학교 교사들에게 전공교과 지식 이외에 교사들이 이해하고 있어야 할 교과 교육의 외적인 주제들에 대하여 의미 있는 정보를 제공함에 있다.		
교과 내용	주간별 강의 주제에 대하여 1. 주제별 연구조사 2. 주제에 대하여 교사와 학생으로 그룹형성 후 발표 및 토의 3. 학생전공별 토론 및 강의 4. 자유주제에 의한 세미나		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
지식이해능력 (MC1)	80%	건축공학 기본 원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 건축 과정에 어떻게 적용될 수 있는지를 아는 능력.	시험 보고서
윤리적판단능력 (MC6)	20%	건축공학 분야에서 발생할 수 있는 윤리적 문제에 대해 인식하고, 그에 따른 적절한 판단과 행동을 하는 능력.	보고서 토론, 발표

과목 프로파일			
교과목명	건설교과교재연구 및 지도법	영문교과목명	Construction materials research subjects
교과목 개요 및 특성	교사가 될 학생들이 교과교육과 교육학을 결합하여 중고등학교에서의 교재연구 및 교육 방법을 학습하는 것을 목표로 한다. 이 과목을 통해 예비 교사들은 전공 지식을 학교 현장에 효과적으로 적용하고 실천하는 데 필요한 이론적, 실천적 능력을 개발하며, 교사로서의 자질을 향상시키는 다양한 강의와 질의응답, 토론 방식의 수업을 경험한다.		
교과 목표	본 교과목은 교과교육과 교육학을 접목시켜 중고등학교 교사가 되었을 때 일선현장에서 필요한 전공과목에 대한 교재연구를 충실히 하여 교과지도에 필요한 이론과 실제를 정립하고자 함		
교과 내용	전공과목에 대한 지식들을 학교 교육의 현장에서 보다 효율적으로 적용하고 실천하는데 필요한 지식, 기술, 태도 드엥 대하여 질의응답 토론을 통하여 교사의 자질을 갖출 수 있도록 강의한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기술적용능력 (MC2)	80%	교육과정에서 습득한 기술적 지식을 실제 건축 프로젝트나 문제 상황에 적용하여 결과를 도출하는 능력.	시험 프로젝트 보고서
커뮤니케이션능력 (MC4)	20%	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 건축 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	시험, 발표 프로젝트 보고서

과목 프로파일			
교과목명	현장실습(공과대)*	영문교과목명	Field Training (Engineering)
교과목 개요 및 특성	학생들이 건축시공, 설계, 구조, 인테리어디자인 등 다양한 실무 분야를 현장 체험을 통해 학습하며, 직접적인 실무 경험을 통해 진로에 필요한 기본적인 실무 지식을 습득하도록 한다. 교과 내용은 산업체 책임자와 담당 교수의 협의로 결정되며, 실질적인 현장 경험 중심의 커리큘럼을 제공한다.		
교과 목표	현장실습 과목은 졸업을 앞둔 4학년을 대상으로 하며, 장차 취업에 대비하여 본인의 희망 진로와 관련된 분야의 실무현장에서 직접 체험을 통하여 실무의 기본적 내용을 개략적으로 익히도록 하는데 그 목적을 둔다.		
교과 내용	현장실습의 분야를 ①건축시공현장 ②건축설계사무소 ③구조설계사무소 ④인테리어디자인 사무소 등으로 나누어, 각각의 현장에서 행해지는 현장의 작업내용 및 현장여건을 습득하고자 하는 과목으로 교과목의 내용은 산업체 현장의 책임자와 담당교수가 협의하여 결정한다.		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
지식이해능력 (MC1)	40%	건축공학 기본 원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 건축 과정에 어떻게 적용될 수 있는지를 아는 능력.	시험 보고서
기술적용능력 (MC2)	40%	교육과정에서 습득한 기술적 지식을 실제 건축 프로젝트나 문제 상황에 적용하여 결과를 도출하는 능력.	시험 프로젝트 보고서
커뮤니케이션능력 (MC4)	20%	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 건축 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	시험, 발표 프로젝트 보고서

10. 전공 이수 요건

· 전공 기본과정 교과목 36학점 이수

· 종합설계(캡스톤디자인) 교과목 3학점 이수

11. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험 · 실습실	비고
-	대건관 504호(컴퓨터실습실) 대건관 505호(메이커스페이스 종합설계실습실) 대건관 106호(건축구조실습실) 하상관 401호(실습실)	

건축공학전공 심화과정
Architectural Engineering Advanced

1. 심화과정 설치 근거

심화과정은 기본과정에서 얻은 지식과 기술을 바탕으로 한 단계 더 나아가 전문성을 키우고, 산업 현장에서 요구하는 고급 능력을 갖추기 위함임. 심화과정이 단순히 고급 지식의 전달을 넘어서 학생들을 실제 문제 해결에 능한 전문가로 육성하고, 급변하는 산업 환경에 적응할 수 있는 능력을 갖추도록 하기 위한 것임. 이러한 목적에 따라 심화과정은 교육과정, 연구개발, 산학협력 및 국제화 전략 등을 포괄적으로 설계하고 운영할 필요가 있음. 심화과정 설치의 주요 근거는 다음과 같음.

- **전문성 강화**: 기본과정을 통해 얻은 지식과 기술을 심화하여, 학생들이 건축공학 분야의 전문가로 성장할 수 있도록 지원. 이는 고급 기술 및 분석 능력의 함양을 통해 전문성을 강화하는 데 목적이 있음.
- **산업 요구 대응**: 건축 산업의 기술적, 환경적 요구가 복잡해지고 있는 상황에서 심화과정은 이러한 산업의 변화와 혁신에 적극적으로 대응할 수 있는 인재를 양성하는 데 중점을 둠.
- **창의적 역량 증진**: 연구 방법과 학제간 접근을 강조함으로써 학생들의 창의적 문제 해결 능력과 연구 개발 역량을 향상시키고자 함. 이는 졸업 후에도 지속 가능한 성장과 개인적 전문성 향상에 기여함.
- **글로벌 역량 강화**: 국제적인 교육 및 연구 기준에 부합하는 커리큘럼을 제공하여 학생들이 세계 시장에서 경쟁할 수 있는 기술과 지식을 갖출 수 있도록 함. 이를 통해 국제적인 취업 및 연구 기회 확장에 기여.

2. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (설계혁신능력)	복잡하고 다양한 요구 사항을 충족시키는 동시에 창의적이고 혁신적인 설계 솔루션을 개발하는 능력.	프로젝트 보고서
MC2 (기술전문지식능력)	건축공학의 복잡한 개념, 심화 이론, 고급 기술에 대한 깊은 이해와 그것을 실제 문제 해결에 적용하는 전문성.	기술시험 기술보고서
MC3 (복합문제해결능력)	다양한 변수와 상호작용하는 복잡한 건축 문제를 분석하고 해결하는 고급 능력.	기술시험 보고서 프로젝트
MC4 (정보기술활용능력)	현대 건축에서 필수적인 정보 기술(BIM, CAD, VR 등)을 효율적으로 활용하여 프로젝트의 설계, 계획, 관리 및 통신을 최적화하는 능력.	시험 프로젝트 보고서
MC5 (실무응용능력)	건설 실무분야에서 필요한 기술 및 도구를 사용하는 능력	프로젝트 기술보고서 현장실습
MC6 (지속가능설계능력)	환경 보호, 자원 효율성 및 경제적 지속 가능성을 중시하는 건축공학 설계에 대한 포괄적 접근 능력.	설계 프로젝트 실습보고서

3. 전공능력 선정 배경

건축공학은 지속적으로 변화하는 기술과 환경 요구에 부응하며, 현대 사회에서 점점 더 복잡하고 다양한 도전과제를 맞이하고 있다. 이에 따라, 건축공학전공 심화과정은 학생들에게 깊이 있는 전문 지식과 능동적 문제 해결 능력을 갖추게 하여, 미래의 건축산업을 이끌어갈 핵심 인재로서의 역할을 준비시키는 데 중점을 두고 있다. 심화과정은 교육과정의 기본사항들을 넘어선 고도화된 이론과 실무 기술을 통합적으로 제공함으로써, 학생들이 복잡한 건축 프로젝트와 다양한 설계 요구를 능숙하게 다루고, 지속 가능하며 혁신적인 건축 솔루션을 제시할 수 있는 전문가로 성장하도록 지원한다.

이 과정은 첨단 건축기술의 이해와 적용, 고급연구 방법론, 글로벌 건축 표준과 법규의 규정, 지속 가능한 설계 원칙, 산학연계를 통한 실무 경험, 그리고 평생교육의 가치 인식을 강조하고 있다. 더욱이 4차 산업혁명에 부합하는 신기술 통합 능력과 이를 적용할 수 있는 전문 지식을 강조한다. BIM, VR/AR, 스마트 건축기술 등의 심도 있는 학습을 통해 미래 건축 산업을 주도할 수 있는 능력을 학생들에게 제공한다. 심화과정에서의 전공능력의 구체적인 선정 배경은 다음과 같다.

1) 심화 전문 기술 습득 및 혁신적 설계 능력 배양

- **구조공학 심화**
  - 고성능 콘크리트, 첨단합금, 그리고 복합재료를 활용한 구조설계 원리 교육
  - 지진 공학과 풍공학을 포함한 재해 대응 구조설계법에 대한 이해
  - 컴퓨터 기반 구조해석 도구(예: Midas Gen, SAP2000, ETABS, ABAQUS, ANSYS)의 고급 사용법
  - 고급 구조분석 및 설계기법 및 특수구조 시스템과 재난에 강한 설계방안에 대한 심층적 이해
- **건축설비 및 에너지 시스템**
  - 지속 가능한 건축설비와 에너지 시스템에 대한 심화 지식.
  - 신재생 에너지 시스템(태양광, 지열 등)과의 통합설계기술 연구
  - 스마트 빌딩을 위한 센서 및 제어 시스템에 대한 실무적 접근 및 응용
  - 에너지 효율적인 설계와 건물 자동화 시스템 개발.
- **건축 자재 및 시공 기술**
  - 지속 가능한 건축을 위한 친환경 자재의 선택 및 적용에 대한 심화 교육
  - 3D 프린팅, 모듈러 건축, 로봇 건축 등의 신기술 활용 방안 연구
  - 첨단 건축자재와 혁신적 공법 및 안전한 시공관리 및 효율적인 공정계획을 위한 최신 건설관리 기술 교육
  - 건설 현장에서의 신기술 적용 가능성 탐색.

2) 연구 개발 및 문제 해결 능력 강화

- **문제해결 및 연구개발능력 강화**
  - 건축공학 연구의 방법론과 데이터 분석 기법에 의한 연구 설계, 실험 계획 및 데이터 처리에 관한 고급 지식 습득.
  - 질적 및 양적 연구 설계에 대한 체계적 이해와 실습. 통계적 데이터 분석과 건축공학에 특화된 소프트웨어(예: R, Python, STATA) 사용 능력 배양
  - 사례 연구와 메타 분석을 포함한 다양한 연구 방법론 적용
- **실무 중심 프로젝트**
  - 산학협력 네트워크를 통한 실무 프로젝트 기회 제공. 실제 현장에서의 문제를 해결하는 프로젝트 수행.
  - 대학 내외부의 연구 기관과 협력하여 다학제적 접근 프로젝트 수행.
  - 실시간 문제해결 워크숍 및 해커톤 스타일의 경연을 통해 혁신적 해결책 모색
  - 현장 경험을 통해 이론과 실습의 통합적 이해 증진.

3) 국제 표준과 법규 준수 능력 향상

- **국제 건축코드**
  - 다양한 국제 건축표준 및 법규에 대한 깊이 있는 학습과 이를 통한 국제적인 작업 환경 적응력 강화.ISO, ASTM, Eurocode 등 국제 건축표준에 대한 상세한 이해 및 적용 사례연구
  - 건축설계 및 시공에서의 국제 안전 및 환경기준의 적용 방법 교육
  - 다국적 건축 프로젝트 관리를 위한 표준 준수 전략 개발

- **비교 법규 연구**
  - 다국적 건축 프로젝트의 법적 리스크 관리와 계약 전략 수립 방법 교육
  - 국가별 지속 가능성 및 접근성 기준의 비교 분석과 적용
  - 글로벌 건축 프로젝트 수행 시 필요한 법적 이해도 증진. 사례 연구를 통해 국제 법규의 실질적인 문제 해결 방안 모색

4) 지속 가능한 건축 설계 및 실행력 강화

- **환경친화적 설계 전문성 증진**
  - 자연환경과의 조화를 중시하는 생태적 설계 원칙의 깊이 있는 연구와 실습. 생태학적 관점에서의 건축공학 설계와 실행에 대한 교육.
  - 재생 가능 에너지 소스와 자연 자원을 최대한 활용하는 방안 개발 및 지속 가능한 재료 사용 및 건물의 생명주기 평가 방법론 습득.
- **스마트 건축기술**:
  - IoT, 인공지능을 활용한 스마트 건축 솔루션 개발.
  - 인공지능을 이용한 에너지 효율성 분석 및 최적화 전략
  - 에너지 관리 및 자동화 기술의 효율적인 적용 방안 모색. 자동화 및 사용자 인터페이스(UI)를 개선하는 사용자 중심 설계(UI/UX)의 이해

5) 산학 연계 및 전문 인력 네트워킹

- **산업파트너십 프로그램 확대**
  - 건설, 설계, 토목 등 다양한 분야의 기업과의 장기 인턴십 프로그램 개발
  - 실무 전문가들을 초빙하여 진행되는 세미나와 워크숍을 통한 현장 지식 습득 기회 제공
  - 대학 연구실과 기업 연구소 간의 공동연구 프로젝트를 통해 현장 적용 가능한 혁신기술 개발
- **전문가 네트워킹**
  - 졸업생과 현업 전문가를 포함한 멘토링 프로그램 운영
  - 국제 컨퍼런스 및 학술 대회에 참가하여 최신 건축 트렌드와 연구 결과를 공유
  - 대학 내외의 전문가 강연 시리즈를 정기적으로 개최하여 신입생부터 석사, 박사 과정 학생들까지 네트워킹의 기회 제공

6) 지속적인 자기 발전과 평생 교육의 가치 인식

- **자기주도적 학습기술**
  - 학습관리시스템을 통한 개인별 학습 경로와 진행상황 모니터링
  - 비판적 사고와 문제해결 기술을 강화하는 토론 기반의 수업 방식 적극 도입
  - 진로 목표와 관련된 최신 학문적 동향과 기술 발전을 연계하는 학습전략 수립 지원
  - 학생 스스로의 학습 계획과 목표 설정 능력 향상.
- **평생교육 프로그램 참여**
  - 졸업 후에도 계속되는 전문성 강화를 위한 온라인 플랫폼을 통한 웹 기반 코스 제공
  - 산업현장에서 필요로 하는 기술 및 소프트 스킬 관련 연수 프로그램 개발
  - 졸업생을 위한 동문 네트워킹 이벤트와 전문 분야 업데이트 세미나 정기적으로 주최

4. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습	
전심	리모델링공학	3				3	3								
전심	건축구조실험캡스톤디자인	3				3	1	2							
전심	강구조공학	3				3	3								
전심	건축공합종합설계 I	3							3	1	2				
전심	건축공합종합설계 II	3										3	1	2	
전심	전산해석및실습	3							3	1	2				
전심	건축기술실습	3										3	1	2	
전공과목 합계		21				9	7	2	6	2	4	6	2	4	

5. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명		
3	1학기			
	2학기	리모델링공학 3-3-0	건축구조실험캡스톤디자인 3-1-2	강구조공학 3-3-0
4	1학기	건축공합종합설계 I 3-1-2	전산해석및실습 3-1-2	
	2학기	건축공합종합설계 II 3-1-2	건축기술실습 3-1-2	

6. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전공심화	리모델링공학	40%		40%			20%	100%
	건축구조실험캡스톤디자인	30%		40%	30%			100%
	강구조공학		80%			20%		100%
	건축공합종합설계 I	60%		20%			20%	100%
	건축공합종합설계 II	60%			20%	20%		100%
	전산해석및실습				80%	20%		100%
	건축기술실습		60%			40%		100%
역량총합		190%	140%	100%	130%	100%	40%	700%

7. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
교과목명	리모델링공학	영문교과목명	Remodeling
교과목 개요 및 특성	건축 시공, 마감, 그리고 현장 중심 공사기법에 대한 실무적 학습을 제공합니다. 이론과 실무가 결합된 커리큘럼을 통해, 학생들은 사진과 그림을 활용한 시각적 자료로 건축 기술을 쉽게 이해하고 실습한다. 각 주제별 요약과 연습문제를 통해 학생들은 핵심 사항을 체득하며 전문적 수준을 향상시킬 수 있다.		
교과 목표	건축공학 기술 활용과 관련 실무적용을 위한 건축시공사항, 마감공사, 실무적인 내용을 중심으로 사진과 그림을 통해 쉽게 학습하고, 주요사항을 요약과 연습문제를 연습하여 체득수준향상을 기함.		
교과 내용	조적공사, 방수공사, 지붕 및 홈통공사 미장공사, 타일 및 돌공사, 창호 및 유리공사 금속공사, 도장공사, 수장공사 단열공사, 커튼월공사 와 기타 현장 중심공사기법 학습		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC1 (설계혁신능력)	40%	복잡하고 다양한 요구 사항을 충족시키는 동시에 창의적이고 혁신적인 설계 솔루션을 개발하는 능력.	프로젝트 보고서
MC3 (복합문제해결능력)	40%	다양한 변수와 상호작용하는 복잡한 건축 문제를 분석하고 해결하는 고급 능력.	기술시험 보고서 프로젝트
MC6 (지속가능설계능력)	20%	환경 보호, 자원 효율성 및 경제적 지속 가능성을 중시하는 건축공학 설계에 대한 포괄적 접근 능력.	설계 프로젝트 실습보고서

과목 프로파일			
교과목명	건축구조실험캡스톤디자인	영문교과목명	Structural Experiment Capstone Design
교과목 개요 및 특성	건축구조실험캡스톤디자인 과목은 건축물의 구조와 안정성 분석에 필요한 실험 기술과 캡스톤 프로젝트를 다룬다. 건축물의 구조적 문제를 해결하기 위한 실험 및 캡스톤 프로젝트를 통해 학생들은 공학적 문제 해결 능력 및 창의적 문제 해결 능력을 향상할 수 있다.		
교과 목표	건축구조실험캡스톤디자인은 이론만으로 공학적으로 완전히 해결될 수 없는 부분을 실험을 통하여 실제 구조물의 거동을 정확하게 파악하고, 공학적 이론을 입증하기보다는 설계시의 가정된 부분의 검토·조건 등을 확인할 수 있는 안목을 배양하는데 있다.		
교과 내용	1. 철근 콘크리트 부재실험 2. 철골 부재에 대한 실험 3. 충격 실험 4. 진동실험 등을 시청각 교육 및 실제 실험 실시		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC1 (설계혁신능력)	30%	복잡하고 다양한 요구 사항을 충족시키는 동시에 창의적이고 혁신적인 설계 솔루션을 개발하는 능력.	프로젝트 보고서
MC3 (복합문제해결능력)	40%	다양한 변수와 상호작용하는 복잡한 건축 문제를 분석하고 해결하는 고급 능력.	기술시험 보고서 프로젝트
MC4 (정보기술활용능력)	30%	현대 건축에서 필수적인 정보 기술(BIM, CAD, VR 등)을 효율적으로 활용하여 프로젝트의 설계, 계획, 관리 및 통신을 최적화하는 능력.	시험 프로젝트 보고서

과목 프로파일			
교과목명	강구조공학	영문교과목명	Steel Structures
교과목 개요 및 특성	강구조공학 과목은 건축물의 안정성과 구조 분석을 위한 이론과 설계기술을 학습하는 공학과목이다. 강재의 성질, 하중에 대한 반응, 연결과 기초설계 등 이론적 내용을 다루며, 건축물의 안전한 구조설계 방법을 익힌다. 이 과목은 건축물의 구조와 안정성을 분석하고 설계하는 데 필요한 전문성을 강화하며, 학생들의 진로 선택과 전문성 향상에 큰 도움이 된다.		
교과 목표	철골 구조물의 설계는 건축가의 의도를 최대한 반영하면서 구조적으로 안전한 건물을 설계하는 것이 그 목적이다. 그러므로 철골 구조물을 구성하는 각 부재들이 외부에서 작용하는 하중에 대하여 어떠한 메커니즘으로 저항하며, 이러한 부재들은 어떠한 방법으로 설계되는지에 대한 숙지가 필요하다. 따라서 본 수업에서는 이러한 요구에 부응할 수 있도록 철골 구조물을 구성하는 각 부재들의 저항 메커니즘과 허용응력 설계법에 의한 설계법의 이해를 통해 철골구조물의 설계시 건축가의 의도를 최대한 반영하면서 구조적으로 안전한 건물을 설계하기 위한 다양한 지식의 습득에 그 목표를 둔다.		
교과 내용	1. 철골구조의 특성 학습 2. 철골 구조물을 구성하는 각 부재들의 역할학습 3. 다양한 골조형식과 , 접합부의 다양성 학습 4. 각종 설계법 소개, 부재설계 및 접합설계 실습 과제수행		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC2 (기술전문지식능력)	80%	건축공학의 복잡한 개념, 심화 이론, 고급 기술에 대한 깊은 이해와 그것을 실제 문제 해결에 적용하는 전문성.	기술시험 기술보고서
MC5 (실무응용능력)	20%	건설 실무분야에서 필요한 기술 및 도구를 사용하는 능력	프로젝트 기술보고서 현장실습

과목 프로파일			
교과목명	건축공학종합설계 I	영문교과목명	Architectural Engineering Capstone Design I
교과목 개요 및 특성	학생들이 건축물 설계에 필요한 다양한 요소들을 종합하고, 이를 분석, 구성, 평가하는 방법을 이해하게 함으로써, 건축 기획, 계획, 설계에 있어서의 공학적 해결방법을 학습하는 것을 목표로 한다.		
교과 목표	건축물의 공간적 크기와 기능, 형태에 따른 구법의 선택, 법규적 제한, 대지의 효율성 평가 등, 건축물 설계에 필요한 제반 요소를 취합하고, 분석하며, 구성하고 평가하여, 건축기획, 건축계획, 건축설계의 공학적 해결 방법을 학습과정을 통해 이해하게 한다.		
교과 내용	1. 건축실무에서 적용되는 기술분야 학습 2. 현 시점의 최신 기술조사 학습 3. 재난 및 방재관련분야 학습 4. 현존 건축기술의 취약점 조사학습 5. 문제점 분석 및 해결방법 학습		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC1 (설계혁신능력)	60%	복잡하고 다양한 요구 사항을 충족시키는 동시에 창의적이고 혁신적인 설계 솔루션을 개발하는 능력.	프로젝트 보고서
MC3 (복합문제해결능력)	20%	다양한 변수와 상호작용하는 복잡한 건축 문제를 분석하고 해결하는 고급 능력.	기술시험 보고서 프로젝트
MC6 (지속가능설계능력)	20%	환경 보호, 자원 효율성 및 경제적 지속 가능성을 중시하는 건축공학 설계에 대한 포괄적 접근 능력.	설계 프로젝트 실습보고서

과목 프로파일			
교과목명	건축공합종합설계 II	영문교과목명	Architectural Engineering Capstone Design II
교과목 개요 및 특성	건축 설계 문제를 분석하고 해결하는 고급 기술을 집중적으로 다룬다. 학생들은 실제 사례 연구와 이론을 통해 설계 능력을 향상시키며, 실무 적응력을 강화한다.		
교과 목표	건축공학설계1 과정이후 더욱 복합하고, 세밀한 부분의 문제점 해결을 위한 기법을 학습하고 학습과정을 단계별로 세분화하여 설계능력을 함양하는 강좌이다.		
교과 내용	1. 건축실무에서 적용되는 기술문제 점도출 2. 관련 주제 각국문헌 및 규준조사 4. 문제점 해결을 위한 비교분석 방법결정 5. 개선방법 제안 및 개선효과 제안		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC1 (설계혁신능력)	60%	복잡하고 다양한 요구 사항을 충족시키는 동시에 창의적이고 혁신적인 설계 솔루션을 개발하는 능력.	프로젝트 보고서
MC4 (정보기술활용능력)	20%	현대 건축에서 필수적인 정보 기술(BIM, CAD, VR 등)을 효율적으로 활용하여 프로젝트의 설계, 계획, 관리 및 통신을 최적화하는 능력.	시험 프로젝트 보고서
MC5 (실무응용능력)	20%	건설 실무분야에서 필요한 기술 및 도구를 사용하는 능력	프로젝트 기술보고서 현장실습

과목 프로파일			
교과목명	전산해석및실습	영문교과목명	Computertational Analysis and Practice
교과목 개요 및 특성	전산해석및실습 과목은 건축물의 구조와 안정성에 대한 전산해석 프로그램의 이용 방법을 학습한다. 이 과목을 통해 구조해석, 구조설계 등의 전문적인 교과목에서 요구하는 전산해석 능력을 갖출 수 있도록 한다.		
교과 목표	실제구조물의 역학적 상황을 정확하게 판정하여, 건축물의 부재응력산정과 변위를 컴퓨터로 해석, 분석하고, 부재설계도 컴퓨터로 설계하여 건축물의 경제성과 안전성을 확보하고자 함.		
교과 내용	1) 구조해석 이론을 복습 2) 상용 프로그램인 RISA2D, MIDAS, ETABS 등을 이용 3) 실제 설계된 구조물을 해석 4) 거동특성 등을 파악 및 분석		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC4 (정보기술활용능력)	80%	현대 건축에서 필수적인 정보 기술(BIM, CAD, VR 등)을 효율적으로 활용하여 프로젝트의 설계, 계획, 관리 및 통신을 최적화하는 능력.	시험 프로젝트 보고서
MC5 (실무응용능력)	20%	건설 실무분야에서 필요한 기술 및 도구를 사용하는 능력	프로젝트 기술보고서 현장실습

과목 프로파일			
교과목명	건축기술실습	영문교과목명	Architectural Engineering Practice
교과목 개요 및 특성	건축기술실습 과목에서는 건축기술에 필요한 다양한 기술과 경험을 배우며, 건축 현장과 관련한 실무 능력을 향상시킨다. 건축공학 분야에서 필요한 구조물 설계, 시공 관리, 안전관리, 현장실무 등의 내용을 다룬다. 학생들이 건축산업에 대한 실제적인 이해와 경험을 제공하여 취업 준비에 도움이 되며, 건축공학 분야에서의 전문성을 높이는 역할을 한다.		
교과 목표	건축기술 관련 실무 능력을 습득하여 실제 건축현장에서 적용 가능한 기술력을 갖춘다.건축산업에 대한 이해도를 높여 취업 전망을 개선하며, 진로 선택에 도움이 된다. 건축공학 분야에서의 전문성을 향상시키고 실무 능력을 강화한다.		
교과 내용	교과 내용은 학생들이 건축기술 분야에서 전문성을 향상시키고 현장에서 필요한 다양한 기술과 경험을 습득한다. 건축기술 관련 작업 및 분석, 건축현장에서의 문제해결기술, 건축구조물 시공 및 안전관리 등의 내용을 다루며 건축기술 프로젝트를 수행하여 건축기술을 습득하고 문제해결능력을 강화한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC2 (기술전문지식능력)	60%	건축공학의 복잡한 개념, 심화 이론, 고급 기술에 대한 깊은 이해와 그것을 실제 문제 해결에 적용하는 전문성.	기술시험 기술보고서
MC5 (실무응용능력)	40%	건설 실무분야에서 필요한 기술 및 도구를 사용하는 능력	프로젝트 기술보고서 현장실습

건축학전공
ARCHITECTURE

1. 교육목표

· 성실·유능하고 책임감있는 건축인의 양성
- 건축학의 기본지식을 이해하고 기업에서 성실하고 책임 있는 업무수행능력을 배양

· 실용이론의 적용과 실습중심의 교육을 통한 전문건축인의 육성
- 건축 및 도시공간의 합리적인 창출을 위한 제반 실용적 이론과 실무 능력을 배양

· 지역 및 건축문화발전에 공헌할 수 있는 건축인의 배출
- 지역의 특성과 잠재력을 반영하고 지역사회를 기반으로 수도권 전역에 걸쳐 건축문화발전에 공헌할 수 있는 능력배양

· 국제화· 지식정보사회에 맞는 창의적 건축인의 양성
- 국제화 및 미래 산업사회에 적합한 창의적인 건축인을 양성함과 동시에 끊임없이 변화하는 경쟁사회에서 자신의 경쟁력을 향상시킬수 있는 능력배양

2. 전공연혁

1979년 03월	건축공학과 신설 (제1회 입학 : 40명)
1982년 10월	제1회 건축전 (3학년 공동작품 및 졸업작품전)
1983년 02월	제1회 졸업
1994년 03월	건축공학과 대학원 신설 (석사과정)
2000년 06월	건축(공)학 학문 분야 평가 『우수대학』 인정
2001년 03월	건축학부로 개편 (정원 120명) / 대학원 박사과정 신설
2004년 03월	건축학 5년제 건축학교육인증 프로그램 개설
2009년 02월	5년제 건축학사 최초배출(26명)
2013년 03월	인테리어디자인학과 건축학부 편입(건축학/건축공학/인테리어디자인전공)
2014년 02월	건축학교육인증 취득(한국건축학교육인증원-국제인증프로그램)
2015년 03월	건축학부의 인테리어디자인 전공을 폐지하고, 건축학과(건축학교육인증 5년 과정, 비인증 실내건축 4년 과정)와 건축공학과(4년)로 분리 개편함

2016년 03월 건축학과는 건축학교육인증 5년 과정만 운영하고, 비인증 4년 과정 폐지
2017년 03월 건축학부제(건축학전공, 건축공학전공)운영
2019년 02월 건축학교육인증 재취득(한국건축학교육인증원-국제인증프로그램)
2022년 03월 제39회 건축전(졸업작품전)
2021년 10월 제40회 건축전(졸업작품전)
2022년 06월 제41회 건축전(졸업작품전)
2023년 01월 건축학교육인증 재취득(한국건축학교육인증원-국제인증프로그램)
2023년 06월 제42회 건축전(졸업작품전)
2023년 09월 트리니티자유대학 건축학전공(5년제) 신입생 입학

3. 교과운영 방안

가. 건축학전공은 건축학교육인증 프로그램인 5년 과정(이하 '건축학 5년제'로 칭함)을 운영한다.

나. 건축학전공의 건축학 5년제는 한국건축학교육인증원(KAAB)이 제시하는 인증규준을 준수하고 건축학교육 전문학위 인증을 고려한 프로그램으로써 캔버라협약(Canberra Accord) 인증기관들과 유네스코-세계건축가연맹(UNESCO-UIA) 건축학교육인증기구(UVCAE)가 동시에 인정하는 전문 학위프로그램으로 「국제인증 건축사자격」취득을 위한 필수적인 전문 교육과정이다.

-본 건축학전공의 건축학교육인증 프로그램은 2013년 11월 3일부터 11월 6일 사이에 인증심사가 이루어져, 2014년 2월, 최초의 건축학교육인증이 확정되었고, 2019년 2월 재인증 되었으며, 2023년 1월 최고 등급인 6년인증을 획득하였다.

다. 건축학전공 1학년은 교양 및 전공의 설계기초 교과목으로 운영하며, 2학년부터 건축설계 중심으로 교과과정을 운영하여 건축디자인교육을 강화함과 동시에 실용중심의 교육을 통해 실무적응 능력을 고양 시킨다. 특히 건축학 5년제의 설계 수업은 건축디자인교육의 강화를 위하여 스튜디오 수업으로 진행한다.

라. 건축학전공의 교양은 대학 일반전공의 이수 기준을 따르며 입학년도의 교육과정에 따른다.

마. 건축학 5년제의 전공과목은 전공필수(필수과목 105학점+사제동행세미나 5학점 = 총 110학점)와 전공선택(36학점)으로 구성되어 있다. 건축학 5년제의 졸업요건은 교양(32학점)을 포함한 총 160학점의 졸업기준학점 이수와 졸업건축설계 심사에 통과해야 한다. 졸업건축설계 심사통과 여부는 <건축종합설계1>, <건축종합설계2> 결과의 심사로 갈음한다.

바. 건축학 5년제의 전공필수 교과목은 건축학교육인증원의 26개 SPC 항목을 충족할 수 있도록 구성하고 있으며 체계적 설계 교육을 위해 건축설계교과목을 학년/단계별 수준에 맞게 개설하고 학습성과를 높이기 위해 동일학기 내 중복 수강, 역수강 금지 및 단계별 이수를 원칙으로 한다.

사. 건축학 5년제의 건축설계교과목의 경우 2009년부터 필수로 지정하였으나 2009년 이전의 입학생들도 <건축설계1> 부터 <건축설계8>까지 반드시 이수하도록 2013년 2월 졸업생부터 이를 적용하고 졸업자격을 엄격히 관리한다.

아. 건축학과 재학생의 다양한 교과목의 수강 기회를 제공하기 위하여 선택과목의 경우는 수강 학생 수에 따라 격년제로 교과목을 개설할 수 있다.

자. 목표역량 달성을 위한 건축학 전공의 자체평가를 통해 지속적으로 교과과정을 평가하고 개선한다.

4. 전공능력(Major Competency) 정의

역량			역량 정의	
MC1	건축적 사고	건축의 보편성, 공통점, 차이점을 이해하기 위한 건축역사, 이론, 도시사, 예술사 및 조경사 등의 관련 학문 그리고 건축계획 및 환경, 행태에 대한 기본적 이론에 대한 이해 능력 (SPC1-6)	1. 건축과 과학기술 및 예술	건축과 과학기술 및 예술의 상호관계를 이해한다.
			2. 세계 건축의 역사와 문화	세계 건축 역사와 문화의 다양성을 이해한다.
			3. 한국 건축과 전통	한국 건축의 고유한 사상과 건축원리 및 문화적 전통을 이해한다.
			4. 건축과 사회	건축과 도시에 영향을 미치는 지역과 사회, 문화, 경제, 정책등의 요인과 상호 관계성을 이해한다.
			5. 인간행태와 공간	물리적 환경과 인간행동 간의 관계를 파악하여 공간계획에 적용하는 원리와 방법을 이해한다.
			6. 지속가능한 건축과 도시	자연 및 인공자원의 합리적 이용과 역사 및 문화 자원의 보전을 위한 지속가능한 건축과 도시계획의 원리를 이해한다.
MC2	설계	건축과 관련된 행위의 수행에서 필요한 의사소통을 위해 말, 글, 도면, 스케치. 디지털 자료들을 이용하여 상대에게 전달하고 이해시키는 능력 건축교육의 중심으로 관련 교과과정에서 익힌 지식을 구체적으로 적용, 통합하여 사회적, 환경적, 기술적, 미적 고려를 종합하여 일관되고 통일된 건축적 실체를 이끌어 낼 수 있는 능력 (SPC7-16)	7. 건축 소통능력	건축설계 과정에서 상황과 소통상대에 따라 구두, 문서, 스케치, 도면, 모형 등 적절하고 다양한 매체를 활용하여 단계별 과정에 맞게 표현 할 수 있다.
			8. 형태 및 공간구성	건축 및 도시설계의 기초를 이루는 2차원과 3차원 형태 및 공간구성의 기본 원리를 이해하고, 창의적 형태 및 공간으로 구체화할 수 있다.
			9. 조사 및 분석	건축에 관련된 선례, 이론, 현상 등 다양한 정보의 수집, 조사, 분석 방법에 대한 이해를 바탕으로 주어진 문제에 대하여 구체적으로 정의하고, 설계 및 건축적 문제에 대한 합리적 대안을 제시할 수 있다.
			10. 대지계획	대지의 인문 및 사회 그리고 기후 등 자연환경의 특성을 분석, 평가하여 배치 등의 설계개념을 추출하고 대지조성과 외부 공간 계획을 포함한 대지계획을 할 수 있다.
			11. 무장애 설계	장애인, 노인, 임산부 등을 포함한 다양한 건물 이용자의 편의와 안전을 고려하여 설계할 수 있다.
			12. 안전 및 피난 설계	인명의 안전과 피난 원리를 바탕으로 안전 및 피난 등을 고려하여 설계할 수 있다.
			13. 건물시스템 통합설계	건축물의 구조, 설비, 외피, 재료 등의 요소들이 통화되는 건물시스템의 원리를 이해하고 이를 적용하여 설계할 수 있다.
			14. 리모델링 설계	기존 건물에 대해 사회 환경적 변화에 대응하는 새로운 가치도입과 장소성 회복 등을 포함한 건축 리모델링을 개념적으로 정의 내릴 수 있고, 이를 바탕으로 형태, 기능을 변경하거나 개선하는 리모델링 설계를 할 수 있다.
			15. 건축과 도시설계	도시계획 기본원리를 이해하고 비평적 관점에서 도시설계를 평가할 수 있으며 이를 바탕으로 건축설계를 할 수 있다.
			16. 종합설계	프로그램이 지향하는 건축교육을 바탕으로 문제의 제기와 해결방안 등을 포함하는 창의적 설계를 할 수 있으며, 도면을 포함한 다양한 형식(논문, 보고서, 패널 등)으로 설계 전과정을 종합하여 제시할 수 있다.
MC3	기술	건물을 기획하고 안전하고 건강한 건축을 실현하는 데 필요한 공학적 절차로서 구조, 환경조절, 시공에 관한 지식습득 및 이해 능력 (SPC17-22)	17. 구조 원리와 시스템	구조의 기초이론과 역학적 원리의 이해를 바탕으로 다양한 건축 구조 시스템의 특성과 적용방법을 이해한다.
			18. 환경조절 시스템	열, 빛, 음, 공기, 에너지 관리 등에 대한 특성과 지속가능한 환경조절 시스템의 기본 원리 및 적용방법을 이해한다.
			19. 건축설비 시스템	기계, 전기, 통신, 소방 등 건축설비 시스템의 기본원리 및 적용방법을 이해한다.
			20. 디지털 활용기술	설계단계에서 컴퓨터를 이용한 다양한 디지털 활용기술을 이해한다.
			21. 건축재료와 구성방법	건축재료에 대한 성질과 사용원리 및 구성방법을 이해한다.
			22. 시공 및 건설관리	공사에 필요한 물적, 인적, 기술적 자원과 예산을 효율적으로 운용할 수 있는 발주방식, 시공과정 및 건설관리에 대하여 이해한다.
MC4	실무	건축전문설계 용역을 수행할 때 알아야 하는 여러 가지 제도와 정책, 관리 등에 관한 포괄적인 기준을 수행할 수 있는 업무 능력 (SPC23-26)	23. 건축사의 책임과 직업윤리	건축주와 사회에 대한 건축사의 권한과 책임, 권리와 의무 그리고 전문인으로서의 직업윤리를 이해한다.
			24. 프로젝트 수행과 건축사의 역할	건축설계의 기획, 계획, 중간, 실시 단계 관련 실무도서를 이해하고, 관련 전문 기술분야와 협업하는 과정 및 조정, 개략 공사비 산정, 사후 설계관리업무, 감리, 건물의 유지관리 등에 대한 고려사항을 이해한다.
			25. 건축사 사무소의 운영과 관리	계약 및 재무관리, 사업계획, 영업 및 수주, 조직관리 등 건축사 사무소 운영과 관리에 필요한 사업 실무를 이해한다.
			26. 건축법 및 관계법령	공공의 안전, 재산권 그리고 설계, 감리, 시공 등 실무분야 전반에 관련된 건축법과 관련 제반 법령을 이해하고, 이에 따른 건축사의 법적 책임과 의무를 이해한다.

5. 전공능력 선정 배경

강원비전 2040의 9대 메가트렌드와 강릉시 민선 7기 비전의 의제는 본교 건축학 프로그램의 성립기반이 됨과 동시에 발전 방향을 제시하고 있다. 따라서 이들을 통합하는 개념으로 최초 인증에서 도출된 「Wellness 건축/도시」, 두 번째 인증에서 도출된「건강・공생(共生)사회구축을 위한 건축・도시」를 지속적으로 지향하고 강원비전 2040 + 강릉시 민선 7기 비전을 통합적으로 아우르는 과제로 실천하고자 한다. 그러기 위해서 본교의 건축학교육 프로그램에서는 '지역', '환경', 그리고 '융합'과 관련한 실무적이고 실용적 접근, 지역과 연계한 특성화 프로그램, 국제화 사회에 적합한 프로그램을 모색하기 위한 준비 과정에 있으며 이를 교과과정과 설계프로그램에 반영하여 다가올 미래사회에 대비한 전문 인재를 양성하고자 한다.

건축학 프로그램이 지향하는 교육 목표

6. 교육과정 편성표

구분	이수구분	과 목 명	학점	1학년 1학기 학점	1학년 1학기 주당시간 이론	1학년 1학기 주당시간 설계·실습	1학년 2학기 학점	1학년 2학기 주당시간 이론	1학년 2학기 주당시간 설계·실습	2학년 1학기 학점	2학년 1학기 주당시간 이론	2학년 1학기 주당시간 설계·실습	2학년 2학기 학점	2학년 2학기 주당시간 이론	2학년 2학기 주당시간 설계·실습	3학년 1학기 학점	3학년 1학기 주당시간 이론	3학년 1학기 주당시간 설계·실습	3학년 2학기 학점	3학년 2학기 주당시간 이론	3학년 2학기 주당시간 설계·실습	4학년 1학기 학점	4학년 1학기 주당시간 이론	4학년 1학기 주당시간 설계·실습	4학년 2학기 학점	4학년 2학기 주당시간 이론	4학년 2학기 주당시간 설계·실습	5학년 1학기 학점	5학년 1학기 주당시간 이론	5학년 1학기 주당시간 설계·실습	5학년 2학기 학점	5학년 2학기 주당시간 이론	5학년 2학기 주당시간 설계·실습	비 고
전공과목	전필	건축개론	3	3	3																													
		건축설계기초 I	3	3	2	2																												
		건축설계기초 II	3				3	2	2																									
		건축CAD	3				3		3																									
		서양건축사	3							3	3																							
		건축설계1	6							6		12																						
		구조의이해	3							3	3																							
		디지털디자인1	3							3		3																						
		한국건축사	3										3	3																				
		건축재료및구법	3										3	3																				
		건축설계2	6										6		12																			
		건축환경계획	3													3	3																	
		구조디자인	3													3	1	2																
		건축설계3	6													6		12																
		건축시공학	3																3	3														
		건축설계4	6																6		12													
		건축법규	3																3	3														
		건축설비	3																			3	3											
		목조건축계획및설계1	3																			3	2	2										
		BIM 및 연습	3																			3		3										
		건축설계5(캡스톤디자인)	6																			6		12										
		도시계획론	3																						3	3								
		특수공간디자인	3																						3	3								
		건축설계6(캡스톤디자인)	6																						6		12							
		건축종합설계1	6																									6		12				
		건축실무	3																									3	3					
		건축종합설계2	6																												6		12	
	전선	디지털디자인2	3										3		3																			
		건축계획론	3													3	3																	
		단지계획론	3													3	3																	
		환경친화건축	3																3	3														
		현대건축론	3																3	3														
		도시설계론	3																			3	3											
		환경심리및행동론	3																			3	3											
		건축작품분석	3																						3	3								4-5학년 중 수강
		목조건축계획및설계2	3																						3		3							4-5학년 중 수강
		건축과조경	3																									3	3					
		주거환경조사론	3																									3	3					
		현장실습	3																												3			4~5학년 중 수강
전공과목 합계			14	6	5	2	6	2	5	15	6	15	15	6	15	18	10	14	18	12	12	21	11	17	18	9	15	15	9	12	9	0	12	
교양과목 합계			총 32학점																															
타과인정과목			해 당 없 음																															

※ 사제동행세미나1-10은 학년별 교육과정에 따름

* 전공선택 이수 기준 : 전공선택(건축적사고/설계/기술)에서 최소 5개 15학점 이상 이수하여야 한다. (현장실습 과목 중복 수강 시 한 과목만 인정함)

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명						
		전공필수				전공선택		
1	1학기	건축개론 (3-3-0)	건축설계 기초 I (3-2-2)					
	2학기	건축설계 기초 II (3-2-2)	건축CAD (3-0-3)					
2	1학기	서양 건축사 (3-3-0)	건축설계 1 (6-0-12)	구조의 이해 (3-3-0)	디지털 디자인1 (3-0-3)			
	2학기	한국 건축사 (3-3-0)	건축설계 2 (6-0-12)	건축재료 및 구법 (3-3-0)		디지털 디자인2 (3-0-3)		
3	1학기	건축설계 3 (6-0-12)	건축 환경계획 (3-3-0)	구조디자인 (3-1-2)		건축계획론 (3-3-0)	단지계획론 (3-3-0)	
	2학기	건축설계 4 (6-0-12)	건축시공학 (3-3-0)	건축법규 (3-3-0)		현대 건축론 (3-3-0)	환경 친화건축 (3-3-0)	
4	1학기	건축설계 5 (캡스톤디자인) (6-0-12)	목조건축 계획및설계1 (3-2-2)	건축설비 (3-3-0)	BIM 및 연습 (3-0-3)	환경심리및행동 론 (3-3-0)	도시설계론 (3-3-0)	현장실습 (3-0-0)
	2학기	건축설계 6 (캡스톤디자인) (6-0-12)	도시계획론 (3-3-0)	특수공간 디자인 (3-3-0)		건축 작품분석 (3-3-0)	목조건축 계획및설계2 (3-0-3)	
5	1학기	건축 종합설계 1 (6-0-12)	건축실무 (3-3-0)			건축과 조경 (3-3-0)	주거환경 조사론 (3-3-0)	
	2학기	건축 종합설계 2 (6-0-12)						

* 전공선택 이수 기준 : 전공선택에서 최소 5개 15학점 이상 이수하여야 한다.
(현장실습 과목 중복 수강 시 한 과목만 인정함)

** 현장실습 교과목은 4~5학년 중에 이수하여야 한다.

*** 체계적 설계 교육을 위해 건축설계교과목은 동일학기 내 중복수강 역수강 금지 및 단계별 이수를 원칙으로 한다.

8. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

(학습성과 단위 : SPC)

이수 구분	과목명	MC1 건축적 사고 (SPC1-6)	MC2 설계 (SPC7-16)	MC3 기술 (SPC17-22)	MC4 실무 (SPC23-26)	가중치 합
전필	건축개론	100%				100%
	건축설계기초 Ⅰ		100%			100%
	건축설계기초 Ⅱ		100%			100%
	건축CAD			100%		100%
	서양건축사	100%				100%
	건축설계 1		100%			100%
	구조의 이해			100%		100%
	디지털디자인1			100%		100%
	한국건축사	100%				100%
	건축재료 및 구법			100%		100%
	건축설계 2		100%			100%
	건축환경계획	50%		50%		100%
	구조디자인			100%		100%
	건축설계 3		100%			100%
	건축시공학			100%		100%
	건축설계 4		100%			100%
	건축법규				100%	100%
	건축설비			100%		100%
	BIM 및 연습			100%		100%
	목조건축계획 및 설계1	50%		50%		100%
	건축설계 5(캡스톤디자인)		100%			100%
	도시계획론	100%				100%
	특수공간디자인	100%				100%
	건축설계 6(캡스톤디자인)		100%			100%
	건축종합설계 1		100%			100%
	건축실무				100%	100%
	건축종합설계 2		100%			100%
전선	디지털디자인2			100%		100%
	건축계획론	100%				100%
	단지계획론	100%				100%
	환경친화건축	50%		50%		100%
	현대건축론	100%				100%
	도시설계론	100%				100%
	환경심리 및 행동론	100%				100%
	건축작품분석	100%				100%
	목조건축계획 및 설계2	50%		50%		100%
	건축과조경	100%				100%
	주거환경조사론	100%				100%
	현장실습				100%	100%
	역량총합	1,500%	1,000%	1,100%	300%	3,900%

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일				
과목명	사제동행세미나 1~10	영문과목명	Seminar for career development	
교과목 개요 및 특성	상담 교수는 담당 학생의 학업 목표 의식을 배양하고 격려하며 수행과정을 밀착 지도함에 따라, 원만한 학교생활을 도와주고 또한 졸업과 함께 자신의 목표를 달성할 수 있도록 한다.			
교과 목표	학생의 목표의식을 심어주고 수행과정을 밀착지도하여 졸업과 함께 자신의 목표를 달성할 수 있도록 한다.			
교과 내용	1. 사제동행세미나(1, 2) : 대학 생활 적응 가이드, 학생 개인별 목표 설정(학생 개인의 적성, 희망사항, 사회적 전망 고려), 학생 개인별 목표달성을 위한 계획수립(CDP 포함) 2. 사제동행세미나(3, 4) : 전문분야 설계(CDP 관리) 3. 사제동행세미나(5, 6) : 학생 개인별 전공 매트릭스 관리, CDP 관리, 취업지도 4. 사제동행세미나 (7, 8, 9, 10) : 전문분야 진출 준비, CDP 관리, 취업지도			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
MC1 건축적사고	100%	지도교수 지도 아래 스스로를 관리하고 사고하고 개발하는 능력, 자아 인식, 자기관리, 경력개발 능력을 향상 시키는 능력		발표

* 사제동행세미나 1~10은 가톨릭관동대학교 교과목 학습역량에 준거하여 성과(OC)로 나타낸다.

과목 프로파일				
과목명	건축개론	영문과목명	Introduction to Architecture	
교과목 개요 및 특성	건축의 입문 과정으로 과학기술이 건축과의 만남으로 어떻게 활용/응용되어 예술적, 기능적인 가치를 지니게 되었는지 살펴보고, 물리적 환경/공간과 인간의 사회적, 개인적 행태와의 관계성을 파악하여 건축의 기초적 지식을 총체적으로 이해하는 것을 목적으로 한다.			
교과 목표	1. 건축과 과학의 밀접한 관계를 이해한다. 2. 건축의 역사적 문화적 지역적 상관관계를 이해한다. 3. 물리환경과 사회 환경의 관계 등에 대한 여러 종합적인 이론들을 이해한다.			
교과 내용	1. 현재 상황에 대한 물리적 사회적 환경의 밀접한 관계를 이해한다. 2. 건축과 과학의 관계를 역사적 지역적 사례들을 통해 이해한다. 3. 향후의 상관관계를 예견하는 각종 이론과 실례를 이해한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)			
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
MC1 건축적 사고(SPC-1)	100%	건축과 과학기술 및 예술의 상호관계를 이해한다.		필답고사 및 과제

과목 프로파일				
과목명	건축설계기초 I	영문과목명	Architectural drawing I	
교과목 개요 및 특성	선 연습, 도구사용방법, 재료 등의 각종 표현기법, 스케치 및 3차원 표현, 조형물 제작 방법 등을 학습하고 건축 설계에 관련된 기초지식을 사전 학습한다.			
교과 목표	설계과정에 필요한 기초지식의 습득과 표현방법을 익힌다. 또한, 디자인과정에 응용되는 시각 매체들을 통한 커뮤니케이션의 전개와 그 방식을 이해하게 한다.			
교과 내용	선 연습, 도구사용방법, 재료 및 창호표현, 도면작성(배치, 평면, 입면, 단면 등), 3차원 표현(투시도 및 메트릭), 모형제작 등 건축설계과정에 필요한 기초지식을 습득한다.			
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수·학습방법 / 중복 선택	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
MC2 설계 (SPC-7)	100%	건축설계 과정에서 상황과 소통상대에 따라 구두, 문서, 스케치, 도면, 모형 등 적절하고 다양한 매체를 활용하여 단계별 과정에 맞게 표현 할 수 있다.		실습 결과물 과제 및 발표

과목 프로파일				
과목명	건축설계기초 II	영문과목명	Architectural drawing II	
교과목 개요 및 특성	건축디자인에 필요한 기초과정 학습으로 도면작성, 표현기법, 모형제작 등을 학습하고 형태구성, 공간조직에 필요한 질서의 원리를 이해하여 논리적·창의적인 사고를 기르고자 한다.			
교과 목표	1. 건축설계과정에 필요한 기초지식의 습득과 표현방법을 익힌다. 또한, 디자인과정에 응용되는 시각 매체들을 통한 커뮤니케이션의 전개와 그 방식을 이해하게 한다. 2. 건축디자인에 필요한 사고력의 배양을 목적으로 디자인의 개념설정에서 형상화까지의 디자인과정을 이해시킴으로써 건축에 대한 이해와 접근을 돕는데 그 목적이 있다.			
교과 내용	건축디자인에 필요한 기초과정으로 형태구성, 공간조직에 필요한 질서의 원리를 이해하고 건축조형의 전개과정과 표현방법의 배양을 목적으로 강의와 실습을 통해 학습과제를 발표·토론함으로써 흥미를 유발하고, 이를 통해 논리적·창의적인 사고를 기르고자 한다.			
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수·학습방법/ 중복 선택	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
MC2 설계 (SPC-7)	100%	건축설계 과정에서 상황과 소통상대에 따라 구두, 문서, 스케치, 도면, 모형 등 적절하고 다양한 매체를 활용하여 단계별 과정에 맞게 표현 할 수 있다.		실습 결과물 과제 및 발표

과목 프로파일				
과목명	건축CAD	영문과목명	Computer Aided Architectural Design 1	
교과목 개요 및 특성	도면작성을 위한 전산소프트웨어(AUTOCAD)를 활용한 화면제어, 도면작성, 편집, 출력 등 관련 도구 기능 사용법 등을 배우고 건축설계와 관련된 도면작성 과정을 실습한다. 사용 소프트웨어는 AUTOCAD(2차원 그래픽)를 주 내용으로 한다.			
교과 목표	건축설계의 성과품은 도면으로 제시되고 있다. 본 과목은 각종 건축 도면 제작을 위해 많이 사용되는 소프트웨어인 AUTOCAD의 운용 내용을 주로 학습하고 직접 실습함으로써 실무능력 향상을 목표로 한다.			
교과 내용	본 교과목은 도면작성 소프트웨어의 편집, 작성, 화면제어, 출력 및 관련 도구 기능 사용법 등을 그 내용으로 하여 건축설계와 관련된 도면작성 작업을 실습한다. 사용 소프트웨어는 AUTOCAD(2차원 그래픽)와 SKETCH-UP(3차원 그래픽)을 주 내용으로 한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
MC3 기술 (SPC-20)	100%	설계단계에서 컴퓨터를 이용한 다양한 디지털 활용기술을 이해한다.		필답고사 및 과제

과목 프로파일				
과목명	서양건축사	영문과목명	History of world Architecture	
교과목 개요 및 특성	선사시대부터 19세기 중반까지 아프리카와 유럽, 중동과 북미를 지리적 대상으로 하여 건축의 전개 과정을 개괄하고 주요 사례를 분석하며, 이를 통해 건축을 둘러싼 사회・문화와 정치・경제, 그리고 과학・기술 및 예술과의 다층적 관계를 탐구한다.			
교과 목표	1. 서양 건축의 인문학적 배경, 시대정신을 학습한다. 2. 시대별 서양 건축물 사례 공부, 기본 용어, 지식 학습한다. 3. 도시적 맥락에서 건축 이해 4. 기술, 예술적 맥락에서 건축 이해 5. 역사가 서양 건축사가 이 시대에 주는 교훈을 깨닫고 현대건축의 적용을 모색한다.			
교과 내용	1. 서양의 고대 생활환경조건과 건축 2. 서양의 중세 생활환경조건과 건축 3. 서양의 근대 생활환경조건과 건축			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
MC1 건축적 사고(SPC-1,2)	100%	건축과 과학기술 및 예술의 상호관계를 이해한다. 세계 건축 역사와 문화의 다양성을 이해한다.		필답고사 및 과제

과목 프로파일				
과목명	한국건축사	영문과목명	History of Korea Architecture	
교과목 개요 및 특성	우리나라 선사시대부터 근대까지의 건축문화(사용재료, 구조방법, 기능구성, 조형적 표현)의 전개 형태를 주변국(한·중·일) 전통 건축의 특징과 역사적, 사회적, 지역적, 정책적 측면에서 상호 비교 검토하여 한국 전통적 건축문화의 특성을 공시적 통시적으로 이해하게 한다.			
교과 목표	1. 한국의 건축문화에 대한 기본적인 인식 틀을 마련하고 이해의 폭을 넓히는 것을 목표로 한다. 2. 건축을 이해하는 보편적인 입장에서, 한국 건축과 도시의 구성 및 발달과정을 유형별로 살펴보고, 과거의 건축문화에 접근하는 다양한 관점을 습득하도록 한다.			
교과 내용	1. 한국 건축의 발달 2. 한국 건축의 구조 3. 전통건축과 사회적 환경 4. 불교건축 5. 주거건축 6. 유교건축 7. 관아건축			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
MC1 건축적 사고(SPC-3)	100%	한국 건축의 고유한 사상과 건축원리 및 문화적 전통을 이해한다.		필답고사 및 과제

과목 프로파일				
과목명	건축설계1	영문과목명	Architectural design 1	
교과목 개요 및 특성	건축설계 수업의 첫 스튜디오로써 공간과 주거에 대한 이론 및 사례를 이해하고, 단독주택 설계를 통한 설계 프로세스 체득으로 미적, 기술적 요구사항을 충족하는 문제해결 능력 및 창의적 건축 설계 능력을 배양한다.			
교과 목표	1. 건축디자인의 프로세스와 단계별 조건/근거의 이해를 단독주택 주제를 통하여 습득하도록 한다. 2. 건축적 아이디어를 글과 말로 표현할 수 있으며 기본설계 도서를 국제 표준에 적합한 기준으로 작성할 수 있게 단련한다. 3. 자신의 건축디자인을 타인에게 간결하고 명쾌하게 전달할 수 있는 발표 능력을 배양한다. 4. 디자인 원리를 공간구성과 형태에 따른 분석에 의해 모형과 미디어를 적절히 사용하여 설계를 구체화할 수 있고, 발전시킬 수 있는 응용력을 향상시킨다.			
교과 내용	단독주택설계(사전조사 사례 및 대지 조사 등, 설계조건설정, 배치, 평면, 입면 및 단면계획 도서 작성 등)			
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수·학습방법 / 중복 선택	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
MC2 설계 (SPC-7,8)	100%	건축설계 과정에서 상황과 소통상대에 따라 구두, 문서, 스케치, 도면, 모형 등 적절하고 다양한 매체를 활용하여 단계별 과정에 맞게 표현 할 수 있다. 건축 및 도시설계의 기초를 이루는 2차원과 3차원 형태 및 공간구성의 기본 원리를 이해하고, 창의적 형태 및 공간으로 구체화할 수 있다.		프로젝트 및 과제

과목 프로파일			
과목명	건축설계2	영문과목명	Architectural design 2
교과목 개요 및 특성	복합주민센터 설계를 통하여 대지의 인문 사회, 자연적 특성을 분석, 디자인에 반영하고, 3차원의 창의적 형태 및 공간으로 구현시킨다.		
교과 목표	1. 미적, 기술적 요구사항을 충족하는 창의적 건축 설계능력 배양 -사전조사 분석, 건축설계목표 설정 등의 건축디자인 프로세스를 체득시킨다. -건축적 아이디어를 글과 말로 표현하고, 모형과 미디어를 적절히 사용하여 설계를 구체화할 수 있고, 국제 표준에 적합한 기본설계 도서로 작성 발전시킬 수 있는 응용력을 향상시킨다. 2. 생태적으로 책임 있는 디자인과 환경보전과 재생방법에 대한 적합한 디자인을 인식하게 한다. 3. 대지의 인문 및 사회 그리고 기후 등 자연환경의 특성을 분석하여 활용할 수 있는 능력을 배양한다.		
교과 내용	주민센터설계(사전조사 사례 및 대지 조사 등, 설계조건설정, 배치, 평면, 입면 및 단면계획, 건축도서 작성 등)		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC2 설계 (SPC-8,10)	100%	건축 및 도시설계의 기초를 이루는 2차원과 3차원 형태 및 공간구성의 기본 원리를 이해하고, 창의적 형태 및 공간으로 구체화할 수 있다. 대지의 인문 및 사회 그리고 기후 등 자연환경의 특성을 분석, 평가하여 배치 등의 설계개념을 추출하고 대지조성과 외부 공간 계획을 포함한 대지계획을 할 수 있다.	프로젝트 및 과제

과목 프로파일			
과목명	구조의 이해	영문과목명	Introduction to Structural theories
교과목 개요 및 특성	건축물의 구축에 따른 전반적인 힘의 작용과 원리에 대해 역학적 성질 및 건축물의 각 부재에 대한 역학적 성질과 시스템을 이해함에 따라, 이를 계획 단계의 설계 행위에 적용하고 응용할 수 있는 이론적 기반을 제공한다.		
교과 목표	1. 구조에 대한 기초이론으로 힘의 균형에 대한 역학적 성질의 원리에 대해 이해를 한다. 2. 건축물의 구축에 따른 시스템의 특성과 적용방법을 이해한다.		
교과 내용	1. 건축물의 구축에 따른 전반적인 힘의 작용과 원리에 대해 역학적 성질을 이해한다. 2. 건축물의 각 부재에 대한 역학적 성질과 시스템을 이해한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC3 기술 (SPC-17)	100%	구조의 기초이론과 역학적 원리의 이해를 바탕으로 다양한 건축 구조 시스템의 특성과 적용방법을 이해한다.	필답고사 및 과제

과목 프로파일				
과목명	건축재료및구법	영문과목명	Architectural Engineering Materials	
교과목 개요 및 특성	건축재료의 구성과 그에 따른 기계적 성질을 이해하며, 구조시스템에 대한 원리를 이론과 실습을 통하여 역학적으로 분석하고 이해한다.			
교과 목표	새로운 재료가 많이 출현 되어 어느 재료를 선택하는가가 재료 설계론의 측면에서 건축의 설계자나 시공자에 있어 중요한 문제로 등장 되었다. 이를 위하여 구조재료·마감 재료 등의 건축재료 제반에 대해서 건축·시공·구조적 관점에서, 각 재료 성질·생산·시공법을 중심으로 학습하고자 한다.			
교과 내용	건축재료 및 구법			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)			
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
MC3 기술 (SPC-17,21)	100%	구조의 기초이론과 역학적 원리의 이해를 바탕으로 다양한 건축 구조 시스템의 특성과 적용방법을 이해한다. 건축재료에 대한 성질과 사용원리 및 구성방법을 이해한다.		필답고사 및 과제

과목 프로파일				
과목명	디지털 디자인1	영문과목명	Digital Design1	
교과목 개요 및 특성	디자인 프로세스 이해를 바탕으로 디지털 툴을 활용하여 아이디어를 3차원의 건축적 공간으로 표현하여 창의적 설계 능력을 배양한다.			
교과 목표	본 과목은 디지털 기술을 활용한 표현 및 기술의 이해를 통해 건축적 아이디어를 설계 디자인 과정에 적용하고 표현 할 수 있도록 하는 것을 목적으로 한다. 수업은 기본적으로 3D 프로그램(Rhino 3D)을 활용한 모델링의 이해와 기능의 습득을 포함하며 단순한 3D 프로그램의 툴(Tool) 사용을 넘어 한 장의 프리젠테이션이 가능한 다이어그램화 되어진 건축적 이미지로의 표현이 가능하게 하는 것을 수업의 목표로 한다.			
교과 내용	수업은 습득한 2D,3D 툴의 사용법을 통하여 학생들의 창의적인 아이디어를 자신의 건축적 아이디어를 완벽하게 구체화 시킬 수 있게 한다. 수업의 진행은 학기 초 기초 3D 프로그램 사용방법을 습득이후 자유곡선 등을 이용한 창의적인 형태의 프리폼 오브젝트 오브젝트 (Free-from Object)를 3D 프로그램에서 제작하고 2D프로그램에서 이를 한 장의 패널로 표현한다. 단순한 3D모델링 및 툴 사용 영역을 넘어 건축적 아이디어의 자유로운 표현을 주 내용으로 한다.			
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
MC3 기술 (SPC-20)	100%	설계단계에서 컴퓨터를 이용한 다양한 디지털 활용기술을 이해한다.		필답고사 및과제

과목 프로파일			
과목명	디지털 디자인2	영문과목명	Digital Design2
교과목 개요 및 특성	라이노(Rhino 3D)를 활용한 3D 모델링에 대한 기본적인 이해를 숙지한 상태에서 프리폼(Freeform) 3D모델링(Modeling) 교육 및 디지털패브리케이션(Fabrication) 교육을 실시하여 건축적 아이디어의 실질적 구현을 목표로 한다.		
교과 목표	2D 3D 프로그램의 이해를 바탕으로 한 디지털페브리케이션 능력습득 및 향상을 목표로 한다.		
교과 내용	1. 레이저커팅과 3D프린팅의 특성과 사용 등을 이해한다. 2. 디지털페브리케이션의 제작 방법을 익힌다. 3. 주요 소프트웨어 사용으로는 라이노, 일러스트레이터, 레이저커팅 소프트웨어, 3D 프린팅 소프트웨어 등이며 이를 이용하여 다양한 아이디어를 현실화시킨다.		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC3 기술 (SPC-20)	100%	설계단계에서 컴퓨터를 이용한 다양한 디지털 활용기술을 이해한다.	필답고사 및과제

과목 프로파일			
과목명	건축설계3	영문과목명	Architectural design 3
교과목 개요 및 특성	도시적 맥락(context)을 이해하고 대지에 대한 다양한 해석과 접근방법을 통해 프로그램을 도출하고 이를 반영한 도시형 공동주택을 계획하고 제안한다.		
교과 목표	1. 사회활동의 유형과 규모를 분석하고 공간과 장소의 성질을 이해하며, 주변 상황분석을 통한 제약조건과 잠재력을 분석하고 이를 종합하는 설계과정에 대한 이해와 응용이다. 2. 프로그램 및 대지에 대한 다양한 해석을 고려할 수 있어야 한다. 복잡한 건물이나 여러 개의 복합건물을 다룰 수 있는 능력을 배양하고, 디자인과정을 통해 의사전달 능력을 향상할 수 있도록 한다. 3. 설계의 초기 단계부터 완결하기까지의 과정을 체계적으로 다루며, 건축 및 도시설계의 기초를 이루는 공간 및 형태 질서의 기본 원리와 시스템을 이해하고 이를 건축적으로 구체화한다.		
교과 내용	1. 도시 집합주택 : site에 대한 다양한 해석과 접근방법의 모색한다. 2. 도시적 context를 이해한다. 3. 도시의 집합주택 공간계획 및 디자인을 수행한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수·학습방법 / 중복 선택	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC2 설계 (SPC-9,10)	100%	건축에 관련된 선례, 이론, 현상 등 다양한 정보의 수집, 조사, 분석 방법에 대한 이해를 바탕으로 주어진 문제에 대하여 구체적으로 정의하고, 설계 및 건축적 문제에 대한 합리적 대안을 제시할 수 있다. 대지의 인문 및 사회 그리고 기후 등 자연환경의 특성을 분석, 평가하여 배치 등의 설계개념을 추출하고 대지조성과 외부 공간 계획을 포함한 대지계획을 할 수 있다.	프로젝트 및 과제

과목 프로파일			
과목명	건축설계4	영문과목명	Architectural design 4
교과목 개요 및 특성	지역의 교육시설 등을 중심으로 Master Plan의 작성기법, 프로그램과 건축의 관계, 지역과의 물리적・사회적 관계 등의 검토를 통해 강릉시의 초등학교 리모델링 계획안을 제안한다.		
교과 목표	1. 종합적인 설계능력을 배양하고 2. 건축적 가능성 및 사회의 요구를 파악하고, 3. 프로그램을 형상화해 가는 과정(Design Process)을 충실히 함으로써 다양한 건축적 사고와 조형적 접근방안을 모색토록 한다.		
교과 내용	1. 지역 공공시설, 교육시설 등을 중심으로 Master Plan의 작성기법, 프로그램과 건축의 관계, 지역과의 물리적·사회적 관계 등을 검토한다. 2. 또한, 주변 상황을 통한 제약조건과 잠재력을 분석하고, 이를 설계과정에 적용하는 방법론의 이해와 응용을 한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수·학습방법 / 중복 선택	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC2 설계 (SPC-9,11,14)	100%	건축에 관련된 선례, 이론, 현상 등 다양한 정보의 수집, 조사, 분석 방법에 대한 이해를 바탕으로 주어진 문제에 대하여 구체적으로 정의하고, 설계 및 건축적 문제에 대한 합리적 대안을 제시할 수 있다. 장애인, 노인, 임산부 등을 포함한 다양한 건물 이용자의 편의와 안전을 고려하여 설계할 수 있다. 기존 건물에 대해 사회 환경적 변화에 대응하는 새로운 가치도입과 장소성 회복 등을 포함한 건축 리모델링을 개념적으로 정의 내릴 수 있고, 이를 바탕으로 형태, 기능을 변경하거나 개선하는 리모델링 설계를 할 수 있다.	프로젝트 및 과제

과목 프로파일			
과목명	건축환경계획	영문과목명	Architectural Environmental Planning 1
교과목 개요 및 특성	인간, 환경, 건축의 관계에서 발생되는 문제점을 추출하고, 건축환경의 쾌적성, 보건성, 편리성, 안정성, 지속가능성의 환경시스템 요소를 분석, 최적 건축 대안 계획을 위한 기초 능력을 배양하도록 한다. 최근 기후변화와 에너지 위기에 대응한 저에너지 건축, 신재생에너지 적용, 녹색건축과 녹색도시의 시대적 필수 요소를 이해하여 자신의 공간계획기법으로 활용 가능한 구체적 지식 습득을 목표로 한다.		
교과 목표	1. 고도의 과학화된 기술사회에서 건축에 대한 요구조건은 새로운 과학화와 기술의 도입을 요구하고 있다. 2. 건축가는 생리적, 심리적 반응에 영향을 주는 열, 빛, 음에 대한 물리적 특성과 함께 이를 건축에 적절하게 응용, 조절하여 건물의 질적인 향상과 인간에게 쾌적한 주거공간을 제공하여야 한다. 3. 자연 시스템과 건조 환경의 지식을 갖추고 대처할 수 있는 능력을 갖추도록 한다. 4. 도시설계, 지역 및 도시계획의 지형적, 경제적, 사회적 이슈와 실무환경에 대한 영향력을 이해한다. 5. 생태적 지속가능성과 관련된 이슈를 이해하며, 열·조명·음향 등의 에너지 사용 절감과 환경충격 절감을 위한 자연형 시스템을 이해한다. 6. 자연 시스템의 관리와 조경설계를 인지한다.		
교과 내용	1. 열 환경: 단열, 보온, 결로 2. 빛 환경: 자연채광, 인공조명, 색채계획 3. 음 환경: 흡음과 차음, 실내음향, 소음 4. 공기 환경: 실내 공기 환경, 대기 환경 5. 자연형 에너지의 활용 6. 자연형 디자인 설계 7. 건축과 생태에너지 8. 자연 친화형 건축		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC1 건축적 사고(SPC-6)	50%	자연 및 인공자원의 합리적 이용과 역사 및 문화 자원의 보전을 위한 지속가능한 건축과 도시계획의 원리를 이해한다.	필답고사 및 과제
MC3 기술 (SPC-18)	50%	열, 빛, 음, 공기, 에너지 관리 등에 대한 특성과 지속가능한 환경조절 시스템의 기본 원리 및 적용방법을 이해한다.	필답고사 및 과제

과목 프로파일			
과목명	구조디자인	영문과목명	Introduction to Structural theories
교과목 개요 및 특성	건축물의 구축에 따른 전반적인 힘의 작용과 원리에 대한 역학적 성질과 건축물의 구조 시스템을 이해하여 건축물의 구조디자인에 대한 합리성을 이론과 실습을 통하여 구조공학적으로 분석하고 이해한다.		
교과 목표	1. 구조에 대한 기초이론으로 힘의 균형에 대한 역학적 성질의 원리에 대해 이해를 한다. 2. 건축물의 구축에 따른 시스템의 특성과 적용방법을 이해한다.		
교과 내용	1. 건축물의 구축에 따른 전반적인 힘의 작용과 원리에 대해 역학적 성질을 이해한다. 2. 건축물의 각 부재에 대한 역학적 성질과 시스템을 이해한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC3 기술 (SPC-17)	100%	구조의 기초이론과 역학적 원리의 이해를 바탕으로 다양한 건축 구조 시스템의 특성과 적용방법을 이해한다.	필답고사 및 과제

과목 프로파일			
과목명	건축시공학	영문과목명	Constructional Execution of Building Work
교과목 개요 및 특성	건설생산성 분석과 향상에 대한 기초지식을 습득하고, 건설현장에서 기본적이며 중요시 진행되는 가설공사, 토공사, 기초공사, 철근콘크리트공사, 철골공사를 중점적으로 다루어, 건축가로서 필요한 시공분야 지식 습득을 목표로 한다.		
교과 목표	본 수업은 강의 및 이론 수업을 통하여 건축시공과 관련한 기술을 학습하고 이를 위한 건설관리 및 현장관리 요소(공정, 품질, 환경, 안전, 공사비)를 이해한다. 건축기술은 일반적인 공종분류에 따라 진행되며, 건설관리 요소는 현장에서 필요한 건설사업 관리자의 역량을 기본으로 진행된다. 그 외에도 건축현장에서 필요한 최신 공법 및 기술 등을 추가 학습한다.		
교과 내용	1. 건축공사의 각 공종별 시공 동영상과 사례분석을 통해 시공방법 및 건축재료에 대한 이해를 높인다. 2. 건설프로젝트의 설계 전 단계부터 시공 후 단계까지 공정 · 원가 · 품질 · 안전 · 환경을 효율적으로 관리하기 위한 건설관리의 기본 사항을 숙지한다. 3. 컴퓨터 응용기술과 연계하여 건축시공, 건설관리 및 건축재료에 대한 기초적 사고를 향상시켜 설계 시 고려해야 할 각종 사항에 대해 이해한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC3 기술 (SPC-21,22)	100%	건축재료에 대한 성질과 사용원리 및 구성방법을 이해한다. 공사에 필요한 물적, 인적, 기술적 자원과 예산을 효율적으로 운용할 수 있는 발주방식, 시공과정 및 건설관리에 대하여 이해한다.	필답고사 및 과제

과목 프로파일			
과목명	건축법규	영문과목명	Building Code
교과목 개요 및 특성	건축 관련 업무를 수행할 때 필요한 건축기본법, 건축법, 국토의 계획 및 이용에 관한 법률, 주차장법, 환경관련 법, 건축사법 등 관련 법 규정들에 대하여 학습하는 것이다.		
교과 목표	1. 각종 건축물을 건조하는데 포괄적으로 법적 규제사항을 인지한다. 2. 모든 건축물의 안전과 편리 그리고 공공복리 증진의 목적과 법적 사항의 기준을 이해한다. 3. 이를 위해 시공재료, 구성 부재, 조립부품을 생산하고 사용하는 데에 관련된 원리, 관습, 규격, 적용, 제한 등을 이해한다.		
교과 내용	1. 환경 재생 가능성과 건축 폐기물의 유해성 및 규제 방식을 이해한다. 2. 공중보건과 공공의 안전 및 복지, 재산권, 건축법규, 장애인에 대한 고려(acc를 포함하여 그밖에 설계, 시공, 실무에 영향을 주는 기타 건축 제반 관련 법규 조항들을 인지한다. 3. 건축사가 건축주와 사회에 대한 책임을 인지하고, 전문인으로서의 직업윤리를 이해한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법/ 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC4 실무 (SPC-26)	100%	공공의 안전, 재산권 그리고 설계, 감리, 시공 등 실무분야 전반에 관련된 건축법과 관련 제반 법령을 이해하고, 이에 따른 건축사의 법적 책임과 의무를 이해한다.	필답고사 및 과제

과목 프로파일				
과목명	BIM및연습	영문과목명	Building Information Modeling and Practice	
교과목 개요 및 특성	건축설계를 위한 전산 BIM 프로그램(REVIT, NAVISWORKS)들을 학습하고 실습해 봄으로써 디지털 정보 이용기술을 이용한 정보의 이용과 관리, 이미지의 표현, 건축설계 과정에서의 활용을 주요 내용으로 학습한다.			
교과 목표	최근 CAD의 변화를 보면 건축설계의 성과품을 도면으로 표현하는 기본적인 모델링 과정 이외에 컴퓨터를 이용한 건축물의 계획, 설계, 시공, 유지관리를 통합한 정보의 통합관리체계(BIM : Building Information Management)가 도입되고 있다. 본 과목은 컴퓨터를 이용한 기본적인 건축물의 도면 제작 및 표현방식에 대해 우선 학습하고 건축 성과의 표현을 통한 BIM의 통합 운용에 대해 기본 과정의 이해를 목표로 한다.			
교과 내용	본 교과목은 건축설계를 위한 전산 프로그램들을 학습하고 실습을 통한 실무능력 향상을 위해 디지털 정보 이용기술을 이용한 정보의 이용과 관리, 이미지의 표현, 건축과정에서의 활용을 주요 내용으로 학습한다. 주요 사용 소프트웨어로 REVIT이나 ARCHCAD 등 BIM 프로그램과 디지털 그래픽 표현 프로그램을 적용한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
MC3 기술 (SPC-20)	100%	설계단계에서 컴퓨터를 이용한 다양한 디지털 활용기술을 이해한다.		필답고사 및 과제

과목 프로파일				
과목명	건축설비	영문과목명	Mechanical Systems	
교과목 개요 및 특성	기계・전기・물리・화학 등의 기초적 지식을 하나의 건축기술영역으로 체계화한 건축설비(위생설비, 공기조화설비, 소방설비, 전기설비, 특수설비 등)에 대해 설명하고, 인간의 생활환경을 쾌적하고, 지속가능한 건물을 설계, 시공할 수 있도록 이용하게 한다.			
교과 목표	현대건축의 고층화·대형화·지능화는 건축 기술자의 건축설비에 대한 새로운 지식이 없이는 고품질화·안전화를 이룩하기 어렵게 하고 있다. 기계·전기·물리·화학 등의 기초적 지식을 하나의 건축기술영역으로 체계화한 것으로써 급·배수, 위생설비, 공기 조화설비, 전기설비, 특수설비로 나누어져 있다. 각 시스템, 재료의 특징을 설명하고 있고 이것은 완전한 건물의 설계 시공을 행하는데 이용하게 한다.			
교과 내용	1. 급·배수설비 2. 위생설비 3. 공기 조화설비 4. 전기설비 5. 특수설비			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
MC3 기술 (SPC-18,19)	100%	열, 빛, 음, 공기, 에너지 관리 등에 대한 특성과 지속가능한 환경조절 시스템의 기본 원리 및 적용방법을 이해한다. 기계, 전기, 통신, 소방 등 건축설비 시스템의 기본원리 및 적용방법을 이해한다.		필답고사 및 과제

과목 프로파일			
과목명	환경심리및행동론	영문과목명	Environmental Psychology
교과목 개요 및 특성	환경과 인간행동 간의 상호관계를 밝혀주는 심리적·생리적·행태적 이론에 대하여 학습하는 것이다. 인간과 환경 사이의 관계를 결정론이 아닌 상호관계(transaction) 속에서 이해하고 물리 환경을 포함한 총체적 의미로서의 환경과 사용자와의 관계 형성을 지원하는 장치로서의 건축적 가능성을 탐색하는 것이다.		
교과 목표	1. 인간행태와 환경(건축)과의 관계 등에 대해 검토하고, 설계과정에서의 적용에 대해 이해한다. 2. 사용자의 요구분석 및 디자인의 의사결정, 인간행태와 건축과의 관계 등에 대한 다양한 가능성을 검토한다. 3. 다양한 문화 속에서 개인과 사회집단이 드러내는 행동원리와 환경과의 상호작용에 대해 이해한다. 4. 저출산・고령화로 예기된 사회변화를 검토하고 건축 및 도시에서 나타나는 다양한 양상을 외국사례를 통해 이해하고 이에 대한 대응방안을 찾아보고자 한다.		
교과 내용	1. 환경과 인간행동 간의 상호관계를 밝혀주는 심리적·생리적·행태적 이론과 방법 2. 인간과 환경 사이의 관계를 결정론이 아닌 상호관계(transaction) 속에서 이해하고 물리 환경을 포함한 총체적 의미로서의 환경과 사용자와의 관계 형성을 지원하는 장치로서의 건축적 가능성 3. 건조 환경과 인간행동, 행동장치와 Affordance, 근접이론(영역, Privacy 등), 행동장면의 이론, 개인의 발달과 환경, 공간의 시지각 특성 등		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC1 건축적 사고(SPC-4,5)	100%	건축과 도시에 영향을 미치는 지역과 사회, 문화, 경제, 정책등의 요인과 상호 관계성을 이해한다. 물리적 환경과 인간행동 간의 관계를 파악하여 공간계획에 적용하는 원리와 방법을 이해한다.	필답고사 및 과제

과목 프로파일			
과목명	목조건축계획및설계1	영문과목명	Wooden Architectural Design1
교과목 개요 및 특성	한국 전통 목조 건축과 서양 목조 건축의 특성을 이해하고, 친환경 에너지 절약형 건축으로서 목조 건축이 나아가야 할 방향을 제시하며, 이론과 실습을 통해 목구조 특성, 재료의 재활용 방안을 연구한다.		
교과 목표	목조건축 설계기술의 이해를 바탕으로 한 목조건축설계 능력습득 및 향상을 목표로 한다.		
교과 내용	1. 목조건축의 특성과 강점 등을 이해한다. 2. 목조건축의 계획 및 설계방법을 익힌다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC1 건축적 사고(SPC-3)	50%	한국 건축의 고유한 사상과 건축원리 및 문화적 전통을 이해한다.	필답고사 및 과제
MC3 기술 (SPC-21)	50%	건축재료에 대한 성질과 사용원리 및 구성방법을 이해한다.	필답고사 및 과제

과목 프로파일			
과목명	건축설계5(캡스톤디자인)	영문과목명	Architectural design 5 (Capstone Design)
교과목 개요 및 특성	도시의 복합성을 주제로 저층부의 문화시설과 상층부의 업무시설이 복합된 대형건축물에 대한 계획과 통합 설계를 수행하게 된다.		
교과 목표	도시의 복합성을 주제로 저층부의 문화시설과 상층부의 업무시설이 복합된 대형건축물에 대한 계획과 통합 설계를 수행하게 된다. 1. 복합성 개념에 따른 대형 복합건축물의 기능적, 기술적, 미학적 고려사항에 대한 이해와 통합적 접근 2. 도시의 다양성, 공공성, 컨텍스트의 개념에 대한 이해와 적용 3. 문화시설로서의 조형적 아이덴티와 공간에 대한 다양하고 자유로운 탐색 능력 배양 4. 쾌적하고 지속 가능하며 창의적 업무환경에 대한 이해와 적용		
교과 내용	1. 용도의 복합 구성은 기능과 공간의 적절한 연계(통합)와 분리(자율)를 고려하며 일체적이고 입체적인 구성 방식을 제안한다. 2. 문화시설은 이용자들의 다양한 행위를 담아내며 휴식과 소통의 장소와 공간을 제공하며 동시에 내부 공간은 사회적, 문화적 변화에 따른 새로운 의미를 담아낸다. 3. 업무공간은 지속 가능한 업무환경을 조성하며 융합적이고 창의적인 업무환경을 모색한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수·학습방법/중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC2 설계 (SPC-11,14, 15)	100 %	1. 장애인, 노인, 임산부 등을 포함한 다양한 건물 이용자의 편의와 안전을 고려하여 설계할 수 있다. 2. 인명의 안전 및 피난 원리를 바탕으로 안전, 피난 등을 고려한 설계안을 작성할 수 있다. 3. 건물의 구조, 외피, 구축방법, 기계, 전기 등의 설비요소들이 통합되는 건물시스템에 대해 이해하고 이를 설계에 적용할 수 있다.	프로젝트 및 과제

과목 프로파일				
과목명	건축설계6(캡스톤디자인)	영문과목명	Architectural design 6 (Capstone Design)	
교과목 개요 및 특성	지속가능성을 주제로 강릉 구도심의 도시재생과 건축물 리모델링 설계를 진행하며 쇠퇴해 가는 원도심 활성화를 위해 건축 및 도시 관련 문제점에 대한 창의적 해결책을 제시한다.			
교과 목표	쇠퇴해 가는 원도심 활성화를 위해 도시재생을 주제로 건축 및 도시 관련 문제점에 대한 창의적 해결책을 제시한다. 1. 도시설계(도시재생)의 기본원리를 이해한다. 2. 도시구조의 광역, 미시적 분석을 통해 도시현황을 비판적으로 인식하고 문제를 해결하며 비전 제시를 위한 도시설계(마스터플랜), 건축설계(리모델링)안을 도출한다. 3. Master plan 구역 내외부의 역사 문화적 맥락을 이해하고 이를 바탕으로 재생설계를 진행할 수 있다. 4. 디자인 제안배경부터 최종적 Master plan, 건축물 리도델링 설계까지 일관적 논리전개를 할 수 있다.			
교과 내용	1. 도시분석은 인문학적, 물리적 분석을 충실히 수행하며 항목별 계획 요소를 추출하여 계획과 연계시킨다. 2. 마스터플랜은 재생을 위한 주제(키워드)를 선정하고 이에 적합한 물리적 환경의 개선은 물론 지속가능한 공동체 형성을 위한 프로그램 구성을 포함한다. 3. 리모델링 설계는 마스터플랜의 계획 내용을 구체화시키며 기존 건물의 도면 자료를 근거로 계획하고 계획 전 후의 변경사항을 3차원적으로 설명한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)			
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
MC2 설계 (SPC-7,12,13)	100%	1. 건축도면 작성, 정확한 건축용어의 사용과 표현, 3D프로그램의 능숙한 사용과 표현이 가능하며 소통의 형식에 있어서는 영어 패널과 모형, 그리고 설계설명서를 제작하고 그 상호 관계를 이해하고 자신의 언어로 표현할 수 있게 한다. 2. 기존 건물에 대해 사회 환경적 변화에 대응하는 새로운 가치도입과 장소성 회복 등을 포함한 건축 리모델링을 개념적으로 정의 내릴 수 있고, 이를 바탕으로 형태, 기능을 변경하거나 개선하는 리모델링 설계를 할 수 있다. 3. 도시계획 기본원리를 이해하고 비평적 관점에서 도시설계를 평가할 수 있으며 이를 바탕으로 건축설계를 할 수 있다.			프로젝트 및 과제

과목 프로파일				
과목명	도시계획론	영문과목명	Urban Planning	
교과목 개요 및 특성	도시의 발생 요인과 입지이론을 사회적, 물리적 환경의 측면에서 검토하고, 선례를 통해 도시문제의 맥락을 설정하여 복잡한 문제를 체계화시키는 동시에 평가와 기술적 대응법을 학습한다. 도시 내의 공간과 시설에 대한 도시민의 요구 조건과 법적 조정을 이해한다.			
교과 목표	1. 도시의 발생 요인과 입지이론을 사회적, 물리적 환경의 측면에서 이해한다. 2. 도시문제의 조사와 문제의 주요 맥락을 설정하여 복잡한 문제를 체계화 할 수 있으며 동시에 평가의 맥락과 방법을 습득할 수 있다. 3. 도시 내의 각 공간과 시설에 대한 도시민의 요구조건과 법적 조정을 이해할 수 있다.			
교과 내용	1. 도시의 입지이론과 사례조사 2. 도시문제의 유형과 평가기준 및 내용 3. 도시공간의 체계와 기술적 대응 4. 도시민의 요구조건과 법적 조정에 대한 이해 5. 도시문화의 보존과 새로운 문화의 제안			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수·학습방법/ 중복 선택	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
MC1 건축적사고 (SPC-6)	100%	건축과 도시의 지속가능성에 대해 이해한다.		필답고사 및 과제

과목 프로파일			
과목명	특수공간디자인	영문과목명	Planning of Welfare Facilities
교과목 개요 및 특성	1. 인간과 환경 사이의 관계를 결정론이 아닌 상호관계 속에서 이해하고 물리 환경을 포함한 총체적 의미로서의 환경과 사용자와의 관계 형성을 지원하는 장치로서의 건축적 가능성을 검토한다. 2. 노약자시설 및 지역 공공시설에서의 배리어프리디자인, 유니버설디자인의 적용을 이해하고 검토한다.		
교과 목표	1. 초고령사회에 따른 도시건축 및 사회변화를 선진사례를 통해 확인하고 이를 지역 및 복지적 관점에서 다양한 거주형식(주거 및 시설 등)의 문제점을 검토하고 이를 적용하기 위한 여러 방안을 모색한다. 2. 복지의 시각과 인간-환경의 관점에서 주거에서 시설에 이르기까지의 주요 문제점과 건축적인 계획방안을 모색하고 이에 따른 다양한 대안을 제시하고 검토한다. 3. 또한, 이의 디자인 근거가 되는 Normalization, Universal Design의 기본적인 이해와 구체적인 접근방안을 모색한다.		
교과 내용	1. 인간과 환경 사이의 관계를 결정론이 아닌 상호관계 속에서 이해하고 물리 환경을 포함한 총체적 의미로서의 환경과 사용자와의 관계 형성을 지원하는 장치로서의 건축적 가능성을 검토한다. 2. 노약자시설 및 지역 공공시설에서의 배리어프리디자인, 유니버설디자인의 적용을 이해하고 검토한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법/ 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC1 건축적 사고(SPC-4,5)	100%	건축과 도시에 영향을 미치는 지역과 사회, 문화, 경제, 정책등의 요인과 상호 관계성을 이해한다. 물리적 환경과 인간행동 간의 관계를 파악하여 공간계획에 적용하는 원리와 방법을 이해한다.	필답고사 및 과제

과목 프로파일			
과목명	건축종합설계1	영문과목명	Architectural design 7
교과목 개요 및 특성	졸업설계로서, 지금까지 배운 설계와 이론 수업을 바탕으로 건축에 대한 자신의 아이디어를 제안한다. 이를 위해 스스로 선택하는 대지가 처해 있는 문제점을 인식하고 이에 대한 해결방법을 제시하며, 이를 과학적이고 미학적이며 또한 윤리적으로 풀어낸다.		
교과 목표	1. 사회적, 지역적, 환경친화적, 미래지향적 관심사 등에 따라 주제를 선정 process의 단계별 연관성과 접근의 다양성을 이해하여 종합적이고 창의적 문제해결 능력을 고취한다. 2. 설계의 초기단계부터 완결까지의 과정을 체계적으로 다루며, 건축 및 도시의 기초를 이루는 문맥과 공간 및 형태질서의 원리와 시스템을 이해하고 이를 구체화한다. 3. 건축 및 도시의 각 분야별 문제해결의 다양한 접근법을 숙지하고 관계를 학습하여 이들의 복잡한 문제를 종합하여 도면을 포함한 다양한 형식(설계설명서, 보고서, 패널 등)으로 설계과정을 제시할 수 있도록 한다.		
교과 내용	1. 사례의 선정방법. 2. 문제점과 개선방법. 3. 요구조건과 제약조건. 4. 평가의 맥락설정과 평가방법. 5. 공간계획 도면작성. 6. 물리적 대응 방법 7. 평가 및 반성		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC2 설계 (SPC-15,16)	100%	도시계획 기본원리를 이해하고 비평적 관점에서 도시설계를 평가할 수 있으며 이를 바탕으로 건축설계를 할 수 있다. 프로그램이 지향하는 건축교육을 바탕으로 문제의 제기와 해결방안 등을 포함하는 창의적 설계를 할 수 있으며, 도면을 포함한 다양한 형식 (논문, 보고서, 패널 등)으로 설계 전과정을 종합하여 제시할 수 있다.	프로젝트 및 과제

과목 프로파일			
과목명	건축종합설계2	영문과목명	Architectural design 2
교과목 개요 및 특성	기존에 작업했던 설계 프로젝트를 실시설계의 기술도서 작성 원칙과 실제에 따라 실무도면화하는 과정을 수행한다.		
교과 목표	설계의 진행단계별 계획 의도를 전달할 수 있는 설명과 기술 도서 작성(실시 및 상세설계)을 기준으로 디자인의 다양성보다는 실무적 이해와 통합·종합적 역량을 향상시키는데 초점을 두고 있다. 1. 구조시스템에 따른 역학적 성질, 시공성, 경제성을 이해하고 경제적이고 합리적인 구조계획이 가능하도록 지원한다. 2. Passive 적 이해를 바탕으로 설비시스템 등의 효율적 계획으로 친환경, 에너지 절약형 건축물계획을 검토한다. 3. 각종 재난·재해에 대한 안전한 환경을 검토하고 최적의 유지관리 등을 포함한 대안을 계획에 반영한다.		
교과 내용	1. 도시와 건축의 관계 2. 문화와 건축 3. 건축주의 요구조건 수용방법		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC2 설계 (SPC-12,13,16)	100%	인명의 안전과 피난 원리를 바탕으로 안전 및 피난 등을 고려하여 설계할 수 있다. 건축물의 구조, 설비, 외피, 재료 등의 요소들이 통화되는 건물시스템의 원리를 이해하고 이를 적용하여 설계할 수 있다. 프로그램이 지향하는 건축교육을 바탕으로 문제의 제기와 해결방안 등을 포함하는 창의적 설계를 할 수 있으며, 도면을 포함한 다양한 형식 (논문, 보고서, 패널 등)으로 설계 전과정을 종합하여 제시할 수 있다.	프로젝트 및 과제

과목 프로파일			
과목명	건축실무	영문과목명	Professional Practices
교과목 개요 및 특성	건축 설계사무소의 전문용역을 위해서 요구되는 건축사의 전문직으로서 갖추어야 할 직업윤리를 바탕으로 사무소의 운영과 관리에 대한 사항과 방법을 이해하며, 프로젝트와 관련된 단계별 도면과 서류의 유형 등 다양한 역할과 책임을 이해한다.		
교과 목표	1. 건축 설계사무소의 실무실습을 통해 전문용역을 위해서 요구되는 건축사의 직업윤리를 이해한다. 2. 프로젝트와 관련된 단계별 도면과 서류의 유형 등 다양한 역할과 책임을 이해한다. 3. 사무소의 운영과 관리에 대한 모든 사항과 방법을 이해한다.		
교과 내용	1. 전문용역을 위해서 우선 요구되는 건축사의 직업윤리를 이해한다. 2. 프로젝트와 관련된 다양한 인간관계의 경험과 건축사의 역할 및 책임을 이해한다. 3. 프로젝트 단계별 도면과 서류의 유형에 대한 기본적 사항과 방법을 이해한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC4 실무 (SPC-23,24,25)	100%	건축주와 사회에 대한 건축사의 권한과 책임, 권리와 의무 그리고 전문인으로서의 직업윤리를 이해한다. 건축설계의 기획, 계획, 중간, 실시 단계 관련 실무도서를 이해하고, 관련 전문 기술분야와 협업하는 과정 및 조정, 개략 공사비 산정, 사후설계관리업무, 감리, 건물의 유지관리 등에 대한 고려사항을 이해한다. 계약 및 재무관리, 사업계획, 영업 및 수주, 조직관리 등 건축사 사무소 운영과 관리에 필요한 사업 실무를 이해한다.	필답고사 및 과제

과목 프로파일				
과목명	건축계획론	영문과목명	Methode of Architectural Planning	
교과목 개요 및 특성	물리적인 환경과 인간행태의 바탕을 이루고 있는 건축공간의 유형별 자료와 건축 계획상의 고려사항을 이해하고, 건축공간을 다루는 건축가가 현실적인 접근에 필요한 원리와 방법을 습득한다.			
교과 목표	1. 물리환경과 사회 환경 간의 관계를 말해주는 각 이론 들을 이해한다. 2. 인간의 생활과 활동에 요구되는 적절한 물리적 사회적 환경조건을 다양한 정보의 수집을 통해 체계적으로 종합한 프로그램을 작성할 수가 있다. 3. 역사적 지역적 문제의식, 잠재력, 요구조건, 법적 제약조건, 경제적 여건 등을 합리적으로 정리하여 설계 방향과 기준 및 지침 설정의 방법을 익힌다.			
교과 내용	1. 모든 환경의 관계에 대한 이론을 수집하고 정리하여 이해한다. 2. 생활과 활동의 기능적 탐색과 문화적 의미를 반영한 프로그램을 작성한다. 3. 설계에 관련된 모든 정보를 수집, 분석하여 설계에 반영할 계획방법을 익힌다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)			
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
MC1 건축적 사고(SPC-5)	100%	물리적 환경과 인간행동 간의 관계를 파악하여 공간계획에 적용하는 원리와 방법을 이해한다.		필답고사 및 과제

과목 프로파일				
과목명	단지계획론	영문과목명	Site Planning	
교과목 개요 및 특성	주거단지와 아파트 위주로 물리적 환경과 사회적 환경간의 상호관계를 바탕으로 제한조건을 적절히 해석하여 단지를 설계하는 방법을 학습한다. 대상지의 다양한 문화적, 역사적 관점의 선례들을 비평적 시각으로 논의해보고, 단지계획에 적용한다.			
교과 목표	1. 주로 주거단지와 아파트 위주로 물리적 환경과 사회적 환경 간의 상호관계를 밝혀주는 이론과 방법을 이해한다. 2. 역사적 지역적 선례들을 비평적 시각으로 건축적 논의에 이용할 수 있으며, 대상지의 건물 설계나 계획에 적용한다.			
교과 내용	1. 대상지와 유사한 사례들의 자연적, 환경적, 기후적 맥락과 제한조건을 적절히 해석하여 설계방법을 이해한다. 2. 대상지의 다양한 문화적, 역사적 맥락에서 문제점과 설계목표를 설정하여 체계적 분석과 평가를 시행할 수 있다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
MC1 건축적사고 (SPC-6)	100%	대지의 자연적, 환경적, 기후적, 인공적 조건 등의 특성과 주어진 설계조건을 파악하고 외부 공간 계획 및 대지조성 계획을 할 수 있다. 건축, 도시, 조경 등의 선례들을 비평적 시각으로 건축적 논의에 이용할 수 있으며, 이들을 설계에 적용할 수 있고, 건축과 도시의 지속가능성에 대해 이해하도록 한다.		

과목 프로파일			
과목명	환경친화건축	영문과목명	Sustainable Architecture
교과목 개요 및 특성	친환경 관점을 중심으로 친환경 부문의 이론을 체계적으로 설명하고, 관련 사례들을 소개한다. 이를 통해 친환경 건축 및 도시분야 설계과정에서 실직적 적용과 시도를 도모하는데 도움을 주고자 한다.		
교과 목표	1. 오늘날 세계는 지구온난화, 대기오염, 수질오염, 토양오염, 오존층파괴 산성비, 기상이변, 토지의 사막화 등 지구환경의 위기에 처해 있다. 2. 이에 심각한 지구환경문제에 대처하고 난개발로 파괴되고 있는 우리의 국토환경을 보존하고 지속 가능한 개발을 가능하게 건축행위를 하여야 한다. 즉 환경파괴의 악순환을 예방하고 복지 미래 사회를 구현할 수 있는 친환경 건축 개념을 정립하여야 한다.		
교과 내용	1. 건축과 지구환경 2. 실내 환경 3. 에너지와 건축		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC1 건축적 사고(SPC-6)	50%	자연 및 인공자원의 합리적 이용과 역사 및 문화 자원의 보전을 위한 지속가능한 건축과 도시계획의 원리를 이해한다.	필답고사 및 과제
MC3 기술 (SPC-18)	50%	열, 빛, 음, 공기, 에너지 관리 등에 대한 특성과 지속가능한 환경조절 시스템의 기본 원리 및 적용방법을 이해한다.	필답고사 및 과제

과목 프로파일			
과목명	현대건축론	영문과목명	Comtemporary Architecture
교과목 개요 및 특성	근 현대건축문화에 대한 이해와 해석력을 배양하는 것을 목적으로 하며 이를 위해 먼저, 산업혁명 이후부터 현대까지 해당하는 건축문화의 진화를 과학적·예술적 문화의 변화와 함께 통시적으로 파악한다. 이어서, 시기별 주요 건축가와 건축작품 및 건축론의 분석과 비교를 통해 개괄적으로 분석한 통시적 건축 역사에 대한 이해를 심화시킨다.		
교과 목표	1. 건축과 과학 및 예술의 관계를 이해한다. 2. 건축이 지닌 역사적 사회적 지역적 정책적 상관관계 및 영향을 공시적 통시적으로 이해한다. 3. 역사적 선례들을 비평적 시각으로 건축적 논의에 이용할 수 있으며, 건물 설계나 단지 계획, 도시설계에 적용할 수 있다.		
교과 내용	1. 근·현대에 이르는 과정에서의 다양한 건축·도시적 경향과 특징을 파악하고, 현대건축에서 나타나는 다양한 양상들의 이론적 배경을 소개한다. 2. 기능주의 건축, 지역주의 건축, 유기적 건축, 포스트모던 건축, 모던의 재해석 경향, 네오모던의 건축, 공간디자인의 경향, 디지털 테크놀로지와 공간디자인, 건축디자인의 새로운 가능성(기능, 공간, 형태, 재료 등)을 소개한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC1 건축적 사고(SPC-1,2)	100%	건축과 과학기술 및 예술의 상호관계를 이해한다. 세계 건축 역사와 문화의 다양성을 이해한다.	필답고사 및 과제

과목 프로파일				
과목명	도시설계론	영문과목명	Theory of Urban Design	
교과목 개요 및 특성	인간의 삶의 터전으로서 도시공간에 대한 이해를 바탕으로 도시설계에 대한 전반적 이론 및 방법론에 학습을 통해 향후 학생 개개인의 설계과정에서 도시공간 및 도시설계에서의 실질적인 적용과 시도를 도모하는데 도움을 주고자 한다.			
교과 목표	1. 도시의 생성요인과 지속성을 역사적 지역적 사례들을 통해 체계적으로 분석하고 문제점과 개선방안을 작성한다. 2. 대상지를 설정하여 계획 방향과 평가 기준을 설정하고 도시계획 및 설계의 기본 원리를 적용하여 설계에 반영한다.			
교과 내용	1. 도시구성의 요인들을 각 사례 들을 통해 파악하고 도시구성의 주요맥락과 평가 기준을 설정한다. 2. 대상지의 선정기준과 도시계획과 설계에 대한 기본 원리로 평가 기준을 설정하고 이를 선정된 대상지에 적용하여 설계한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)			
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
MC1 건축적 사고(SPC-4,6)	100%	건축과 도시에 영향을 미치는 지역과 사회, 문화, 경제, 정책등의 요인과 상호 관계성을 이해한다. 자연 및 인공자원의 합리적 이용과 역사 및 문화 자원의 보전을 위한 지속가능한 건축과 도시계획의 원리를 이해한다.		필답고사 및 과제

과목 프로파일				
과목명	목조건축계획및설계2	영문과목명	Wooden Architectural Design 2	
교과목 개요 및 특성	이론 보다는 실습 위주를 수업을 통해 그룹별로 주어진 목구조 아이템을 창작디자인 및 실물 제작으로 진행한다.			
교과 목표	목조건축 설계기술의 이해를 바탕으로 한 목조건축설계 능력습득 및 향상을 목표로 한다.			
교과 내용	1. 목조건축의 특성과 강점 등을 이해한다. 2. 목조건축의 계획 및 설계방법을 익힌다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)			
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
MC1 건축적 사고(SPC-3)	50%	한국 건축의 고유한 사상과 건축원리 및 문화적 전통을 이해한다.		필답고사 및 과제
MC3 기술 (SPC-21)	50%	건축재료에 대한 성질과 사용원리 및 구성방법을 이해한다.		필답고사 및 과제

과목 프로파일				
과목명	건축작품분석	영문과목명	Analysis of Architectural Works	
교과목 개요 및 특성	건축작품을 둘러싼 일련의 토론과 과제 수행을 중심으로 진행되며, 수업 주제와 직/간접적인 관련 학생 본인의 설계작품을 중심으로 이론적인 확장을 시도한다.			
교과 목표	건축사적으로 가치 있는 다양한 선례들을 통해 건물에 대하여 건축과 사회의 관계 및 형태와 공간의 형성방법(건축의장) 등을 분석하여 이를 통해 건축의 존재 방식과 구성 등을 파악하고 건축이 갖는 관계의 다양성을 이해한다.			
교과 내용	동·서양의 건축을 통하여 건축의 디자인요소, 건축구성의 기본 원리 및 이론에 대한 이해를 돕고, 건축(형태) 그 자체에서 인간본질의 현상(질서)을 보고자 함에 있다. 즉, 건축의장 요소에 대한 다양한 이해와 접근 가능성, 건축이 갖는 사회적 의미와 역할 등에 대해 이해한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
MC1 건축적 사고(SPC-1)	100%	건축과 과학기술 및 예술의 상호관계를 이해한다.		필답고사 및 과제

과목 프로파일				
과목명	건축과조경	영문과목명	Architecture & Landscape	
교과목 개요 및 특성	건축과 연관된 조경, 조경학, 조경공간, 경관 등의 핵심키워드를 중심으로 조경학의 기본개념을 이해하고 조경계획, 조경설계, 조경시공등의 학습을 통하여 건축외부공간의 구성에 필요한 지식의 습득 및 원리 이해를 목표로 한다.			
교과 목표	1. 대상지와 과제에 대한 역사적 문화적 맥락을 이해시킨 다음에 설계개념을 체계적인 분석과 평가를 통하여 설계에 반영한다. 2. 대상지의 자연적 환경과 인위적 환경의 특성을 파악하고 이를 외부공간과 내부공간에 적용할 수 있게 대지조성계획을 한다.			
교과 내용	1. 자연환경의 질서에 따라 대상지의 선정기준을 설정하고 이를 인위적 환경의 특성에 적용하는 방법을 익힌다. 2. 대상지의 특성과 설정된 기준에 따라 외부공간과 대지조성계획을 할 수 있는 능력을 배양한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)			
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
MC1 건축적 사고(SPC-6)	100%	자연 및 인공자원의 합리적 이용과 역사 및 문화 자원의 보전을 위한 지속가능한 건축과 도시계획의 원리를 이해한다.		필답고사 및 과제

과목 프로파일			
과목명	현장실습	영문과목명	Field Exercise
교과목 개요 및 특성	건축실무 현장에서 다양한 프로젝트의 작업 과정을 경험하고, 또한 각 프로젝트의 설계도서작성을 이해하고 수행할 수 있다.		
교과 목표	건축 회사에서 직접 실무를 경험하여 다양한 감각을 익힌다.		
교과 내용	실무현장에서 프로젝트 수행 및 설계도서작성을 이해할 수 있다.		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC4 실무 (SPC-25)	100%	계약 및 재무관리, 사업계획, 영업 및 수주, 조직관리 등 건축사 사무소 운영과 관리에 필요한 사업 실무를 이해한다.	과제

과목 프로파일			
과목명	주거환경조사론	영문과목명	Survey of Housing Environment
교과목 개요 및 특성	주거환경에 대해 조사 및 분석이라는 과학적 검증절차를 적용하여 주거환경의 현상에 대해 경험적이고 객관적인 증거를 조사하여 확인하는 구체적인 방법을 다루는 교과목이다. 인간과 주거환경 간에서 발생하는 다양하고 복잡한 사회 현상과 사건의 관계를 통계적 기법을 통해 객관적으로 파악하여 현상 속에 내재하는 규칙들을 규명하는 과학적 방법을 학습한다.		
교과 목표	- 주거환경과 관련된 각종 조사 항목을 파악하고 조사과정을 설계하고 자료를 수집하는 방법을 학습한다. - 조사된 자료에 대한 통계처리와 통계분석을 통하여 주거환경과 관련된 실태를 추정하고 장래의 주거환경 변화를 예측하는 방법을 파악한다.		
교과 내용	주거환경조사론은 주거환경에 대해 통계 조사 및 분석이라는 과학적 검증절차를 적용하여 관련 현상에 대해 경험적이고 객관적인 증거를 조사하여 찾고 확인하는 구체적인 방법을 다루는 교과목이다. 인간과 환경 간에서 발생하는 다양하고 복잡한 사회 현상과 사건의 관계를 통계적 기법을 통해 객관적으로 정확하게 파악하여 현상 속에 내재한 규칙들을 규명하는 과학적 방법을 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC1 건축적 사고(SPC-4)	100%	건축과 도시에 영향을 미치는 지역과 사회, 문화, 경제, 정책등의 요인과 상호 관계성을 이해한다.	필답고사 및 과제

10. 전공 이수 요건

학위명칭	졸업요건	비고
건축학사 (5년제 전문과정)	전공필수 105학점, 전공선택 15학점, 교양32학점을 포함한 총 160학점 이상 이수자 졸업건축설계 심사 통과자 <심사기준> 1. 건축설계의 초기 단계부터 완결하기까지의 과정을 체계적으로 보여줄 수 있으며 단계별로 제안하는 목적에 맞게 기술적으로 정확한 설명과 도서를 작성할 수 있다. 2. 건축설계의 모든 단계에 걸쳐 필요한 요소들을 포괄하여 종합적으로 설계할 수 있다. 3. 건축설계에 관련된 다양한 정보를 수집, 분석하여 이를 종합한 프로그램으로 만들 수 있다.	-

11. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실(4실)	실험, 실습실(22실)	비고
대건관 503호(전용강의실) 하상관 408호(전용강의실) 하상관 409호(전용강의실) 하상관 315호(전용강의실)	대건관 311호(건축도서자료실), 대건관 502호(레이저커팅기실), 대건관 303호(물품보관실), 대건관 506호(CAD출력실), 대건관 504호(CAD실습실) 하상관 301, 408,409대건관 301,302,304,305,306,307,308,309,401,403,404,405,406, 501,508,509호(건축설계실)	-

디지털헬스케어전공 기본과정
Digital healthcare

1. 교육목표

가. 일반목표

디지털헬스케어는 의학기술과 첨단 융복합 기술을 이용하여 의료계의 정확한 진단과 치료에 기여하는 학문분야로서 의료복지 사회의 구현과 고령화 사회를 위한 21세기적 미래를 위한 학문이며, 의학기술과 첨단 융복합기술의 접목을 통하여 의학의 이해와 이를 적용한 공학적인 원리와 기술을 교육한다.

나. 세부목표

디지털 헬스케어는 4차 산업혁명의 핵심 ICT 기술인 IoT(Internet of Things), 클라우드 컴퓨팅, 빅데이터 및 인공지능(AI)을 헬스케어와 접목한 분야이다. 전 세계적으로 보건복지 및 병원의료 분야에 많은 투자와 집중적인 연구를 하고 있으며, 국내에서도 차세대 국가 유망산업으로 지정하여 집중 지원하고 있어 그 발전 속도는 더욱 가속화 될 것으로 예상되며 전문 인력의 양성과 공급이 시급한 실정이다. 본 학과는 의료보건헬스케어 분야와 융합하여 헬스케어분야에 특화된 전문 소프트웨어를 개발하고 지능화된 서비스를 제공할 수 있는 헬스케어 분야 혁신 전문 인재를 양성한다.

2. 전공연혁

2007.03	가톨릭 관동대학교 의료공학과 신설
2007.11	제 1 회 의료공학과 학술제 개최
2007.11	제 1 회 창의적 종합설계 경진대회
2008.11	제 2 회 의료공학과 학술제 개최
2008.11	제 2 회 창의적 종합설계 경진대회
2009.11	제 3 회 의료공학과 학술제 개최
2009.11	제 3 회 창의적 종합설계 경진대회
2010.04	창의적 종합설계 경진대회 - 금상수상
2010.09	창의적 종합설계 경진대회 (강원,경북)지역 예선 2위 (본선진출)
2010.09	창의적 종합설계 경진대회 전국대회 본선 출품
2010.10	제 4 회 창의적 종합설계 경진대회 (강원도 과학축전)
2010.11	산학연협력 EXPO 출품 (장소: 일산 킨텍스)
2010.11	제 4 회 의료공학과 학술제 개최
2011.03	창의적 종합설계 경진대회 - 동상수상
2011.08	창의적 종합설계 경진대회 (강원, 경북) 지역 거점 예선
2011.11	제 5회 창의적 종합설계 경진대회 8종목 출품
2011.11	산학연협력 전시회 출품 (장소: 서울코엑스)
2011.11	제 5회 의료공학과 학술제 개최
2012.11	제 6회 창의적 종합설계 경진대회
2012.11	제 6회 의료공학과 학술제 개최
2013.11	제 7회 창의적 종합설계 경진대회
2013.11	제 7회 의료공학과 학술제 개최
2014.11	제 8회 창의적 종합설계 경진대회
2014.11	제 8회 의료공학과 학술제 개최
2015.11	제 9회 창의적 종합설계 경진대회
2015.11	제 9회 의료공학과 학술제 개최

2016.02	대한전기학회 “창의적 MCU공학설계 경진대회”3개팀 장려상 수상
2016.07	창업동아리팀 강원, 영남, 제주권 창업선도대학 대상 수상
2016.10	W-hackathon 전국 결선 대상 수상
2016.11	제 10회 창의적 종합설계 경진대회
2016.11	제 10회 의료공학과 학술제 개최
2017.11	대학전기학회 - 창의적 MCU공학설계 경진대회 은상 및 동상
2017.11	제11회 의료공학과 학술제 개최
2018.11	제12회 창의적 종합설계 경진대회
2018.11	제12회 의료공학과 학술제 개최
2019.05	2019 MIRACLE 창업동아리 경진대회 - 4D’s 대상 수상
2019.06	2019 강원 영동지역 대학생 창업캠프 - 토트넘팀 대상 수상
2019.11	전국 캡스톤 디자인 경진대회 교육부 주관 대상
2019.11	제13회 창의적 종합설계 경진대회
2019.11	제13회 의료공학과 학술제 개최
2022.11	제14회 창의적 종합설계 경진대회
2022.11	제14회 의료공학과 학술제 개최
2023.03	디지털헬스케어학과 명칭변경
2023.11	제15회 창의적 종합설계 경진대회
2023.11	제15회 의료공학과 학술제 개최
2024.03	디지털헬스케어전공 명칭변경

3. 교과운영 방안

디지털헬스케어는 의학기술과 첨단 융복합 기술을 이용하여 의료계의 정확한 진단과 치료에 기여하는 학문분야로서 의료복지 사회의 구현과 고령화 사회를 위한 21세기적 미래를 위한 학문이며, 의학기술과 첨단 융복합 기술의 접목을 통하여 의학의 이해와 이를 적용한 공학적인 원리와 기술을 교육한다.

디지털 헬스케어는 4차 산업혁명의 핵심 ICT 기술인 IoT(Internet of Things), 클라우드 컴퓨팅, 빅데이터 및 인공지능(AI)을 헬스케어와 접목한 분야이다. 전 세계적으로 보건복지 및 병원의료 분야에 많은 투자와 집중적인 연구를 하고 있으며, 국내에서도 차세대 국가 유망산업으로 지정하여 집중 지원하고 있어 그 발전 속도는 더욱 가속화 될 것으로 예상되며 전문 인력의 양성과 공급이 시급한 실정이다. 본 학과는 의료보건헬스케어 분야와 융합하여 헬스케어분야에 특화된 전문 소프트웨어를 개발하고 지능화된 서비스를 제공할 수 있는 헬스케어 분야 혁신 전문 인재를 양성한다.

4. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 의사소통능력	디지털 헬스케어 전공 교재/부교재 및 관련 서적을 정독하고 다른 디지털 헬스케어 전공자와의 회의 및 대화 시 정확하게 의미 전달 및 해석을 할 수 있는 능력	발표
MC2 자기개발능력	디지털 헬스케어 관련 시스템 응용 및 개발을 위하여 필요한 시간, 자본, 재료, 시설 및 인적자원 등의 다양한 소요 자원들 중에서 무엇이 얼마나 필요한지를 파악하고, 이용 가능한 자원을 최대한 수집하여, 실제 업무에 어떻게 활용할 것인지를 계획 및 활용하는 능력	시험, 보고서
MC3 창의적 문제해결능력	디지털 헬스케어 관련 문제 (여기서는 학문적, 산업적 문제가 포괄적으로 포함됨)가 발생하였을 경우, 문제를 올바르게 인식하고 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 해결책을 찾을 수 있는 능력	시험, 보고서
MC4 전공직무능력	전공과 관련된 직무 수행에 필요한 전공 지식 획득 및 수행, 종합적 사고 능력	발표, 보고서
MC5 자원활용능력	관련 시스템 응용 및 개발을 위하여 필요한 시간, 자본, 재료, 시설 및 인적자원 등의 다양한 소요 자원들 중에서 무엇이 얼마나 필요한지를 파악하고, 이용 가능한 자원을 최대한 수집하여, 실제 업무에 어떻게 활용할 것인지를 계획 및 활용하는 능력	실습, 발표, 보고서
MC6 대인관계능력	전공 관련 팀업무 수행 시 팀원 간 원만하게 프로젝트 및 업무를 수행할 수 있는 능력. 여기에는 팀워크, 리더십, 협상, 갈등 해결 등이 포함됨	실습, 보고서

5. 전공능력 선정 배경

본 전공은 디지털헬스케어 전공 직무 수행 및 관련 리소스 핸들링의 능력 평가를 위하여 전문성 역량에 전공직무능력과 자원 활용 능력을 선정하였고 소통능력, 대인관계능력을 통해 타 전공자 및 해외 연구자와의 커뮤니케이션 능력과 팀리더 및 팀원으로서의 공동체 정신과 업무 수행 능력을 기르고, 창의성 및 도전정신 역량을 선정하여 창의적 및 논리적 사고를 통한 문제 해결 능력을 갖추고, 스스로 계획하고 실천할 수 있는 주체적인 인재를 기르고자 한다.

6. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	
전필	사제동행세미나 1~8	4.0	0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		
기초	응용수학	3	3	3	0																-	-	-	-	-	-	
기초	의용자료분석	2	2	2	0																-	-	-	-	-	-	
기초	의학용어	2				2	2	0													-	-	-	-	-	-	
기초	디지털헬스케어개론	3				3	3	0													-	-	-	-	-	-	
기초	인체해부생리학	2				2	2	0													-	-	-	-	-	-	
전기	의용프로그래밍실습	2							2	0	3										-	-	-	-	-	-	
전기	기초의용회로	3							3	3	0										-	-	-	-	-	-	
전기	기초의공실험I	3							3	0	3										-	-	-	-	-	-	
전기	기초의공실험II	3										3	0	3							-	-	-	-	-	-	
전기	의료센서공학	2										2	0	2							-	-	-	-	-	-	
전기	의용전자회로	3										3	3	0							-	-	-	-	-	-	
전기	의용마이크로프로세서실습	2										2	0	3							-	-	-	-	-	-	
전기	의료기기제작실습	3													3	0	3				-	-	-	-	-	-	
전기	생체신호처리및계측	3																3	3	0	-	-	-	-	-	-	
전공과목 합계		40	5.5	6	0	7.5	8	0	8.5	4	6	10.5	4	8	3.5	1	3	3.5	4	0	0.5	1		0.5	1		

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명			
1	1학기	응용수학 (3-3-0)	의용자료분석 (2-2-0)		
	2학기	의학용어 (2-2-0)	디지털헬스케어개론 (3-3-0)	인체해부생리학 (2-2-0)	
2	1학기	기초의공실험I (3-0-3)	기초의용회로 (3-3-0)	의용프로그래밍실습 (2-0-3)	
	2학기	기초의공실험II (3-0-3)	의용전자회로 (3-3-0)	의용마이크로프로세서실습 (2-0-3)	의료센서공학 (2-0-2)
3	1학기	의료기기제작실습 (3-0-3)			
	2학기	생체신호처리및계측 (3-3-0)			

8. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전공필수	사제동행세미나	20%	80%					100
기초전공	응용수학			70%	30%			100
	의용자료분석		50%	50%				100
	의학용어		30%		70%			100
	디지털헬스케어개론	50%	50%					100
	인체해부생리학		50%		50%			100
전공기본	기초의공실험 I			70%			30%	100
	기초의공실험II			70%			30%	100
	기초의용회로			50%		50%		100
	의용전자회로			50%		50%		100
	의용프로그래밍실습			50%	50%			100
	의용마이크로프로세서실습			50%	50%			100
	의료센서공학			70%		30%		100
	의료기기제작실습			50%		50%		100
	생체신호처리및계측			50%	50%			100
역량총합		70	260	630	300	180	60	1,500

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
교과목명	사제동행세미나1-6	영문과목명	A priestly seminar
교과목 개요 및 특성	글쓰기, 발표하기 등의 표현 능력을 배양하기 위하여 세미나 수행, 기타 개인 상담		
교과 목표	상담/세미나를 통하여 전공교육에 치중되던 사제관계와 학생 사이의 관계를 인간성의 면에서 넓히는 것이 목표이다.		
교과 내용	사제 간의 상담과 전공의 시사적인 주제의 세미나를 발표함으로써 폭 넓은 전공능력의 발판을 마련한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	20%	지도교수 지도 아래 전공 관련 업무 수행 팀워크 능력 향상	발표
자기개발능력 (MC2)	80%	디지털헬스케어와 관련된 직무 수행에 필요한 전공 지식 획득 및 수행, 종합적 사고능력	발표

과목 프로파일			
교과목명	응용수학	영문교과목명	Application Mathematics
교과목 개요 및 특성	전공과 관련된 학문의 이해를 돕기 위하여 기본이 되는 공학수학을 배우는 교과목이다.		
교과 목표	실제로 전공문제에 적용이 가능하도록 상미분방정식, 벡터해석, 행렬과 역행렬 등의 선형대수학, 복소수 등의 기초 수학과 Fourier 급수, 라플라스 변환 등을 배운다.		
교과 내용	미분 방정식의 해법과 그 응용, 복소함수, Laplace변환, Fourier급수 및 확률, 통계 등에 대하여 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의적 문제해결능력 (MC3)	70%	디지털 헬스케어 관련 문제 (여기서는 학문적, 산업적 문제가 포괄적으로 포함됨)가 발생하였을 경우, 문제를 올바르게 인식하고 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 해결책을 찾을 수 있는 능력	시험, 보고서
전공직무능력(MC4)	30%	디지털 헬스케어 관련 문제 (여기서는 학문적, 산업적 문제가 포괄적으로 포함됨)가 발생하였을 경우, 문제를 올바르게 인식하고 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 해결책을 찾을 수 있는 능력	발표, 보고서

과목 프로파일			
교과목명	의용자료분석	영문교과목명	Biomedical Data Analysis
교과목 개요 및 특성	전공과 관련된 학문의 이해를 돕기 위하여 자료 분석을 배우는 교과목이다.		
교과 목표	의용계측자료의 분석능력을 키운다.		
교과 내용	컴퓨터의 자료 분석 기구의 사용방법과 분석이론을 익히고 신체자료나 의료계측기를 통한 자료들의 분석을 실습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
자기개발능력 (MC2)	50%	의용자료의 분석능력 전문가가 되기 위한 준비 과정을 스스로 계획하고 관리하며 개발하는 능력	시험, 보고서
창의적 문제해결능력(MC3)	50%	의료계측기를 통한 자료 관련 문제 (여기서는 학문적, 산업적 문제가 포괄적으로 포함됨)가 발생하였을 경우, 문제를 올바르게 인식하고 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 해결책을 찾을 수 있는 능력	발표, 보고서

과목 프로파일				
교과목명	의학용어	영문교과목명	Medical Terminology	
교과목 개요 및 특성	전공과 관련된 학문의 이해를 돕기 위하여 실제로 쓰이는 의학용어에 대하여 배우는 교과목이다.			
교과 목표	전공과목의 학습을 위하여 의학 분야에서 널리 쓰이는 의학 관계 용어와 개념의 습득에 목표를 둔 과정이다.			
교과 내용	의학 용어의 기본적인 구조 및 신체 전체에 관한 용어를 학습한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
자기개발능력 (MC2)	30%	의학용어의 수업을 통하여 의공학분야 전문가가 되기 위한 준비 과정을 스스로 계획하고 관리하며 개발하는 능력		시험
전공직무능력(MC4)	70%	의학용어 수업을 통하여 전공과목에 쓰일 의학 분야의 개념과 용어를 습득하여 관련된 직무 수행에 필요한 전공 지식 획득 및 수행, 종합적 사고 능력		시험

과목 프로파일				
교과목명	디지털헬스케어개론	영문교과목명	Introduction to Digital Healthcare	
교과목 개요 및 특성	디지털헬스케어 (digital healthcare)는 디지털기술을 이용한 헬스케어 (healthcare)를 뜻한다. 따라서 전체적으로는 언제 어디서나 아프지 않게 몸의 상태를 관찰하고, 아픈 경우 환자가 있는 곳에서 빠른 시간 내에 적절한 조치를 받을 수 있도록 디지털기술을 이용한 건강관리시스템을 의미한다.			
교과 목표	디지털헬스케어의 기초와 관련된 공학적 개념 등의 여러 분야에 대해 전반적인 이해와 관련 분야의 개념 숙지를 학습 목표로 한다.			
교과 내용	디지털헬스케어에 대한 개론과 응용 분야에 대하여 학습하여, 전반적인 기술 동향 및 현재 상황과 앞으로 나아가야할 방향에 대한 전반적인 내용을 학습한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
의사소통능력 (MC1)	50%	디지털헬스케어 관련 외국어 교재, 논문 등을 읽고, 쓰고, 말할 수 있는 능력. 해외 디지털헬스케어 관련 자료를 이해하고 연구 및 기술 동향을 수용할 수 있는 능력		시험, 보고서
자기개발능력 (MC2)	50%	디지털헬스케어에 대한 개론과 응용분야와 관련된 직무 수행에 필요한 전공 지식 획득 및 수행, 종합적 사고 능력		발표, 보고서

과목 프로파일			
교과목명	인체해부생리학	영문교과목명	Human Anatomy & Physiology
교과목 개요 및 특성	전공과 관련된 학문의 이해를 돕기 위하여 기본이 되는 해부생리학을 배우는 교과목이다.		
교과 목표	인체를 구성하는 각 기관 및 장기의 생리, 화학적 기능에 대한 해부학적 지식 과 생리학적 지식 습득		
교과 내용	의학적 입장에서 습지해야할 기본적인 해부학 및 생리학의 기초를 이해 및 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
자기개발능력(MC2)	50%	인체해부생리학 수업을 통하여 해부학적 지식을 쌓아 관련 분야 전문가가 되기 위한 준비 과정을 스스로 계획하고 관리하며 개발하는 능력	시험
전공직무능력(MC4)	50%	인체해부생리학 수업을 통하여 인체의 구성요소의 지식 습득 후 관련된 직무 수행에 필요한 전공 지식 획득 및 수행, 종합적 사고 능력	시험

과목 프로파일			
교과목명	기초의공실험I	영문교과목명	Basic Bioelectronic Engineering and Lab I
교과목 개요 및 특성	전공과 관련된 학문의 이해를 돕기 위하여 기본이 되는 공학수학을 배우는 교과목이다.		
교과 목표	전공에 접목된 전자공학에 관한 전반적인 이해를 위해 전자공학의 원리 및 이론에 대한 지식인 교류회로 및 디지털 회로를 실습하며, 실험 기기 및 부품 등을 취급하여 이들의 작동원리, 구조, 취급 방법 및 구성 방법 등을 배운다.		
교과 내용	교류회로 및 의공전자공학에서 이수하는 기초적인 재현상과 전기적 기본량의 관측 및 측정법, 계측기의 특성과 취급법에 관하여 실험을 통하여 습득한다.		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의적 문제해결능력(MC3)	70%	디지털 헬스케어 관련 문제 (여기서는 학문적, 산업적 문제가 포괄적으로 포함됨)가 발생하였을 경우, 문제를 올바르게 인식하고 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 해결책을 찾을 수 있는 능력	시험, 보고서
대인관계능력(MC6)	30%	디지털 헬스케어 관련 문제 (여기서는 학문적, 산업적 문제가 포괄적으로 포함됨)가 발생하였을 경우, 문제를 올바르게 인식하고 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 해결책을 찾을 수 있는 능력	발표, 보고서

과목 프로파일				
교과목명	기초의공실험II	영문교과목명	Basic Bioelectronic Engineering and Lab II	
교과목 개요 및 특성	전공과 관련된 학문의 이해를 돕기 위하여 기본이 되는 디지털 회로를 배우는 교과목이다.			
교과 목표	전공에 접목된 전자공학에 관한 전반적인 이해를 위해 전자공학의 원리 및 이론에 대한 지식인 교류회로 및 디지털 회로를 실습하며, 실험 기기 및 부품 등을 취급하여 이들의 작동원리, 구조, 취급 방법 및 구성 방법 등을 배운다.			
교과 내용	트랜지스터와 다이오우드, OP-AMP 등 기본적인 전자회로의 분석 및 동작 원리와 응용 및 설계를 강의하고 트랜지스터, 다이오우드 및 각종 IC를 이용한 실험을 수행한다.			
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
창의적 문제해결능력 (MC3)	70%	디지털 헬스케어 관련 문제 (여기서는 학문적, 산업적 문제가 포괄적으로 포함됨)가 발생하였을 경우, 문제를 올바르게 인식하고 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 해결책을 찾을 수 있는 능력		시험, 보고서
대인관계능력(MC6)	30%	디지털 헬스케어 관련 문제 (여기서는 학문적, 산업적 문제가 포괄적으로 포함됨)가 발생하였을 경우, 문제를 올바르게 인식하고 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 해결책을 찾을 수 있는 능력		시험, 보고서

과목 프로파일				
교과목명	기초의용회로	영문교과목명	Fundamental Circuits Theory	
교과목 개요 및 특성	전공과 관련된 학문의 이해를 돕기 위하여 기본이 되는 전자회로를 배우는 교과목이다.			
교과 목표	디지털헬스케어의 기초가 되는 전기 및 전자회로의 기초이론을 숙지한다.			
교과 내용	의료 기기와 관련된 옴의 법칙, RLC 회로의 해석, 해석 방법론 등			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
창의적 문제해결능력 (MC3)	50%	디지털 헬스케어 관련 문제 (여기서는 학문적, 산업적 문제가 포괄적으로 포함됨)가 발생하였을 경우, 문제를 올바르게 인식하고 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 해결책을 찾을 수 있는 능력		시험, 보고서
자원활용능력(MC5)	50%	전공 관련 팀 업무 수행 시 팀원 간 원만하게 프로젝트 및 업무를 수행할 수 있는 능력, 여기에는 팀워크, 리더십, 협상, 갈등 해결 등이 포함됨		시험, 보고서

과목 프로파일			
교과목명	의용전자회로	영문교과목명	Biomedical Electronic Circuits
교과목 개요 및 특성	전공과 관련된 학문의 이해를 돕기 위하여 기본이 되는 전자회로를 배우는 교과목이다.		
교과 목표	의료용 전자기기의 주요 구성 부품인 다이오드, BJT, FET 등의 소자 특성과 동작원리를 이해하고, 이 소자로 구성된 회로 및 연산증폭회로 등의 분석방법을 학습한다.		
교과 내용	각족 증폭회로, IC, OP-AMP 및 응용에 관하여 원리와 회로 설계 방법 등에 대하여 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의적 문제해결능력 (MC3)	50%	디지털 헬스케어 관련 문제 (여기서는 학문적, 산업적 문제가 포괄적으로 포함됨)가 발생하였을 경우, 문제를 올바르게 인식하고 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 해결책을 찾을 수 있는 능력	시험, 보고서
자원활용능력(MC5)	50%	전공 관련 팀 업무 수행 시 팀원 간 원만하게 프로젝트 및 업무를 수행할 수 있는 능력, 여기에는 팀워크, 리더십, 협상, 갈등 해결 등이 포함됨	시험, 보고서

과목 프로파일			
교과목명	의용프로그래밍실습	영문교과목명	Programming Laboratory for Biomedical Engineering
교과목 개요 및 특성	엔지니어로서 컴퓨터에 접근하는 기초적인 방법으로 프로그래밍을 익힌다. (1) 프로그램은 논리나 알고리즘을 설계하고, 원시코드를 작성한다. (2) 알고리즘의 이해와 문법을 통하여 엔지니어적으로 접근하는 기초지식을 쌓고자 한다.		
교과 목표	의료기기와 마이크로프로세서 구동하는데 사용할 C언어를 익힌다.		
교과 내용	비쥬얼 C 프로그래밍의 기초와 실습으로 주어진 문제를 논리적으로 해결할 수 있는 알고리즘의 설계와 이를 구현하는 과정에 대해 강의 및 실습한다.		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의적 문제해결능력 (MC3)	70%	디지털 헬스케어 관련 문제 (여기서는 학문적, 산업적 문제가 포괄적으로 포함됨)가 발생하였을 경우, 문제를 올바르게 인식하고 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 해결책을 찾을 수 있는 능력	시험, 보고서
전공직무능력(MC4)	30%	디지털 헬스케어 관련 문제 (여기서는 학문적, 산업적 문제가 포괄적으로 포함됨)가 발생하였을 경우, 문제를 올바르게 인식하고 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 해결책을 찾을 수 있는 능력	발표, 보고서

과목 프로파일				
교과목명	의용마이크로 프로세서실습	영문교과목명	Microprocessor & Laboratory	
교과목 개요 및 특성	의료용 기기들의 제어 장치들은 마이크로프로세서가 내장되어 있다. 상용화 원칩 마이컴의 기본 이론과 특히 아두이노의 사용기술 및 설계의 바탕을 쌓는다.			
교과 목표	의료기기의 제작에 필요한 마이크로프로세서의 구조, 메모리 인터페이스, 기본적인 입출력 회로 및 인터럽트를 이용한 통신 등을 학습한다.			
교과 내용	마이크로프로세서의 구조, 메모리 인터페이스, 기본적인 입출력 회로의 설계와 실습, 인터럽트를 이용한 통신, DMA, 디스크 시스템, 프린터의 구조 등을 학습하고 마이크로프로세서에 기반한 디지털전자시스템을 설계 및 검증한다.			
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
창의적 문제해결능력 (MC3)	50%	디지털 헬스케어 관련 문제 (여기서는 학문적, 산업적 문제가 포괄적으로 포함됨)가 발생하였을 경우, 문제를 올바르게 인식하고 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 해결책을 찾을 수 있는 능력		시험, 보고서
전공직무능력(MC4)	50%	디지털 헬스케어 관련 문제 (여기서는 학문적, 산업적 문제가 포괄적으로 포함됨)가 발생하였을 경우, 문제를 올바르게 인식하고 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 해결책을 찾을 수 있는 능력		발표, 보고서

과목 프로파일				
교과목명	의료센서공학	영문교과목명	Biomedical Sensors	
교과목 개요 및 특성	전공과 관련된 학문의 이해를 돕기 위하여 기본이 되는 센서들을 배우는 교과목이다.			
교과 목표	인체에 적용되는 다양한 센서의 동작 원리 및 구조에 대하여 다룬다. 인체 내에서 발생하는 대표적인 물리량인 혈압, 혈류량, 심전류, 뇌파 등의 특성을 알아보고 이에 맞는 센서에 관해 공부한다.			
교과 내용	의료용기기의 개요, 센서의 개념, 생체전위 증폭기, 전극, 혈압계측, 혈유량, 호흡계측 시스템, 임상실험기기 등을 학습한다.			
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
창의적 문제해결능력 (MC3)	70%	디지털 헬스케어 관련 문제 (여기서는 학문적, 산업적 문제가 포괄적으로 포함됨)가 발생하였을 경우, 문제를 올바르게 인식하고 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 해결책을 찾을 수 있는 능력		시험, 보고서
자원활용능력(MC5)	30%	전공 관련 팀 업무 수행 시 팀원 간 원만하게 프로젝트 및 업무를 수행할 수 있는 능력, 여기에는 팀워크, 리더십, 협상, 갈등 해결 등이 포함됨		발표, 보고서

과목 프로파일			
교과목명	의료기기제작실습	영문교과목명	Basic Biomedical Electronic Devices and Systems Laboratory
교과목 개요 및 특성	의료의료기기의 계측원리와 구현이론 및 시뮬레이션을 위한 S/W를 다룬다. 심전도와 같은 낮은 전위를 필터링하거나 증폭하는 기술이론과 실습방법을 공부하며, 설계하는 방법 및 구현을 위한 S/W를 실습한다.		
교과 목표	의료전자회로에서 배운 연산증폭기를 PC 시뮬레이션 및 실습하며 이를 기반으로 설계한 의료센서를 제작하고 생체신호를 측정한다.		
교과 내용	의료용 센서와 마이크로프로세서와 인터페이스하는 이론을 바탕으로 각 조별로 실험실습을 시행한다.		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의적 문제해결능력 (MC3)	50%	디지털 헬스케어 관련 문제 (여기서는 학문적, 산업적 문제가 포괄적으로 포함됨)가 발생하였을 경우, 문제를 올바르게 인식하고 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 해결책을 찾을 수 있는 능력	시험, 보고서
자원활용능력(MC5)	50%	전공 관련 팀 업무 수행 시 팀원 간 원만하게 프로젝트 및 업무를 수행할 수 있는 능력, 여기에는 팀워크, 리더십, 협상, 갈등 해결 등이 포함됨	실습

과목 프로파일			
교과목명	생체신호처리및계측	영문교과목명	Biomedical Signals Processing
교과목 개요 및 특성	디지털헬스케어와 밀접한 연산을 배우는 교과목이다.		
교과 목표	신호로부터 필요한 정보를 추출하여 저장하거나 통신수단을 이용하여 전달하며, 또한 시스템을 관측하고 제어할 수 있도록 신호를 변환시키며 시스템과의 상호작용을 시영역과 주파수 영역에서 표현하고 처리하는 수학적 방법을 소개하고 수리 물리적 개념의 파악에 그 목적이 있다.		
교과 내용	생체신호처리의 기본이 되는 시스템모델링, 차등 방정식, 시간 영역에서의 해석, 신호, 퓨리에 급수와 변환, 라플라스 변환, 궤환회로, 샘플링 정리, Z-변환 등을 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의적 문제해결능력 (MC3)	50%	디지털 헬스케어 관련 문제 (여기서는 학문적, 산업적 문제가 포괄적으로 포함됨)가 발생하였을 경우, 문제를 올바르게 인식하고 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 해결책을 찾을 수 있는 능력	시험, 보고서
전공직무능력(MC4)	50%	디지털 헬스케어 관련 문제 (여기서는 학문적, 산업적 문제가 포괄적으로 포함됨)가 발생하였을 경우, 문제를 올바르게 인식하고 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 해결책을 찾을 수 있는 능력	시험, 보고서

10. 전공 이수 요건

- 전공의 기본과정 이수(36학점)

11. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험 · 실습실	비고
가브리엘관 504호	가브리엘관 506호 가브리엘관 508호 가브리엘관 509호 가브리엘관 514호	

디지털헬스케어전공 심화과정
Digital healthcare

1. 심화과정 설치 근거

디지털 헬스케어는 4차 산업혁명의 핵심 ICT 기술인 IoT(Internet of Things), 클라우드 컴퓨팅, 빅데이터 및 인공지능(AI)을 헬스케어와 접목한 분야이다. 전 세계적으로 보건복지 및 병원의료 분야에 많은 투자와 집중적인 연구를 하고 있으며, 국내에서도 차세대 국가 유망산업으로 지정하여 집중 지원하고 있어 그 발전 속도는 더욱 가속화 될 것으로 예상되며 전문 인력의 양성과 공급이 시급한 실정이다. 본 학과는 의료보건헬스케어 분야와 융합하여 헬스케어분야에 특화된 전문 소프트웨어를 개발하고 지능화된 서비스를 제공할 수 있는 헬스케어 분야 혁신 전문 인재를 양성하기 위함이다.

2. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 의사소통능력	디지털 헬스케어 전공 교재/부교재 및 관련 서적을 정독하고 다른 디지털 헬스케어 전공자와의 회의 및 대화 시 정확하게 의미 전달 및 해석을 할 수 있는 능력	발표
MC2 자기개발능력	디지털 헬스케어 관련 시스템 응용 및 개발을 위하여 필요한 시간, 자본, 재료, 시설 및 인적자원 등의 다양한 소요 자원들 중에서 무엇이 얼마나 필요한지를 파악하고, 이용 가능한 자원을 최대한 수집하여, 실제 업무에 어떻게 활용할 것인지를 계획 및 활용하는 능력	시험, 보고서
MC3 창의적 문제해결능력	디지털 헬스케어 관련 문제 (여기서는 학문적, 산업적 문제가 포괄적으로 포함됨)가 발생하였을 경우, 문제를 올바르게 인식하고 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 해결책을 찾을 수 있는 능력	시험, 보고서
MC4 전공직무능력	전공과 관련된 직무 수행에 필요한 전공 지식 획득 및 수행, 종합적 사고 능력	발표, 보고서
MC5 자원활용능력	관련 시스템 응용 및 개발을 위하여 필요한 시간, 자본, 재료, 시설 및 인적자원 등의 다양한 소요 자원들 중에서 무엇이 얼마나 필요한지를 파악하고, 이용 가능한 자원을 최대한 수집하여, 실제 업무에 어떻게 활용할 것인지를 계획 및 활용하는 능력	실습, 발표, 보고서
MC6 대인관계능력	전공 관련 팀업무 수행 시 팀원 간 원만하게 프로젝트 및 업무를 수행할 수 있는 능력. 여기에는 팀워크, 리더십, 협상, 갈등 해결 등이 포함됨	실습, 보고서

3. 전공능력 선정 배경

본 전공은 디지털헬스케어 전공 직무 수행 및 관련 리소스 핸들링의 능력 평가를 위하여 전문성 역량에 전공직무능력과 자원 활용 능력을 선정하였고 소통능력, 대인관계능력을 통해 타 전공자 및 해외 연구자와의 커뮤니케이션 능력과 팀리더 및 팀원으로서의 공동체 정신과 업무 수행 능력을 기르고, 창의성 및 도전정신 역량을 선정하여 창의적 및 논리적 사고를 통한 문제 해결 능력을 갖추고, 스스로 계획하고 실천할 수 있는 주체적인 인재를 기르고자 한다.

4. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습	
전심	산업응용종합설계	3	3	0	3										
전심	의료기기설계	3	3	0	3										
전심	의료영상처리	3				3	0	3							
전심	생체인공지능공학실습	3				3	0	3							
전심	의료기기응용실습	3							3	0	3				
전심	창의종합설계	3							3	0	3				
전공과목 합계		18	6	0	6	6	0	6	6	0	6				

5. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명	
3	1학기	산업응용종합설계I (3-0-3)	의료기기설계 (3-0-3)
	2학기	의료영상처리 (3-0-3)	생체인공지능공학실습 (3-0-3)
4	1학기	의료기기응용실습 (3-0-3)	
	2학기	창의종합설계 (3-0-3)	

6. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전공심화	산업응용종합설계			70%			30%	100
	의료기기설계			50%	50%			100
	의료영상처리			50%	50%			100
	생체인공지능공학실습			50%	50%			100
	의료기기응용실습	30%	70%					100
	창의종합설계					70%	30%	100
역량총합		30	70	220	150	70	60	

7. 교과목 프로파일

과목 프로파일				
교과목명	산업응용종합설계	영문교과목명	Industrial Application Design	
교과목 개요 및 특성	의료 융복합 제품 개발을 위한 창의적아이디어와 시스템구성등을 통한 의료기기의 기초 및 응용 기술에 대한 기반을 마련한다.			
교과 목표	의료기기, 생체측정기기 및 생화학분석기기 등의 개발에 필요한 개념설계, 관련 규격의 검토, 목표 사양 및 기능의 구체 설계, 소자 및 재료의 수배, 시제품의 개발, 시험 및 개선, 임상시험, 규격인증 및 판매승인, 판매전략 등의 과정을 실습을 통하여 배워서 실질적인 설계 및 개발 능력을 배양한다.			
교과 내용	창의종합설계 방법 학습 및 이를 응용한 의료시스템에 대한 종합적인 설계의 전 과정을 학습한다.			
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
창의적 문제해결능력 (MC3)	70%	디지털 헬스케어 관련 문제 (여기서는 학문적, 산업적 문제가 포괄적으로 포함됨)가 발생하였을 경우, 문제를 올바르게 인식하고 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 해결책을 찾을 수 있는 능력		발표
창의적 문제해결능력 (MC3)	30%	디지털 헬스케어 관련 문제 (여기서는 학문적, 산업적 문제가 포괄적으로 포함됨)가 발생하였을 경우, 문제를 올바르게 인식하고 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 해결책을 찾을 수 있는 능력		발표, 시험, 보고서

과목 프로파일				
교과목명	의료기기설계	영문교과목명	Design of Biomedical Devices and Systems	
교과목 개요 및 특성	디지털헬스케어와 밀접한 디자인 툴을 직접 다뤄보며 의료기기 설계의 과정을 학습한다.			
교과 목표	의료기기 개발에 필요한 개념설계, 관련 규격의 검토, 목표 사양 및 기능의 구체 설계, 소자 및 재료의 수배, 시제품의 개발, 시험 및 개선, 임상시험, 규격인증 및 판매승인, 판매전략 등의 과정을 실습을 통하여 배워서 실질적인 설계 및 개발 능력을 배양한다.			
교과 내용	디자인툴, 제품의 정의, 개발, 문서화, CAD, 안전성평가, 품질관리, 특허 등 의료기기 설계의 전 과정을 학습한다.			
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
창의적 문제해결능력 (MC3)	70%	디지털 헬스케어 관련 문제 (여기서는 학문적, 산업적 문제가 포괄적으로 포함됨)가 발생하였을 경우, 문제를 올바르게 인식하고 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 해결책을 찾을 수 있는 능력		시험, 보고서
전공직무능력(MC4)	50%	디지털 헬스케어 관련 문제 (여기서는 학문적, 산업적 문제가 포괄적으로 포함됨)가 발생하였을 경우, 문제를 올바르게 인식하고 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 해결책을 찾을 수 있는 능력		발표, 보고서

과목 프로파일			
교과목명	의료영상처리	영문교과목명	Biomedical Image Processing
교과목 개요 및 특성	디지털헬스케어와 밀접한 컴퓨팅 언어와 영상 처리를 배우는 교과목이다.		
교과 목표	의료영상의 처리에 필요한 디지털 영상처리인 시간영역 및 주파수 영영에서의 기초를 습득한다.		
교과 내용	초음파영상, X-선 촬영, CT, 자기공명영상(MRI), 감마카메라, 양전자방출형단층촬영장치(PET)등의 의료영상처리 방법에 대해서 다룬다.		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의적 문제해결능력 (MC3)	50%	디지털 헬스케어 관련 문제 (여기서는 학문적, 산업적 문제가 포괄적으로 포함됨)가 발생하였을 경우, 문제를 올바르게 인식하고 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 해결책을 찾을 수 있는 능력	시험, 보고서
전공직무능력(MC4)	50%	디지털 헬스케어 관련 문제 (여기서는 학문적, 산업적 문제가 포괄적으로 포함됨)가 발생하였을 경우, 문제를 올바르게 인식하고 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 해결책을 찾을 수 있는 능력	발표, 보고서

과목 프로파일			
교과목명	생체인공지능 공학실습	영문교과목명	Bio-Artificial Intelligence Engineering Laboratory
교과목 개요 및 특성	디지털헬스케어와 밀접한 컴퓨팅 언어를 배우는 교과목이다.		
교과 목표	기본적인 인공지능 기술 및 에 대한 기초 원리를 배우며, 생체공학 데이터를 인공지능 기술에 적용하여 응용기술을 숙지한다.		
교과 내용	인공지능의 기초가 될 수 있는 수치해석, 모델링, 기계학습 등의 내용을 배우고 조별 프로젝트를 수행한다.		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의적 문제해결능력 (MC3)	50%	디지털 헬스케어 관련 문제 (여기서는 학문적, 산업적 문제가 포괄적으로 포함됨)가 발생하였을 경우, 문제를 올바르게 인식하고 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 해결책을 찾을 수 있는 능력	시험, 보고서
전공직무능력(MC4)	50%	디지털 헬스케어 관련 문제 (여기서는 학문적, 산업적 문제가 포괄적으로 포함됨)가 발생하였을 경우, 문제를 올바르게 인식하고 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 해결책을 찾을 수 있는 능력	시험, 보고서

과목 프로파일			
교과목명	의료기기응용실습	영문과목명	medical apparatus practice
교과목 개요 및 특성	창의적 아이디어를 기반으로 시스템을 구성하고, 구성된 시스템으로부터 공학기술 및 응용을 습득한다.		
교과 목표	의료기기의 주요 개념 및 이론을 바탕으로 의료기기의 설계를 이해하고, 의료기기를 시스템적으로 적용 및 응용하는 방법을 학습한다.		
교과 내용	의용전자의 응용 및 시스템에 관한 원리와 시스템 설계 방법 등에 대하여 학습한다.		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력(MC1)	50%	디지털헬스케어 관련 외국어 교재, 논문 등을 읽고, 쓰고, 말할 수 있는 능력. 해외 디지털헬스케어 관련 자료를 이해하고 연구 및 기술 동향을 수용할 수 있는 능력	시험, 보고서
자기개발능력(MC2)	50%	디지털헬스케어에 대한 개론과 응용분야와 관련된 직무 수행에 필요한 전공 지식 획득 및 수행, 종합적 사고 능력	발표, 보고서

과목 프로파일			
교과목명	창의종합설계	영문과목명	Capstone Design
교과목 개요 및 특성	창의적 아이디어를 기반으로 시스템을 구성하고, 구성된 시스템으로부터 공학기술 및 응용을 습득한다.		
교과 목표	의학 및 공학적 이해와 실질적인 전문지식 및 기술 습득을 실습을 통하여 익히는 기회를 제공한다.		
교과 내용	다양한 의료기기 동작원리를 이해하고 설계할 수 있도록 기본지식을 습득하고 관련된 실험을 수행한다.		
교육 방법	이론 () 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
자원활용능력(MC5)	50%	전공 관련 팀 업무 수행 시 팀원 간 원만하게 프로젝트 및 업무를 수행할 수 있는 능력, 여기에는 팀워크, 리더십, 협상, 갈등 해결 등이 포함됨	시험, 보고서
대인관계능력(MC6)	30%	디지털 헬스케어 관련 문제 (여기서는 학문적, 산업적 문제가 포괄적으로 포함됨)가 발생하였을 경우, 문제를 올바르게 인식하고 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 해결책을 찾을 수 있는 능력	시험, 보고서

항공운항전공
Flight Operation

1. 교육목표

가톨릭관동대학교의 설립정신에 입각하여 가톨릭적 가치관을 갖춘 아래의 전문인 양성을 교육목표로 한다.

가. 외국어 능력 및 인격배양으로 국제 경쟁력을 갖춘 인재 양성을 위한 맞춤교육을 통해 모든 조종사가 절대 필요로 하는 호연지기(浩然之氣)와 실무능력을 겸비한 진정한 전문조종인력 양성

나. 산학협력 기반을 둔 산업체 맞춤형교육을 통하여 국가 항공 산업의 경쟁력 향상에 중추적 역할을 담당할 훌륭한 인성을 갖춘 창의적인 인재 양성

다. 조종사로서 지녀야할 3대 덕목인 Professional, Respect, Safety의 가치관 형성을 위한 항공지식과 운항실습을 연계한 효율적인 교육프로그램을 운영함으로 첨단 항공 산업의 조종 전문 인력 양성

2. 전공연혁

2016. 04. 항공운항학과 교육부 인가
2016. 05. 가디언즈항공 MOU체결
2016. 12. 가디언즈 항공 조종사 및 비행교관 실무협약 체결
2017. 03. 항공운항학과 신설
2017. 03. 에어인천(주) MOU체결
2017. 04. 에어인천과 조종사 연계과정 실무협약 체결
2017. 04 Midwest University MOU 체결
2018. 06 티웨이항공사 MOU 체결
2018. 08 코리아익스프레스에어 MOU 체결
2019. 02 국토부 항공종사자(조종사과정) 전문교육기관 지정 및 항공안전관리시스템 승인
2019. 06 이스타항공 산학교류 협약 체결
2020. 01 ㈜가드케어 산학교류 협약 체결
2020. 09 ㈜제트캡 산학교류 협약 체결

3. 교과운영 방안

첨단항공 산업의 조종 전문 인력 양성을 목적으로 해외 항공선진국의 교육시스템을 도입함으로 체계화된 전공과목과 전학년에 걸친 심화학습을 교육하며, 1학년부터 조종 실기를 진행함으로 향상된 조종교육 효과를 높인다. 재학 중 항공무선통신사, 자가용조종사면장, 계기비행면장, 사업용조종사면장, 비행교관면장을 취득할 수 있는 교육시스템을 완비함으로 전문항공조종 인력을 배양한다. 미래 국가 항공 산업을 책임질 전문 항공조종사가 되기 위해 인성, 지식, 기술을 겸비하고 안전을 최우선으로 한 맞춤형 교육을 진행한다.

4. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (의사소통능력)	항공종사자(조종사, 관제사, 운항관리사, 객실승무원)간 Human error를 줄이고 항공안전 운항의 성공적으로 수행하는 능력	발표, 과제, 참여도, 중간/기말고사
MC2 (문제해결능력)	다양한 상황 및 문제들을 정확한 사고를 통하여 올바르게 인식하고 최적의 해결책을 찾아 해결하는 능력	발표, 과제, 참여도, 중간/기말고사
MC3 (전문실기능력)	항공산업 현장에서 요구하는 전문적 실기 능력 및 조직을 효율적으로 관리는 능력	발표, 과제, 참여도, 중간/기말고사

5. 전공능력 선정 배경

- 항공안전 차원에서 상호적인 관계를 이루는데 필요한 의사소통 능력이 절대적 요구
- 항공업무는 국제적 성격을 내포하고 있어, 항공조종사는 국제 언어와 문화에 적응하는 글로벌 능력 필요
- 항공운항은 이론과 실기 등의 구조로 이루어지기 때문에 전문성이 절대적으로 필요
- 항공기 운영상 예측할 수 없는 비정상 상황이 수시로 발생 되는 특이성으로 문제해결 능력 필요
- 항공직무 수행에 변화하는 기술과 시스템에 적응하기 위해 자기개발 능력 필요
- 항공기 운영에 사용되는 인적, 설비, 시스템 등을 활용하는 능력 요구

6. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	학년						학년						학년						학년						비고
			학기			학기			학기			학기			학기			학기			학기			학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습	
전필	사제동행세미나 1~8	4.0	0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		
전필	항공무선통신	2	2	2																							
전필	항공법	3	3	3																							
전필	비행이론	2	2	2																							
전필	항공기상 I	3	3	3																							
전필	모의비행 I	2	2		4																						
전필	공중항법	3				3	3																				
전필	항공교통업무	3				3	3																				
전필	항공기상 II	3				3	3																				
전필	운항실습 I	3				3		6																			
전필	항공기시스템 I	3							3	3																	
전필	항공역학	2							2	2																	
전필	계기비행이론	3							3	3																	
전필	운항실습 II	3							3		6																
전필	항공기시스템 II	3										3	3														
전필	항공학	3										3	3														
전필	모의비행 II	2										2		4													
전필	운항실습 III	3										3		6													
전필	항공기엔진 I	3													3	3											
전필	최신항법시스템	3													3	3											
전필	운항실습 IV	2													2		4										
전필	운항실습 V	3													3		6										
전필	항공기엔진 II	3																3	3								
전필	인적요소분석론	3																3	3								
전필	운항실습 VI	3																3		6							
전필	운항실습 VII	2																2		4							
전선	항공생리학	3																			3	3					
전선	항공영어	3																			3	3					
전선	항공사고조사론	3																			3	3					
전선	항공안전 · 경영관리	3																			3	3					
전선	비행교육학운항	3																			3		6				
전선	항공운항연구조사	3																						3	3		
전선	EPTA	2																						2	2		
전선	항공산업론	3																						3	3		
전선	고성능항공기	3																						3	3		
전선	ATP 운항	3																						3		6	
전공과목 합계		101	12.5	11	4	12.5	10	6	11.5	9	6	11.5	7	10	11.5	7	10	11.5	7	10	15.5	13	6	14.5	12	6	

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명				
1	1학기	항공무선통신 2-2-0	항공법 3-3-0	비행이론 2-2-0	항공기상 I 3-3-0	모의비행 I 2-0-4
	2학기	공중항법 3-3-0	항공교통업무 3-3-0	항공기상 II 3-3-0	운항실습 I 3-0-6	
2	1학기	항공기시스템 I 3-3-0	항공역학 2-2-0	계기비행이론 3-3-0	운항실습 II 3-0-6	
	2학기	항공기시스템 II 3-3-0	항공학 3-3-0	모의비행 II 2-0-4	운항실습 III 3-0-6	
3	1학기	항공기엔진 I 3-3-0	최신항법시스템 2-2-0	운항실습 IV 2-0-4	운항실습 V 3-0-6	
	2학기	항공기엔진 II 3-3-0	인적요소분석론 3-3-0	운항실습 VI 3-0-6	운항실습 VII 2-0-4	
4	1학기	항공생리학 3-3-0	항공영어 3-3-0	항공사고조사론 3-3-0	항공안전 · 경영관리 3-3-0	비행교육학운항 3-0-6
	2학기	항공운항연구조사 3-3-0	EPTA 2-2-0	항공산업론 3-3-0	고성능항공기 3-3-0	ATP운항 3-0-6

8. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

단위: %

전공명	이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	가중치합
항공운항	전필	사제동행세미나 1~8	50	50		100
		항공무선통신	30	30	40	100
		항공법	40	40	20	100
		비행이론	40	40	20	100
		항공기상 I~II	40	40	20	100
		모의비행 I~II	20	20	60	100
		공중항법	40	40	20	100
		항공교통업무	40	40	20	100
		운항실습 I~VII	20	20	60	100
		항공기시스템 I~II	40	40	20	100
		항공역학	40	40	20	100
		계기비행이론	40	40	20	100
		항공학	40	40	20	100
		항공기엔진 I~II	40	40	20	100
		최신항법시스템	40	40	20	100
		인적요소분석론	40	40	20	100
	전선	항공생리학	40	40	20	100
		항공영어	40	40	20	100
		항공사고조사론	50	50	0	100
		항공안전 · 경영관리	50	50	0	100
		비행교육학운항	20	20	60	100
		항공운항연구조사	50	50	0	100
		EPTA	40	40	20	100
		항공산업론	50	50	0	100
		고성능항공기	40	40	20	100
		ATP운항	20	20	60	100
계			1610	1610	1080	4300

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명	항공무선통신	영문과목명	Flight Radio Operation
교과목 개요 및 특성	항공무선통신사 자격증 취득을 한다.		
교과 목표	항공무선에 적용되는 이론 및 실습 교육을 통해 항공무선통신사 자격 취득을 목표로 한다.		
교과 내용	전파의 운용에 적용되는 법규와 절차, 항공종사자간 통신방법을 교육한다,		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력	30	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력	30	조종사와 관제사 간의 무선통신 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
전문실기능력	40	항공무선통신사 자격 취득을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명	항공법	영문과목명	Aviation Law
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 항공운항을 위한 기초과정에 요구되는 전반적인 항공법 등에 관한 이론을 강의한다.		
교과 목표	항공법 안에서의 실무능력을 배양하여 안전을 도모한다.		
교과 내용	국내외 항공법, 시행령, 시행규칙을 연구 및 숙지함으로써 항공기 안전과 효율적 운용능력을 교육한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력	40	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력	40	항공교통업무에 대한 기초 지식 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
전문실기능력	20	전반적인 운항 및 관제 그리고 공항 관련 지식에 대한 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명	비행이론	영문과목명	Airplane General Knowledge
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 항공운항을 위한 기초과정에 요구되는 전반적인 항공기 이론 등에 관해 강의한다.		
교과 목표	전반적인 비행에 작용되는 힘과 원리를 이해하고 전문적인 지식과 능력을 배양한다		
교과 내용	비행 기본법칙, 공력특성 등 이론적 기초지식을 다루고 비행 중에 발생하는 현상을 교육한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력	40	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력	40	항공교통업무에 대한 기초 지식 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
전문실기능력	20	전반적인 운항 및 관제 그리고 공항 관련 지식에 대한 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명	항공기상 I, II	영문과목명	Aeronautical Meteorology I,II
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 항공운항을 위한 기초과정에 요구되는 전반적인 항공기상 등에 관한 이론을 강의한다.		
교과 목표	기상 현상 및 원리를 이해하고 숙지하여 안전한 비행을 할 수 있는 전문인을 배양한다.		
교과 내용	항공에 적용되는 대기 원리와 항공기 운항과 관련성을 연구하고 기상전문용어 해석에 대해 교육한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력	40	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력	40	항공교통업무에 대한 기초 지식 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
전문실기능력	20	전반적인 운항 및 관제 그리고 공항 관련 지식에 대한 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명	모의비행 I, II	영문과목명	Flight Simulator Training I, II
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 비행실습장비(FTD)를 이용, 기초 계기항법에 대한 교육훈련과, 다양한 계기접근훈련 및 비상상황하에서의 조치절차를 교육훈련시킨다.		
교과 목표	실제 항공기와 동일한 시뮬레이터 교육을 함으로 비행 전 적응훈련 및 기동법을 익힌다.		
교과 내용	기본 비행절차 및 항공기 특성을 이해하고 실제 항공기와 동일한 기동훈련 및 계기비행을 교육 한다.		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력	20	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력	20	항공교통업무에 대한 기초 지식 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
전문실기능력	60	전반적인 운항 및 관제 그리고 공항 관련 지식에 대한 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명	공중항법	영문과목명	Air Navigation
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 항공운항을 위한 기초과정에 요구되는 지문, 추측, 무선, 최신항법 등에 관한 기초이론을 강의하고 지문 및 추축 항법을 위한 항법계획을 수립 할 수 있는 능력을 부여하는데 있다.		
교과 목표	항법 시스템 사용 및 관련 이론을 교육함으로 정확한 항법에 대한 이해를 목표로 한다.		
교과 내용	지문, 추측, 무선, 천문 등에 관한 기초이론을 강의하고 지문 및 추축 항법을 위한 비행계획을 실습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력	40	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력	40	기초항법에 대한 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
전문실기능력	20	VOR, ADF, DME 등 비행에 적용되는 항법시설에 대한 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명	항공교통업무	영문과목명	Air Traffic Service
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 항공운항을 위한 기초과정에 요구되는 전반적인 항공교통업무 등에 관한 이론을 강의한다.		
교과 목표	공역계획, 비행공역의 제정 등을 이해시켜 안전한 입출항이 될 수 있도록 비행능력을 향상시킨다.		
교과 내용	조종사를 위한 항공교통업무와 각종절차의 이론과 실무, 무선통화방법을 익힌다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력	40	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력	40	항공교통업무에 대한 기초 지식 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
전문실기능력	20	전반적인 운항 및 관제 그리고 공항 관련 지식에 대한 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명	운항실습 I, II	영문과목명	Flight Training I ,II
교과목 개요 및 특성	항공기 실 비행 훈련을 한다.		
교과 목표	First Solo 비행 완료를 목표로 한다.		
교과 내용	4 Basic 비행기동 및 장주 비행훈련을 통해 First Solo 비행을 완료할 수 있도록 교육한다.		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력	20	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력	20	First Solo 비행을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
전문실기능력	60	기초 항공기 운항 능력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명	운항실습 III, IV, V, VI, VII	영문과목명	Flight Training III, IV, V, VI, VII
교과목 개요 및 특성	항공기 실 비행 훈련을 한다.		
교과 목표	자가용조종사, 계기비행, 사업용조종사면장 취득을 목표로 한다.		
교과 내용	실제 항공기 공중조작, 기동, 장주 등 국가조종사 자격 과정을 교육한다.		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력	20	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력	20	항공교통업무에 대한 기초 지식 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
전문실기능력	60	전반적인 운항 및 관제 그리고 공항 관련 지식에 대한 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명	항공기 시스템 I, II	영문과목명	Aircraft System I, II
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 항공기에 장착된 전반적인 시스템 등에 관한 이론을 강의한다.		
교과 목표	항공기 시스템을 이해하고 교육함으로 원리를 이해하고 안전비행을 위한 전문인을 배양한다.		
교과 내용	항공기에 사용되는 기계적 장치들의 작동원리 및 안전한 운영절차 그리고 기체구조에 대해 교육한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력	40	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력	40	항공교통업무에 대한 기초 지식 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
전문실기능력	20	전반적인 운항 및 관제 그리고 공항 관련 지식에 대한 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명	항공역학	영문과목명	Aerodynamics
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 항공기에 적용되는 역학 등에 관한 이론을 강의한다.		
교과 목표	공기역학, 비행역학을 교육함으로 전반적인 힘의 원리를 이해하고 조종사 지식능력을 향상 시킨다.		
교과 내용	비행성능, 안정 및 조종면 이론 등에 관한 내용을 중점적으로 교육한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력	40	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력	40	항공교통업무에 대한 기초 지식 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
전문실기능력	20	전반적인 운항 및 관제 그리고 공항 관련 지식에 대한 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명	계기비행이론	영문과목명	Study of Instrument Flight
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 계기비행과 관련되는 항공등화시설, 항공전자장비, 자세계기비행 및 계기항법에 대한 기본지식과 응용에 관하여 강의하며 더불어 계기비행과 관련되는 각종 항공전자장비 및 비행정보 간행물의 이용과 항법장비를 활용하는 계기비행의 이론과 ATC 절차에 관하여 교육한다.		
교과 목표	계기비행 이론을 교육함으로 실제 항공기에서의 계기비행 적용을 목표로 한다.		
교과 내용	계기 해석, 기본지식과 응용, 비행정보의 이용과 항법장비 활용 및 ATC 절차에 대한 교육을 한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력	40	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도
문제해결능력	40	기초 계기비행이론에 대한 이해력 기준으로 이수 할 수 있다.	중간/기말 시험, 과제
전문실기능력	20	전반적인 항공기 계기의 작동원리 및 이론에 대한 이해력 기준으로 이수 할 수 있다.	중간/기말 시험, 과제

과목 프로파일			
과목명	항공학	영문과목명	Aeronautics
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 전반적인 비행훈련 기동 등에 관한 이론을 강의한다.		
교과 목표	정확한 비행기동에 대한 이론 부분을 교육하여 실제 항공기 기동에 적용할 수 있도록 한다.		
교과 내용	자가용/사업용조종사를 위한 시계비행 교육과정을 이해하고, 요구되는 기동방법, 절차를 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력	40	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력	40	항공교통업무에 대한 기초 지식 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
전문실기능력	20	전반적인 운항 및 관제 그리고 공항 관련 지식에 대한 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명	항공기엔진 I,II	영문과목명	Aircraft Engine I,II
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 항공기에 적용되는 모든 종류의 엔진 등에 관한 이론을 강의한다.		
교과 목표	실질적으로 추력을 발생시키는 항공기 엔진에 대한 이해를 함으로 전문 지식 함양		
교과 내용	항공기 동력장치로 사용되는 왕복엔진 및 제트엔진의 기초 작동원리 및 운영방법에 대해 교육한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력	40	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력	40	항공교통업무에 대한 기초 지식 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
전문실기능력	20	전반적인 운항 및 관제 그리고 공항 관련 지식에 대한 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명	최신항법시스템	영문과목명	Advanced Avionic Systems
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 항공운항을 위한 최신항법 시스템 등에 관한 이론을 강의한다.		
교과 목표	위성항법시스템을 비롯하여 최근에 개발되고 있는 최신항법시스템 활용에 대한 지식 함양		
교과 내용	최신항법보조시설, 항공기 탑재장비 등을 조종사가 이해하고 운영할 수 있도록 교육한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력	40	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력	40	항공교통업무에 대한 기초 지식 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
전문실기능력	20	전반적인 운항 및 관제 그리고 공항 관련 지식에 대한 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명	인적요소분석론	영문과목명	Human Factors
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 다양한 비행환경에서 근무하는 승무원의 인적 한계를 이해하고 항공기 운항에 영향을 미치는 인적 요소를 분석하고, 이에 대한 개념을 정리하여 실제운항 시 이를 바탕으로 안전운항에 적용할 수 있는 능력을 부여하기 위한 내용을 강의한다. 승무원 자원관리를 통해 항공안전을 확보하는데 필요한 의사소통기술과 리더십, Teamwork, 상황판단 및 의사결정기술 등을 이해하는데 있다.		
교과 목표	인적요인에 대한 전문적인 교육을 통한 사고 예방 및 자기개발 함양		
교과 내용	여러 가지 인적요소를 분석하고 항공기 운항 시 관계되는 요인에 관한 내용을 교육한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력	40	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력	40	항공인적요소분석에 대한 이해력 기준으로 이수 할 수 있다	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
전문실기능력	20	항공사고 중 인적요소에 의한 사고분석 및 지식함양 기준으로 이수 할 수 있다	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명	항공생리학	영문과목명	Aeronautical Physiology
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 비행중 일어나는 신체적 변화에 대한 사항을 숙지함으로서 비행 시 이러한 현상에 대처하고 사전에 위험한 상황에 진입하지 않도록 하는 지식 등을 강의한다.		
교과 목표	비행이 인체에 미치는 영향을 숙지함으로 안전 비행을 위한 전문적 지식 배양		
교과 내용	조종사에게 적용되는 의학적 지식을 교육하고 비상 처치법에 필요한 기술을 습득 시킨다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력	40	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력	40	협업 체제에서의 생리학적 요인들에 대한 분석 및 이해력 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
전문실기능력	20	항공에 미치는 생리학 이론에 대한 이해력 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명	항공영어	영문과목명	Aviation English
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 항공종사자가 운항환경 별 사용하게 되는 특수 항공영어의 이해 및 구사능력을 배양토록 교육하고 EPTA 자격 취득에 요구되는 항공 영어에 대하여 강의한다.		
교과 목표	항공산업에서 요구하는 전문적 영어 능력 배양		
교과 내용	항공사에서 입사시 우대사항인 항공토익시험 성적 향상과 교신을 위한 원리와 노하우를 교육한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력	40	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력	40	항공영어에 대한 기초 지식 이해력 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
전문실기능력	20	항공사에서 요구하는 영어시험 성적 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명	항공사고조사론	영문과목명	Air Accident Investigation
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 항공기 사고조사와 관련한 항공기 시스템, 인적요소 및 비행기록 등에 대한 조사 절차와 기술을 강의하고, 최종 보고서 작성능력을 부여하는데 있다.		
교과 목표	항공사고 사례 분석을 통해 항공안전운항 지식 배양		
교과 내용	항공사고조사와 관련한 항공기 시스템, 인적요소 및 비행기록 등에 대한 조사 절차와 기술을 강의하고 분석능력을 교육한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력	50	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력	50	사고조사 방법 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명	항공운항 · 경영관리	영문과목명	Aviation Management
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 항공사 운항 및 경영에 관련한 전반적인 운영관리에 대하여 이해하는데 있다.		
교과 목표	전반적인 항공기 운항 및 경영관리에 대한 지식 배양		
교과 내용	전반적인 항공기 운항에 관련하여 항공사의 경영관리에 대하여 교육한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력	50	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력	50	항공운항경영관리에 대한 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명	비행교육학운항	영문과목명	Flight Instructor Course
교과목 개요 및 특성	항공기 실 비행 훈련을 한다.		
교과 목표	비행교관 자격 취득을 목표로 한다.		
교과 내용	비행교관으로써 전문적 지식과 비행교육능력 향상을 위한 교육을 한다.		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력	20	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력	20	항공교통업무에 대한 기초 지식 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
전문실기능력	60	전반적인 운항 및 관제 그리고 공항 관련 지식에 대한 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명	항공운항연구조사	영문과목명	Aviation Research Methodology
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 현재까지 항공분야에서의 연구 및 조사에 대하여 분석하고 이해한다.		
교과 목표	과거, 현재, 미래의 항공분야 연구에 대한 지식 배양		
교과 내용	항공운항분야의 연구를 분석하고 조사한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력	50	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력	50	연구조사에 대한 기초 지식 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명	EPTA	영문과목명	EPTA
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 항공사 채용시 요구되는 EPTA 시험 준비를 위한 이론을 강의한다.		
교과 목표	항공산업에서 요구하는 전문적 항공영어구술 능력 배양		
교과 내용	국제항공운송에 필수로 제출해야하는 EPTA 성적 향상을 위한 원리와 노하우를 교육한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력	40	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력	40	민간항공기에서의 2 Pilot System의 이해와 Role에 대해 이해력 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
전문실기능력	20	민간항공기 System 및 작동방법에 대한 이해력 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명	항공산업론	영문과목명	Aviation Industry Theory
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 국내외 항공산업의 변화 및 전망에 대하여 이해한다.		
교과 목표	항공산업의 역사 및 미래항공산업의 변화에 대한 지식배양		
교과 내용	과거, 현재, 미래 항공산업의 흐름 및 변화에 대하여 교육한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력	50	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력	50	항공산업의 변화에 대해 이해력 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명	고성능 항공기	영문과목명	Heavy Aircraft Performance
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 항공기 엔진에 따른 항공기 성능의 변화에 대한 항공역학적 이론과 항공기의 기본 장비인 비행관리 시스템의 기본개념 및 운영 철학을 이해하고 각 비행단계별 비행특성 및 성능에 따라 효율적으로 비행할 수 있는 지식 및 기술을 습득하여 장차 민항조종사서 최첨단 항공기로전환에 도움이 되도록 강의한다.		
교과 목표	항공사에서 운영되고 있는 다발 및 제트항공기의 특성 및 운영방법에 대한 전문적 지식 배양		
교과 내용	다발항공기 제트항공기의 특성 및 조종계통에 운영절차에 대해 교육한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력	40	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력	40	민간항공기에서의 2 Pilot System의 이해와 Role에 대해 이해력 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
전문실기능력	20	민간항공기 System 및 작동방법에 대한 이해력 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명	ATP 운항	영문과목명	ATP Flight Training
교과목 개요 및 특성	항공기 실 비행 훈련을 한다.		
교과 목표	항공사에서 필요한 운항실습 교육을 진행한다.		
교과 내용	항공사에서 요구하는 공중조작, 기동 등 충족하기 위한 과정을 교육한다.		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력	20	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력	20	항공교통업무에 대한 기초 지식 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
전문실기능력	60	전반적인 운항 및 관제 그리고 공항 관련 지식에 대한 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

10. 전공 이수 요건

- 토익(850점 이상), 졸업논문, 사업용조종사면장 국가필기시험(교통안전공단 학과시험) 전과목 합격 중 택 1
- 자가용조종사면장 취득 또는 비행시간 총 비행 시간 200시간 이상(시뮬레이터 10시간 포함)
- 상기 사항 모두 충족해야 졸업 가능

11. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험, 실습실	비고
요한보스코관 506호	요한보스코관 507호(PC 모의비행장치)	
	창조관 401호(FTD 모의비행장치)	

항공정비학전공
(Aviation Maintenance)

1. 교육목표

○ 성실·유능하고 책임감(responsibility)있는 기술인의 양성
- 항공정비의 기본지식을 이해하고 기업에서 성실하고 책임 있는 업무수행능력을 배양

○ 실용이론의 적용과 실습중심의 교육을 통한 전문기술인(expert)의 육성
- 항공분야의 전문지식을 활용할 수 있는 실무 능력을 배양하고, 창의적인 설계와 계획을 할 수 있는 능력배양

○ 지역 및 항공산업발전에 공헌할 수 있는 헌신적(dedicatory)인 항공인의 배출
- 지역사회에 기여할 수 있는 윤리관을 형성시키며 지속적인 자기개발을 위한 평생교육에 참여할 수 있는 능력배양

○ 정보화·국제화 사회에 맞는 창의적(creative) 신지식인의 양성
- 세계화에 따른 공학인으로서 갖추어야 할 효과적인 의사소통능력과 팀워크 능력을 함양

2. 전공연혁

2018. 03. 02. 항공정비학과 신설(제 1회 입학 : 30명)
2020. 11. 24. 국토교통부 항공종사자 전문교육기관 지정
2021. 03. 02. 항공정비학과 (5명) 증원 - 총 35명 정원
2022. 02. 18. 제 1 회 졸업 (10명)
2023. 02. 16. 제 2 회 졸업 (27명)
2023. 03. 02 항공정비학과 (5명) 증원 - 총 40명 정원

3. 교과운영 방안

기초이론 및 실용적 실습위주의 과목을 편성하여 항공 산업 현장에서 요구하는 능동적이고 실무중심의 인재를 양성하고 국토교통부에서 지정한 필수교과를 충족하여 졸업 전에는 항공 정비사 자격증과 항공 산업기사 자격증을 취득할 수 있고 글로벌 자격증 취득을 위하여 능동적인 맞춤형 교과과정을 편성 및 운영한다. 비행교육원과의 융합 교육과정을 통하여 조종을 겸비한 멀티형 항공정비사를 양성한다.

4. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (실용적융복합능력)	전공 관련 직무수행에 필요한 전문지식으로서 항공공학 관련 융복합능력.	시험
MC2 (전문적실무능력)	전공 관련 직무수행에 필요한 전문지식으로서 항공 산업에 적용될 수 있는 전문적 실무 능력.	시험
MC3 (창의적문제해결능력)	문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력	시험, 보고서
MC4 (미래지향적기술능력)	전공 관련 직무수행에 필요한 전문지식으로서 항공우주산업 및 4차 산업에 적용될 수 있는 미래지향적 기술능력	시험 , 보고서
MC5 (자기개발능력)	스스로를 관리하고 개발하는 능력. 자아인식, 자기관리, 경력개발 능력 포함	시험
MC6 (의사소통능력)	상대방과 대화를 나눔으로써 상대방의 뜻한 바를 파악하고, 상호 간에 전달하고자 하는 바를 글과 말을 통해 정확하게 쓰거나 말하는 능력	시험, 보고서

5. 전공능력 선정 배경

○ MRO(Maintenance, Repair, Overhaul) 산업의 지속 성장

- 2023년까지 항공기 운용대수의 증가로 MRO시장 지속 성장 예상
- 항공기 정비비는 운송원가의 약 17%를 차지하여 항공기 수의 증가는 MRO 산업의 시장규모 확대를 의미하며, MRO 시장은 2023년에 760억불까지 확대될 것으로 예상
- 항공기 수명주기 동안 항공기 운영자가 지출하는 비용중 가장 큰 부분을 차지하는 분야는 운영유지 분야로 이는 MRO산업의 성장 가능성을 의미

○ 항공기 제작산업 발전에 따른 정비수요 충족 필요

- 한국항공우주산업(KAI)에서개발·생산·수출한 KT-1, T-50, TA-50, FA-50, KC-100 등의 항공기가 운영되고 있어, 이들 항공기에 대한 정비수요 발생 예상

○ 항공산업의 발전

- 우리나라는 여객수송 세계 15위(98,727백만여객킬로), 화물 세계 3위(12,291백만톤킬로)로 톤 킬로 기준 종합 세계 6위의 운송국가
- 최근 차세대 전투기 개발, LCH/LAH 민·군수 헬리콥터 연계개발, 폴란드·칠레·터키 등 완제기, 기체부품 등의 수출로 성장세 예상
- 우리나라의 군용 항공기 보유량으로 세계 8위(고정익 8위, 회전익 6위)수준이며, 연간 군용 항공기 정비시장 규모는 1조3백억원(고정익 8천억원, 회전익 2천300억원)으로 세계 10위(고정익 10위, 회전익 10위)로 추정

6. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		학점	주당 시간		
				이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습	
전필	사제동행세미나 1~8	4.0	0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		
전필	항공기 기체 I	3	3	3																							
전필	정비기초실습	3	3		4																						
전필	가스터빈엔진	3				3	3																				
전필	항공통신항법계기	3				3	3																				
전필	가스터빈엔진실습	3				3		4																			
전필	항공전자기초	3							3	3																	
전필	항공법	3							3	3																	
전필	항공전자기초실습	3							3		4																
전필	항공기체실습 I	3							3		4																
전필	항공역학	3										3	3														
전필	항공인적요소	3										3	3														
전필	항공기 기체 II	3										3	3														
전필	항공통신항법계기실습	3										3		4													
전필	항공기체실습 II	3										3		4													
전필	왕복엔진	3													3	3											
전필	항공정비일반	3										3	3														
전필	왕복엔진실습	3													3		4										
전필	경량엔진실습	3																3		4							
전선	항공우주학개론	3	3	3																							
전선	공업역학	3				3	3																				
전선	유체역학	3							3	3																	
전필	항공기설계제도	3							3		4																
전선	재료역학	3																3	3								
전선	열역학	3													3	3											
전필	항공정비실무영어	3													3	3											
전선	창의적종합설계	3													3		4										
전필	헬리콥터공학	3																3	3								
전선	항공정비에티켓	3																			3	3					
전필	비행실습 I	1																			1		5				학기당 5시간
전필	항공기자동제어	3																	3	3							
전선	비행실습 II	1																						1		5	학기당 5시간
전공과목 합계		93	9.5	7	4	12.5	10	4	18.5	10	12	18.5	13	8	15.5	10	8	9.5	10	7	4.5	4	5	1.5	1	5	

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명					
1	1학기	항공기기체 I (3-3-0)	항공우주학개론 (3-3-0)	정비기초실습 (3-0-4)			
	2학기	가스터빈엔진 (3-3-0)	항공통신항법계기 (3-3-0)	공업역학 (3-3-0)	가스터빈엔진실습 (3-0-4)		
2	1학기	항공전자기초 (3-3-0)	항공법 (3-3-0)	유체역학 (3-3-0)	항공전자기초실습 (3-0-4)	항공기체실습 I (3-0-4)	항공기설계제도 (3-0-4)
	2학기	항공역학 (3-3-0)	항공인적요소 (3-3-0)	항공기 기체 II (3-3-0)	항공정비일반 (3-3-0)	항공통신항법계기실습 (3-0-4)	항공기체실습 II (3-0-4)
3	1학기	왕복엔진 (3-3-0)	열역학 (3-3-0)	항공정비실무영어 (3-3-0)	왕복엔진실습 (3-0-4)	창의적종합설계 (3-0-4)	
	2학기	재료역학 (3-3-0)	헬리콥터공학 (3-3-0)	항공기자동제어 (3-3-0)	경량엔진실습 (3-0-4)		
4	1학기	항공정비에티켓 (3-3-0)	비행실습 I (1-0-5)				
	2학기	비행실습 II (1-0-5)					

8. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전필	사제동행세미나1-8				30	30	40	100
전필	항공기 기체 I	30	30	40				100
전선	항공우주학개론	30	30	40				100
전필	정비기초실습	30	30		40			100
전필	가스터빈엔진	30	30	40				100
전필	항공통신항법계기	30	30	40				100
전선	공업역학	30	30	40				100
전필	가스터빈엔진실습	30	30		40			100
전필	항공전자기초	30	30	40				100
전필	항공법	30	30	40				100
전선	유체역학	30	30	40				100
전필	항공전자기초실습	30	30		40			100
전필	항공기체실습 I	30	30		40			100
전필	항공기설계제도	30	30		40			100
전필	항공역학	30	30	40				100
전필	항공인적요소	30	30	40				100
전필	항공기 기체 II	30	30	40				100
전필	항공정비일반	30	30	40				100
전필	항공통신항법계기실습	30	30		40			100
전필	항공기체실습 II	30	30		40			100
전필	왕복엔진	30	30	40				100
전선	열역학	30	30	40				100
전필	항공정비실무영어	30	30	40				100
전필	왕복엔진실습	30	30		40			100
전선	창의적종합설계	30	30		40			100
전선	재료역학	30	30	40				100
전필	헬리콥터공학	30	30	40				100
전필	항공기자동제어	30	30	40				100
전필	경량엔진실습	30	30		40			100
전선	항공정비에티켓			30		30	40	100
전필	비행실습 I	30	30		40			100
전선	비행실습 II	30	30		40			100
역량총합		900	900	750	510	60	80	3,200

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명	사제동행세미나1-8	영문과목명	Seminar for Career Development 2~8
교과목 개요 및 특성	교수와 학생간 인성, 진로, 취업 등에 관한 상담을 하여 진로, 취업을 위한 기본 소양을 갖추게 한다.		
교과 목표	학생들 개개인의 학업, 역량, 가정형편, 졸업 후 취업 등을 고려하여 개별 상담을 통해 사제지간의 관계를 친밀하게 하고자 함		
교과 내용	교수님들이 멘토가 되어 학부생들을 입학에서부터 졸업 전까지 1:1 맞춤형으로 지도		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
미래지향적 기술능력(MC4)	30	전공 관련 직무수행에 필요한 전문지식으로 항공우주산업 및 4차 산업에 적용할 수 있다.	상담
자기개발능력 (MC5)	30	스스로를 관리하고 개발하는 능력, 자아인식, 자기관리, 경력개발 능력을 갖출 수 있다.	상담
의사소통능력 (MC6)	40	전달하려는 내용을 잘 이해하고 설득력 있는 발표 능력을 갖출 수 있다.	상담

과목 프로파일			
과목명	항공기 기체 I	영문과목명	Aircraft Structure I
교과목 개요 및 특성	항공기체에 대한 공학적인 문제를 처리 하는데 필요한 기초 능력을 부여하기 위하여 구조형식과 각 부재의 기능, 재료와 그 기계적 성질 공기력, 관성력 등의 작용 하중과 정역학적인 구조 부분에 대한 굽힘 응력해석, 전단흐름 해석 등을 학습한다.		
교과 목표	항공기에 장착되어 있는 계기 및 항법장치에 대하여 학습한다.		
교과 내용	항공기 기체에 대한 구조형식과 각 부재의 역할, 재료와 그 기계적 성질 등을 다루고 항공기 구조의 수리 및제작에 대한 내용		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합 능력(MC1)	30%	항공기 기체의 구조와 각 부품의 구조/기능을 익히고, 각 분야별 점검방법과 수리방법을 배울 수 있다.	시험
전문적실무 능력(MC2)	30%	항공기 정비업무의 근간이 되는 항공기기체의 구조를 익히고, 복잡하고 정교한 각 세부시스템을 이해하여 정비업무를 수행할 수 있는 필수지식을 터득한다.	시험
창의적문제 해결력(MC3)	40%	항공기 구조물의 상호작용을 이해하여 각 계통별 고장 내용을 진단하고, 그 수리방법을 배양한다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명	항공우주학개론	영문과목명	Introduction to Aviation
교과목 개요 및 특성	항공우주와 관련된 자연현상을 이해하고, 항공기의 비행원리, 비행특성, 구조 등을 배우며 항공기 운영과 관련된 기반지식을 습득한다.		
교과 목표	항공공학에 필요한 기초적인 지식을 학습한다.		
교과 내용	항공기의 발달사 및 개요, 항공기 구조, 항공역학, 항공기 계통 등과 관련된 내용		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합 능력(MC1)	30%	항공기 운용공간에서 작용되는 비행원리 및 항공기 시스템의 역할과 기능에 대한 지식을 배양한다.	시험
전문적실무 능력(MC2)	30%	비행이론, 항공기구조, 비행운영 등 항공기와 관련된 지식과 필수 소양을 학습한다	시험
창의적문제 해결력(MC3)	40%	항공기에 적용된 비행원리 및 각 시스템의 기능을 이해하고 항공기를 관리할 수 있는 능력을 구비한다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명	정비기초실습	영문과목명	Basic Maintenance Practice
교과목 개요 및 특성	항공기 정비의 기초에 속하는 공구사용, 측정작업, 안전결선, 토크렌치사용, 도면 해독, 리벳작업, 튜브 밴딩작업, 판금작업과 엔진 관련 지식 및 실기 등 항공기 정비의 기본이 되는 작업을 모듈 단위로 실습한다		
교과 목표	항공기 정비 실무를 하기 위하여 기본적인 지식을 학습한다.		
교과 내용	일반공구, 측정공구, 안전 및 지상취급과 서비스 작업, 항공기 중량 및 평형관리 등 관련된 내용		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합 능력(MC1)	30%	다양한 지식과 사고를 겸비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 항공공학적인 측면과 일반 기계학적 다양성을 상호보완 접목하는 융합적 시너지 능력을 습득한다.	시험
전문적실무 능력(MC2)	30%	글로벌 시대에 맞는 항공 용어를 이해하고 적용한다. 항공산업에 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다.	시험
미래지향적 기술능력(MC4)	40%	미래 항공 산업의 필요한 종사자로서 항공 산업에 필요한 자격증 획득 및 전문가에 걸맞는 다양한 이론과 전문적인 실기를 배양한다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명	가스터빈엔진	영문과목명	Gas Turbine Engine
교과목 개요 및 특성	항공기 발동기에 대한 공학적인 문제를 처리하는데 필요한 기초 능력을 부여하기 위하여 항공기 가스터빈엔진의 구조와 각 시스템의 구성품의 기능을 이해하고 고장의 원인을 진단하고 문제를 해결하는 방법 등을 학습한다		
교과 목표	항공기용 가스터빈엔진에 대한 열역학적 해석, 엔진의 성능에 대하여 학습한다.		
교과 내용	가스터빈엔진의 구조와 명칭, 가스터빈 엔진의 사이클 등 관련된 내용		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합 능력(MC1)	30%	○ 항공기 가스터빈엔진 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해할 수 있다. ○ 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.	시험
전문적실무 능력(MC2)	30%	○ 주어진 상황을 정확히 이해하고 항공공학의 전문적 이론을 제시할 수 있다. ○ 제시된 전문적 이론을 바탕으로 항공산업분야 전문적 실무능력을 갖출 수 있다.	시험
창의적문제 해결력(MC3)	40%	○ 항공기 가스터빈엔진 전문가로서 항공 지식과 책임을 갖고 문제 해결을 할 수 있다. ○ 항공산업의 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 할 수 있다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명	항공통신항법계기	영문과목명	Aircraft Instrument and Navigation
교과목 개요 및 특성	항공계기, 통신시스템, 항법시스템 습득하기 위해 항공통신항법계기를 학습한다.		
교과 목표	항공기에 장착되어 있는 계기 및 항법장치에 대하여 학습한다.		
교과 내용	항공계기의 종류와 특징, 항법장치의 종류 등 관련된 내용		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합 능력(MC1)	30%	항공통신항법계기 분야에 필요한 업무들의 범위와 시스템의 이론과 지식을 이해할 수 있다.	시험
전문적실무 능력(MC2)	30%	항공통신항법계기분야의 주어진 상황을 정확히 이해하고 전문적 이론을 제시할 수 있으며 전문적 실무능력을 갖출 수 있다.	시험
창의적문제 해결력(MC3)	40%	항공전문가로서 항공통신항법계기관련 이론지식을 습득하여 항공산업의 문제 상황을 인식하고 합리적인 결정을 내려 문제해결을 할 수 있다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명	공업역학	영문과목명	Mechanics
교과목 개요 및 특성	힘과 운동사이에 성립되는 법칙들을 체계화한 학문으로 정역학과 도역학을 학습한다		
교과 목표	힘을 받는 강체에서 일어나는 물리적 현상을 이해하고 이를 항공 분야에 응용한다.		
교과 내용	힘의 평형, 힘의 합성 및 분력, 강체의 자유 물체도 등과 관련된 내용		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합 능력(MC1)	30%	○ 항공산업을 위한 기초학문에 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해할 수 있다. ○ 변화하는 항공의 공업역학적 분야에 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.	시험
전문적실무 능력(MC2)	30%	○ 항공과 관련된 공업역학적 상황을 정확히 이해하고 전문적 이론을 제시할 수 있다. ○ 항공과 관련된 공업역학적인 이론을 바탕으로 전문적실무능력을 갖출 수 있다.	시험
창의적문제 해결력(MC3)	40%	○ 항공전문가로서 공업역학의 지식과 책임을 갖고 문제 해결을 할 수 있다. ○ 공업역학적으로 관련된 여러 가지의 문제 상황을 인식하고 합리적인 결정을 할 수 있다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명	가스터빈엔진실습	영문과목명	Gas Turbine Engine Practice
교과목 개요 및 특성	항공기 가스터빈 엔진이 모듈 단위로 분리되지 않은 상태에서 엔진의 외부에 장착된 전기배선, 보기부품, 엔진마운트 등 엔진 외부장착품 장/탈착 작업과 엔진을 모듈 단위로 분리하여 장탈한 다음 다시 완성된 엔진으로 결합시키는 가스터빈 엔진 모듈 장/탈착 작업 및 검사 및 고장탐구를 통한 정비 작업을 실습한다		
교과 목표	항공기용 가스터빈엔진의 주요 계통의 구성품 장,탈착 및 점검을 실습한다.		
교과 내용	가스터빈엔진의 연소실 장,탈착, 가스터빈엔진의 연료계통 점검 등 관련된 내용		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합 능력(MC1)	30	다양한 지식과 사고를 겸비하여 새로운 시각에서 아이디어를 갖고 도전한다. 항공공학적인 측면과 일반 기계학적 다양성을 상호보완 접목하는 융합적 시너지 능력을 습득한다.	시험
전문적실무 능력(MC2)	30	글로벌 시대에 맞는 항공 용어를 이해하고 적용한다. 항공산업에 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해한다. 변화하는 항공 산업의 적응력을 향상하기 위한 다양한 지식과 실무를 준비한다.	시험
미래지향적 기술능력(MC4)	40%	미래 항공 산업의 필요한 종사자로서 항공 산업에 필요한 자격증 획득 및 전문가에 걸맞는 다양한 이론과 전문적인 실기를 배양한다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명	항공전자기초	영문과목명	Aviation Electronics
교과목 개요 및 특성	항공정비사로써 습득해야 할 항공기 전기전자의 원리, 구성품, 회로도에 대한 개념을 교육하는 과목으로 편성되고 항공정비 자격증 시험에 대비할 수 있다.		
교과 목표	항공기의 전자계통 및 항공기에 사용되고 있는 기초 회로에 대하여 학습한다.		
교과 내용	전자의 기초, Dimming 회로, 조명회로, 발연감지회로 등 관련된 내용		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합 능력(MC1)	30	○ 항공기 전문가로서 항공산업에 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해할 수 있다. ○ 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.	시험
전문적실무 능력(MC2)	30	○ 항공전문가로서 필요한 주어진 상황을 정확히 이해하고 전문적 이론을 제시할 수 있다. ○ 항공정비 산업에 제시된 전문적 이론을 바탕으로 전문적실무능력을 갖출 수 있다.	시험
창의적문제 해결력(MC3)	40	○ 항공전문가로서 항공 지식과 책임을 갖고 문제 해결을 할 수 있다. ○ 여러 가지 문제에 대한 상황을 인식하고 합리적인 결정을 할 수 있다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명	항공법	영문과목명	Aviation Law
교과목 개요 및 특성	항공기와 관련된 국내 및 국제법체계를 배우고 항공기정비 현장에서 적용되는 정비분야 업무를 수행할 수 있도록 실제 적용되는 솬련 법령과 적용절차를 배운다.		
교과 목표	항공종사자로서의 필수적으로 필요한 항공기의 운용 및 관리에 대한 법적 근거를 학습한다.		
교과 내용	항공법, 항공법 시행령, 항공법 시행규칙 등 관련내용		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합 능력(MC1)	30%	항공기 정비 업무에 종사하기 위한 기본조건과 정비행위와 관련된 법적인 요소를 배울 수 있다.	시험
전문적실무 능력(MC2)	30%	항공기 정비를 위한 종사자, 조직, 시스템, 품질관리 등의 필수 조건을 이해할 수 있다.	시험
창의적문제 해결력(MC3)	40%	항공기 사업운영 및 정비를 위한 기본 시스템을 구축할 수 있고, 그 시스템을 운영할 수 있는 능력을 갖출 수 있다.	시험, 보고서

과목 프로파일				
과목명	유체역학		영문과목명	Fluid Mechanics
교과목 개요 및 특성	물, 공기, 오일 등과 같은 유체의 기본 특성과 상대운동하고 있는 물체와의 사이에 작용하는 힘과 물리적 현상을 익혀서 항공기와 관련된 전반적인 원리를 이해한다.			
교과 목표	유체의 성질의 기본지식을 습득하여 항공역학에 응용할 수 있도록 한다.			
교과 내용	유체의 성질, 유체 정역학, 유동의 기본 방정식 등 관련된 내용			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
전공능력/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
실용적융복합 능력(MC1)	30%	공기 및 유체의 기본적 성질을 이해하고 응용 할 수 있다.		시험
전문적실무 능력(MC2)	30%	유체역학적 특성을 이해하여 항공기 및 자동차에 적용 할 수 있다.		시험
창의적문제 해결력(MC3)	40%	유체 속을 이동하는 물체에 유체역학적인 이론을 적용할 수 있다.		시험, 보고서

과목 프로파일				
과목명	항공전자기초실습		영문과목명	Aviation Electronics Practice
교과목 개요 및 특성	본 교과는 항공정비사 자격증 취득에 필요한 항공기 전기전자 계통 구성원리 및 회로도 구성을 습득함으로 써 항공정비 자격증 시험에 대비할 수 있다.			
교과 목표	항공기 각 시스템에 사용되고 있는 전기, 전자 및 계기에 대하여 실습을 한다.			
교과 내용	항공 전기, 전자 및 계기 구성품의 점검 등 관련 내용			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
전공능력/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
실용적융복합 능력(MC1)	30	○ 항공전자기초학문에 필요한 실습을 통한 업무들의 범위와 시스템을 이해할 수 있다. ○ 변화하는 항공전자산업의 적응력을 높이기 위한 항공전자관련 실습을 통한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.		시험
전문적실무 능력(MC2)	30	○ 항공전자관련 기초적인 실습을 통해 주어진 상황을 정확히 이해하고 전문적 이론을 제시할 수 있다. ○ 항공전자관련 기초적인 이론관 실습을 바탕으로 전문적 실무능력을 갖출 수 있다.		시험
미래지향적 기술능력(MC4)	40	○ 미래에 발생 가능한 항공전자관련 문제를 해결하는 방법을 제시할 수 있다. ○ 미래지향적 항공전자 기술 능력을 갖춘 인재로 육성한다.		시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명	항공기체실습 I	영문과목명	Aircraft Airframe Practice I
교과목 개요 및 특성	항공정비사로써 항공기 하드웨어로 정비(부품의 장 탈착, 성능점검)시 정격공구의 사용방법과 정격부품(볼트,너트 조볼트등)사용 및 정밀측정기기로 부품 및 정확한 체결과 수리를 하기 위한 실습교육을 하는 과목으로 편성되어 있다.		
교과 목표	항공 산업체에서 요구하는 항공기 기체 수리와 정비를 학습한다.		
교과 내용	항공기 기체구조, 항공기 기체 수리 등 관련된 내용		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합 능력(MC1)	30	항공기 기체의 구조와 각 부품의 구조/기능을 익히고, 각 분야별 점검방법과 수리방법 테크닉을 배울 수 있다.	시험
전문적실무 능력(MC2)	30	항공기 기체의 구조를 익히고, 복잡하고 상호 연관성있는 정교한 각 세부시스템을 이해하여 정비업무를 수행할 수 있는 정비의 필수기술과 지식을 터득하여 수리방법을 숙달한다.	시험
미래지향적 기술능력(MC4)	40	항공기 각 계통별 고장 내용을 진단하고 무게를 가볍게 경제적인 방법으로 오랜수명을 유지토록 수리방법을 개선 배양한다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명	항공기설계제도	영문과목명	Computer Aided Design
교과목 개요 및 특성	현대 산업에 있어서 3D 모델링의 중요성이 증가하고 있다. CATIA V5는 대학, 정부출연연구소를 비롯하여 기업체 이르기까지 그 수요가 증가하고 있고 CATIA를 이용한 3D 모델링은 항공뿐만아니라 자동차, 산업기계 및 설비산업에 까지 사용되고 있다.		
교과 목표	컴퓨터 소프트웨어를 이용하여 항공기 부품의 설계를 학습한다.		
교과 내용	소프트 웨어 사용법, 2D 도면, 3D 모델링 등 관련 내용		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합 능력(MC1)	30	주어진 설계도면을 이해하여 3차원 모델링을 할 수 있다.	시험
전문적실무 능력(MC2)	30	설계도면을 이해하고 작성 할 수 있다.	시험
미래지향적 기술능력(MC4)	40	미래의 환경에 적용할 수 있는 합리적인 설계를 할 수 있다.	시험, 보고서

과목 프로파일				
과목명	항공역학		영문과목명	Aerodynamics
교과목 개요 및 특성	항공기 비행에 대한 환경요소 ,물리법칙 및 비행원리를 이해하고, 항공기 비행 성능, 조종원리 및 안정성 관련 지식을 습득한다.			
교과 목표	유체역학의 기본적인 지식을 바탕으로, 비압축성 공기중의 비행체 주위에서 발생하는 양력과 항력의 발생에 대한 핵심적인 이론을 학습한다.			
교과 내용	2차원 에어포일 및 3차원 유한 날개주위에서 발생하는 양력, 항력 및 모멘트의 공기역학적 특성을 이해하며, 향후 비행체 해석 및 설계에 필요한 기본적인 비행원리를 강의한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
전공능력/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
실용적융복합 능력(MC1)	30%	항공기에 적용되는 공기역학적 특성을 이해 할 수 있다.		시험
전문적실무 능력(MC2)	30%	미래의 항공기에 적용할 수 기술을 이해 할 수 있다.		시험
창의적문제 해결력(MC3)	40%	주어진 문제에 대하여 합리적인 이론을 적용할 수 있다.		시험, 보고서

과목 프로파일				
과목명	항공인적요소		영문과목명	Human Factor
교과목 개요 및 특성	항공기정비에 관련되는 인간과 관련되는 요소, 즉, 인적요인, 안전체계, 인적오류, 환경, 의사소통 등의 관련요소가 항공기정비에 미치는 영향을 습득하여 항공정비사의 기본 자질을 향상시킨다.			
교과 목표	항공정비의 안전과 효율분야에서 인적요인에 대하여 학습한다.			
교과 내용	인적요소의 개요, 안전관리체계, 인적성능과 한계 등 관련된 내용			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
전공능력/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
실용적융복합 능력(MC1)	30%	항공기 정비를 수행하는 인간의 심리, 인간의 능력과 한계가 정비업무에 미치는 영향을 학습하고 대처하는 능력을 함양한다.		시험
전문적실무 능력(MC2)	30%	항공기를 정비하는 종사자의 심적 상태를 최적화하기 위한 방법과 절차를 배운다.		시험
창의적문제 해결력(MC3)	40%	항공기 정비와 관련된 인적 안전저해요소를 최소화할 수 있고 위험요소에 대처할 수 있는 능력을 배양한다.		시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명	항공기 기체 II	영문과목명	Aircraft Structure II
교과목 개요 및 특성	항공기 기체에 대한 공학적인 문제를 처리하는데 필요한 기초능력을 부여하기 위하여 기체의 구조와 기능을 익히고 각 시스템을 이해하여 정비업무를 수행하며 각 계통별 고장내용을 진단하고 수리방법 등을 학습한다.		
교과 목표	항공기 기체 구조와 역할에 대하여 학습한다.		
교과 내용	항공기 기체에 대한 구조형식과 각 부재의 역할, 재료와 그 기계적 성질 등을 다루고 항공기 구조의 수리 및 제작에 대한 내용		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합 능력(MC1)	30%	항공기 기체의 구조와 각 부품의 구조/기능을 익히고, 각 분야별 점검방법과 수리방법을 배울 수 있다.	시험
전문적실무 능력(MC2)	30%	항공기 정비업무의 근간이 되는 항공기기체의 구조를 익히고, 복잡하고 정교한 각 세부시스템을 이해하여 정비업무를 수행할 수 있는 필수지식을 터득한다.	시험
창의적문제 해결력(MC3)	40%	항공기 각 계통별 고장 내용을 진단하고 그 수리방법을 배양한다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명	항공정비일반	영문과목명	General for Aircraft Maintenance
교과목 개요 및 특성	항공기정비 관련 학문을 배우는 학생들의 기본 지식이 되는 정비관리, 정비공구, 각종 기본 부품, 도면, 항공기 검사절차 등의 내용을 익혀 실제 정비현장에서 적용할 수 있도록 습득한다.		
교과 목표	항공정비사가 정비업무를 수행하기 위하여 알아야 할 항공기와 장비 등에 대한 기초원리와 정비실무에 대하여 학습한다.		
교과 내용	항공기 도면, 항공기 중량 및 평형관리, 항공기 세척과 부식 방지 처리 등에 관련된 내용		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합 능력(MC1)	30%	항공기 정비를 수행하기 위한 기본절차, 안전사항, 장비활용 등 항공기 정비사로서의 필수 지식을 함양한다.	시험
전문적실무 능력(MC2)	30%	항공기를 관리하고 정비하기 위한 공통적인 기본 절차 및 공구 사용 방법을 배운다.	시험
창의적문제 해결력(MC3)	40%	항공기 정비와 관련된 안전저해요소를 알 수 있고 위험요소에 대처할 수 있는 지식을 학습한다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명	항공통신항법계기실습	영문과목명	Aviation Communication, Navigation and Instrument Practice
교과목 개요 및 특성	항공계기, 통신시스템, 항법시스템 등의 실습을 통해 항공통신항법계기 실습을 수행한다.		
교과 목표	항공기 각 시스템에 사용되고 있는 전기, 전자 및 계기에 대하여 실습을 한다.		
교과 내용	항공 전기, 전자 및 계기 구성품의 점검 등 관련 내용		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합 능력(MC1)	30	○ 항공통신항법계기 분야에 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해할 수 있다. ○ 변화하는 항공정비분야의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.	시험
전문적실무 능력(MC2)	30	○ 항공통신항법계기분야의 주어진 상황을 정확히 이해하고 전문적 이론을 제시할 수 있다. ○ 제시된 항공통신항법계기분야의 전문적 이론을 바탕으로 전문적실무능력을 갖출 수 있다.	시험
미래지향적 기술능력(MC4)	40	○ 미래에 발생 가능한 항공통신항법계기관련 문제를 해결하는 방법을 제시할 수 있다. ○ 미래지향적 항공산업 기술 능력을 갖춘 인재로 육성한다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명	항공기체실습Ⅱ	영문과목명	Aircraft Airframe Practice Ⅱ
교과목 개요 및 특성	항공기 정비사로써 항공기 하드웨어로 정비(타이어 장 탈착, 기타 부품 성능점검)시 정격공구의 사용방법과 정격부품(볼트 너트 조볼트 리벳 케이블 작업)과 정밀측정기기 사용등으로 정확한 체결과 수리를 하기위한 실습교육으로 하는 과목으로 편성되며 본교과는 항공정비사 자격취득에 필요한 실기 및 구술대비를 할 수 있다		
교과 목표	항공 산업체에서 요구하는 항공기 기체 수리와 정비를 학습한다.		
교과 내용	항공기 기체구조, 항공기 기체 수리 등 관련된 내용		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합 능력(MC1)	30	항공기 기체의 구조와 각 부품의 구조/기능을 익히고, 각 분야별 구체적이고 세분화된 점검방법과 수리 방법 테크닉을 배울 수 있다.	시험
전문적실무 능력(MC2)	30	항공기 기체의 구조를 익히고, 복잡하고 상호 연관성있는 정교한 각 세부시스템을 이해하여 정비업무를 수행할 수 있는 정비의 구체적이고 세분화 된 필수기술과 지식을 터득하여 수리방법을 숙달한다.	시험
미래지향적 기술능력(MC4)	40	항공기 각 계통별 고장 내용을 진단하고 무게를 가볍게 경제적인 방법으로 오랜수명을 유지토록 수리방법을 개선 배양한다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명	왕복엔진	영문과목명	Reciprocating Engine
교과목 개요 및 특성	항공기 왕복기관의 기본 이론과 성능, 구조 및 명칭에 대한 지식을 습득하도록 교육한다.		
교과 목표	항공기용 왕복기관에 대한 열역학적 해석, 연료, 기화기에 대하여 학습한다.		
교과 내용	항공기용 왕복기관의 종류와 작동원리, 연료분사장치, 흡기 및 배기 시스템 등 관련된 내용		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합 능력(MC1)	30%	항공기용 왕복기관에 대한 열역학적 해석, 연료, 기화기에 대하여 이해할 수 있다.	시험
전문적실무 능력(MC2)	30%	왕복기관의 종류와 작동원리, 성능변수, 실제 사이클 해석, 왕복기관의 연소와 공해물질생성기구, 스파크 점화 엔진의 연소실, 연료분사장치, 점화장치, 흡기 및 배기 시스템, 냉각 시스템, 터보 과급, 압축착화 엔진과 비교할 수 있다.	시험
창의적문제 해결력(MC3)	40%	항공기용 왕복기관에 대한 이상 사이클과 실제 사이클에 대한 비교, 연료, 기화기, 윤활, 마찰, 냉각 및 점화에 적용할 수 있다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명	열역학	영문과목명	Thermodynamics
교과목 개요 및 특성	열역학은 열과 일 및 이들과 관련된 물질의 성질을 다루는 학문으로서 그 적용 범위가 매우 광범위하다. 공학을 공부하는 학생에게는 열역학적 원리와 이론적인 배경지식이 반드시 필요하고, 열기관 등에 관한 이론을 다루기 위해서는 기본적인 열역학적 지식이 요구된다.		
교과 목표	열과 일에 관련된 물질의 열역학적인 성질을 이해하여 항공기 동력장치에서 요구하는 사이클 해석을 학습한다.		
교과 내용	열역학 제 1법칙, 열역학 제2법칙, 카르노사이클, 오토사이클, 브레이튼 사이클 등과 관련된 내용		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합 능력(MC1)	30%	실제 기체, 가스혼합물, 가스-수증기 혼합물, 열역학적 관계, 기초적인 압축성유동, 화학반응 등에 대한 해석 능력을 배양하여 열시스템 해석 및 설계능력에 적용할 수 있다.	시험
전문적실무 능력(MC2)	30%	열과 일, 에너지의 변환, 물질의 상태 변화와 이들과 관련된 물질의 성질을 이해할 수 있다.	시험
창의적문제 해결력(MC3)	40%	열에너지와 관련된 각종 열기관, 공기조화 및 냉동, 연소, 열전달 및 항공기 동력장치 사이클 해석에 적용할 수 있다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명	항공정비실무영어	영문과목명	Aviation Maintenance Practice English
교과목 개요 및 특성	항공정비사 자격증 취득 및 기본적인 항공공학 소양에 필요한 항공기술영어에 대해 교육한다.		
교과 목표	항공정비 현장에서 사용되는 실무영어를 학습한다.		
교과 내용	지상취급, 서비스 작업, 유관 작업 등 관련 내용		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합 능력(MC1)	30%	항공정비분야의 전문적 실무 용어들을 이해할 수 있으며 현장에서 빠른 적용을 할 수 있다.	시험
전문적실무 능력(MC2)	30%	항공산업 현장에서 쓰이는 실무용어를 빠른 이해와 원활한 소통을 통해 전문적인 실무능력을 쌓고 적용할 수 있다.	시험
창의적문제 해결력(MC3)	40%	전문실무영어능력을 습득함으로써 여러 가지 항공 문제 상황을 인식하고 책임을 갖고 합리적인 결정을 하여 문제 해결을 할 수 있다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명	왕복엔진실습	영문과목명	Reciprocating Engine Practice
교과목 개요 및 특성	항공기 왕복엔진에 대한 기초적인 실습을 바탕으로 엔진 구성품의 기능을 체계적으로 학습하여 작업 현장에 적용할 수 있도록 하고 각종 정비자격증 시험응시에 활용 할 수 있도록 학습능력을 배양 시킨다.		
교과 목표	항공기용 왕복엔진의 주요 계통의 구성품 장,탈착 및 점검을 실습한다.		
교과 내용	왕복엔진의 흡기, 배기계통 구성품 장탈착, 시동계통의 장,탈착 및 점검 등 관련된 내용		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합 능력(MC1)	30	이론 과목과 실습과목을 통하여 습득된 지식을 응용하여, 실제 산업현장에서 발생되는 문제점을 해결하고, 문제 제시 및 해결 능력, 협동력, 창의력 등을 배양하여 실무능력을 양성 한다.	시험
전문적실무 능력(MC2)	30	체계적인 정비 교육으로 항공기 정비품질 향상을 통하여 결함 예방 및 효율적 관리로 항공 안전을 향상시키는 방법을 습득하고, 인적과실 예방을 위한 정비사 인적요소 교육을 겸비한다.	시험
미래지향적 기술능력(MC4)	40	국내외 변화된 항공산업과 ICAO 및 항공선진국(미국, EU 등)의 국제적인 추세에 맞게 항공기 정비기술을 습득한다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명	창의적종합설계	영문과목명	Creative Engineering Design
교과목 개요 및 특성	창의적 종합설계능력을 배가하여 항공분야에 필요한 창의적인 능력을 배양한다		
교과 목표	항공분야에 필요로 하는 창의적 설계능력을 배가한다.		
교과 내용	창의적설계에 대한 소개와 적용을 통하여 창의적인 능력을 배양한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합 능력(MC1)	30	항공기 부품 및 기계 부품에 대한 기능 및 설계를 이해 할 수 있다.	시험
전문적실무 능력(MC2)	30	여러 가지의 부품에 대하여 모델링 및 변형을 할 수 있다.	시험
미래지향적 기술능력(MC4)	40	창의적이고 미래지향적인 물체를 생각하여 만들 수 있다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명	재료역학	영문과목명	Mechanics of Materials
교과목 개요 및 특성	재료역학은 공학의 넓은 부분을 차지하는 기본학문으로 설계 또는 현장실무에 있어 공학도가 반드시 알아야 할 주요 학문이다. 구조물이나 부재들이 하중을 받을 때 어떠한 역학적 거동으로 인한 변형과 응력을 주로 다룬다.		
교과 목표	정정계에서 축하중, 비틀림, 굽힘 등의 외력을 받는 재료의 응력과 변형에 대하여 학습한다.		
교과 내용	축하중, 비틀림, 굽힘, 응력과 변형률 등과 관련된 내용		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합 능력(MC1)	30%	구조물에 대하여 재료역학 이론을 적용 할 수 있다.	시험
전문적실무 능력(MC2)	30%	구조물에 적용되는 역학적 이론을 이해 할 수 있다.	시험
창의적문제 해결력(MC3)	40%	다양한 구조물에 대하여 합리적인 이론을 적용할 수 있다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명	헬리콥터공학	영문과목명	Helicopter Engineering
교과목 개요 및 특성	항공정비사에게 필요한 헬리콥터에 대한 비행원리를 포함한 전문지식 학습과 정비업무를 수행하기 위한 전문지식과 정비관리 실무 이론의 학습을 통해 헬리콥터 정비사로서의 자질 향상, 특히 실제 정비현장의 이야기를 통한 정비업무의 학습 및 이해한다.		
교과 목표	회전익 항공기인 헬리콥터에 대하여 학습한다.		
교과 내용	헬리콥터의 종류와 특징, 정지 비행, 헬리콥터의 비행성능 등 관련 내용		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합 능력(MC1)	30%	변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위하여 헬리콥터에 대한 다양한 지식과 현장에서의 실용적인 직무기술을 습득한다.	시험
전문적실무 능력(MC2)	30%	항공 전문가로서 헬리콥터에 대한 이론적인 내용과 기술적인 지식을 배우고 이해한다.	시험
창의적문제 해결력(MC3)	40%	국내외 헬리콥터 산업의 현황 및 문제점에 관하여 고찰하고, 미래 항공산업에서의 헬리콥터가 차지하는 비중과 역할에 대하여 학습한다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명	항공기자동제어	영문과목명	Automatic Control of Aircraft
교과목 개요 및 특성	항공기에 적용되는 자동제어에 대한 공학적인 문제를 처리하는데 필요한 기초능력을 부여하기 위하여 항공기에 적용되는 자동제어 및 무인항공기 자동제어를 이해하도록 학습한다.		
교과 목표	항공기에 사용되는 자동제어에 대하여 학습한다.		
교과 내용	항공자동제어의 종류 및 사용 알고리즘에 대한 내용		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합 능력(MC1)	30%	무인화 되어가는 항공기의 자동제어를 이해 할 수 있다.	시험
전문적실무 능력(MC2)	30%	항공기에 적용되는 자동제어를 이해 할 수 있다.	시험
창의적문제 해결력(MC3)	40%	필요에 따라 적용되는 자동제어를 설정 할 수 있다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명	경량엔진실습	영문과목명	Lightweight Engine Practice
교과목 개요 및 특성	경량 항공기에 사용되는 ROTAX 엔진의 각 계통에 대하여 장,탈착 및 점검 실습을 한다.		
교과 목표	경량 항공기에 사용되는 엔진의 각 계통에 대하여 장,탈착 및 점검 실습을 한다.		
교과 내용	경량 엔진의 종류와 특징, 흡기 및 배기 시스템, 연료 시스템 등 관련된 내용		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합 능력(MC1)	30	경량 항공기에 사용되는 엔진을 이해 할 수 있다.	시험
전문적실무 능력(MC2)	30	경량엔진의 분해 및 조립을 통하여 정비를 할 수 있다.	시험
미래지향적 기술능력(MC4)	40	개발된 경량엔진의 시스템을 이해 할 수 있다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명	항공정비에티켓	영문과목명	Aviation Maintenance etiguette
교과목 개요 및 특성	항공종사원이 갖추어야 할 다양한 서비스 매너 및 에티켓의 개념을 이해한다.		
교과 목표	국제화 시대에 부응하는 항공정비의 에티켓 함양		
교과 내용	에티켓의 이론이해와 항공정비에 적용		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의적문제 해결력(MC3)	30%	항공종사원이 갖추어야 할 다양한 서비스 매너 및 에티켓의 개념과 이해를 기초로 하여 보다 높은 수준의 서비스 질적 향상과 개발, 기술관리 등 지식과 경험을 쌓을 수 있다.	시험
자기개발 능력(MC5)	30%	글로벌 시대에 맞는 기본적인 매너와 에티켓을 이론과 실습을 통하여 습득하고 조직 내 역량을 갖춘 전문가로 성장 할 수 있다.	시험
대인관계 능력(MC6)	40%	항공종사원 및 항공정비사간의 원활한 커뮤니케이션으로 서비스 기술을 향상시킬 수 있다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명	비행실습 Ⅰ,Ⅱ	영문과목명	Flight Training Ⅰ,Ⅱ
교과목 개요 및 특성	비행실습을 통하여 항공운항에 대한 시스템을 이해한다.		
교과 목표	실제 항공기를 조종할 수 있는 학습을 한다.		
교과 내용	항공기 공중 조작, 기동, 이륙 및 착륙 등 관련 내용		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합 능력(MC1)	30	○ 비행실습Ⅰ을 통해 다양한 지식과 응용력을 겸비하여 새로운 시각에서 아이디어 및 해결력을 갖고 발전에 도전할 수 있다. ○ 비행실습Ⅰ을 통해 연구하고 탐구하는 자세로 주어진 항공정비 직무에 필요한 지식을 갖고 있다.	시험
전문적실무 능력(MC2)	30	○ 항공전문가로서 항공 지식과 책임을 갖고 비행 중 발생 가능한 항공정비관련 문제 해결을 위한 응용력을 키울 수 있다. ○ 여러 가지 비행 중 발생 가능한 상황을 인식하고 응용을 통해 합리적으로 해결할 수 있다.	시험
미래지향적 기술능력(MC4)	40	○ 비행실습Ⅰ을 통해 항공운항 중 발생 가능한 문제를 해결하는 방법과 응용력을 제시할 수 있다. ○ 항공정비사로서 미래지향적 사고와 기술 능력을 갖춘 인재로 육성한다.	시험, 보고서

10. 전공 이수 요건

- 항공정비사 자격증 취득(필기 5과목 합격인정)

11. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험 · 실습실	비고
하상관 202호 (전용강의실) 하상관 203호 (전용강의실) 하상관 205호 (전용강의실) 하상관 206호 (전용강의실) 하상관 207~208호 (전용강의실) 하상관 209호 (전용강의실)	하상관 104호(항공전기전자실습실) 항공대학 실습실	

스마트항만공학전공 기본과정
Smart Port Engineering

1. 교육목표

- 창의적 사고력과 문제해결능력을 지닌 창의적(Creative) 인재양성
- 다양한 지식을 융합하여 새로운 가치를 창출하는 혁신적인(Innovative) 교육과정
- 미래 스마트항만 및 연안, 해양분야를 책임질 이론과 실무를 겸비한 실용적(Practical) 전문 인력 양성

2. 전공연혁

- 2023.08 스마트항만공학 신설(정원 30명)
- 2023.12 스마트항만 전문인력양성 업무협약(강릉시)
- 2024.02 스마트항만공학 제1회 입학

3. 교과운영 방안

스마트 항만전공은 인공 지능(AI), 사물 인터넷(IoT), 빅데이터(Big Data), 로보틱스(Robotics) 등 최신 기술을 쉽게 이해할 수 있도록 교육하고, 미래 항만 및 연안해양에서 요구되는 혁신적 실용인재를 육성하고 있습니다. 특히, 입학과 동시에 채용이 약정되고, 2학년부터는 기업에서의 근무와 학업을 동시에 진행할 수 있는 채용약정형 계약학과입니다.

[교육과정]

◦ 1학년
- 1학기 : 전공기초능력 및 기본교육
- 2학기 : 현장실습을 통한 실무 기본교육(온라인 교육)

◦ 2 ~ 4학년
- 기업에 근무하며 해당 직무 관련 심화교육 및 직무역량 고도화(온라인 교육 병행)

[특장점]

① 현장 적합성 강화(실무 중심 교육, 첨단기술 통합 교육)
- 산업체와의 협력을 통해 실무 중심의 교육과정 구성
- 산업 현장에서 요구하는 역량을 반영하는 교육 방법론 도입

② 학생 참여 중심의 프로그램 운영(통합적 문제 해결력 강화)
- 적극적인 학생 참여를 유도하는 프로젝트 중심의 실무형 교육프로그램
- 산업체와의 인턴십 및 취업연계 프로그램 운영

③ 산학협력 네트워크 강화(프로젝트 기반 학습(PBL) 도입)
- 산업체와의 파트너십 구축 및 유지 관리
- 우수한 교수진을 유치하고 지원하여 산업체 수요기반 연구 역량 강화

4. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (지식이해능력)	스마트항만공학 기본 원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 현실에 어떻게 적용될 수 있는지를 아는 능력.	시험 보고서
MC2 (기술적용능력)	교육과정에서 습득한 기술적 지식을 실제 항만프로젝트나 문제 상황에 적용하여 결과를 도출하는 능력.	시험 프로젝트 보고서
MC3 (창의적사고능력)	전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	시험, 발표 프로젝트 보고서
MC4 (커뮤니케이션능력)	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 항만에 관련된 기술의 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	시험, 발표 프로젝트 보고서
MC5 (팀워크능력)	다른 전공자나 전문 분야의 사람들과 효율적으로 협업하여 공통의 목표를 달성하는 능력.	팀 프로젝트 발표 보고서
MC6 (윤리적판단능력)	스마트항만공학 분야에서 발생할 수 있는 윤리적 문제에 대해 인식하고, 그에 따른 적절한 판단과 행동을 하는 능력.	보고서 토론 발표

5. 전공능력 선정 배경

- 항만은 나라의 경제발전을 주도하는 상공업 활동의 창출을 통해 국제무역 증진에 중요한 역할을 한다. 항만은 경제성장의 선행조건적 시설로서 해운 및 무역의 초진이라는 직접적인 효과와 연관산업을 발전시킨다는 간접효과에서 그 중요성을 찾아볼 수 있다.
- 전 세계적으로 4차 산업혁명 기술을 통한 디지털 전환 확대에 따라 항만의 스마트화가 가속되고 있으며 우리 정부도 해운·항만 물류산업의 글로벌 경쟁력 강화를 위해 부산항과 광양항 등에 스마트항만 구축을 추진하고 있다.
- 스마트항만은 자동화, 인공지능(AI), 사물인터넷(IoT), 정보통신기술(ICT) 등 4차산업혁명 기술을 통해 자동·자율적으로 물류 흐름을 최적화하는 4세대 항만이다.
- 4차 산업혁명의 기술을 근간으로 항만 물류 작업의 자동화를 위한 로보틱 항만과 항만 내 자원들의 초연결을 통해 정보의 수집, 분석 및 예측, 전달과 실행을 수행하는 지능형 항만으로 분류되고, 로보틱 항만은 인공지능 기반으로 항만 내 모든 하역 이동 장비들(안벽 크레인, 야드 크레인, 이송 차량, 운영 시스템 등)이 완전 무인으로 운영되고, 지능형 항만은 항만 내 화물, 선박, 장비, 시설 및 시스템 등 각 물류 자원 간 초연결 되어있는 IoT 장치를 통해 디지털 위치와 상태 정보가 발생하는데, 이를 수집하여 빅데이터 분석과 예측을 통해 항만의 전반적인 운영을 효율화하는 것을 뜻한다.
- 스마트항만 기술산업의 국내 기반은 선진국에 비해 상대적으로 취약한 상황이다. 이에 정부는 관계부처와 함께 ▲세계 수준의 기술기반 확보 ▲국내외 항만기술 시장 확보 ▲산업 육성체계 고도화 등을 포함한 3개 전략, 19개 추진과제를 담은 '스마트항만 기술산업 육성 및 시장 확대 전략'을 추진하고 있다. 대학 및 마이스터고와 협력해 우수 개발인력과 유지관리 인력양성을 위한 프로그램을 추진, 기술인재를 확보하고 기존 항만근로자의 전환 교육 등도 확대하기로 했다.

■ **특장점**

① 현장 적합성 강화

- 산업체와의 협력을 통해 실무 중심의 교육과정 구성
- 산업 현장에서 요구하는 역량을 반영하는 교육 방법론 도입

② 학생 참여 중심의 프로그램 운영

- 적극적인 학생 참여를 유도하는 프로젝트 중심의 실무형 교육프로그램
- 산업체와의 인턴십 및 취업연계 프로그램 운영

③ 산학협력 네트워크 강화

- 산업체와의 파트너십 구축 및 유지 관리
- 우수한 교수진을 유치하고 지원하여 산업체 수요기반 연구 역량 강화

■ **관련 자격증**

- 토목기사, 해양공학기사, 해양자원개발기사
- 측량 및 지형공간정보기사, 건설재료시험기사, 건설안전기사
- 토목시공 기술사, 항만 및 해안기술사

■ **졸업 후 진로**

- 국가 기술직 공무원, 국영기업
- 설계 및 시공기업
- 연구소
- 대학원

6. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습	
전필	사제동행세미나 1~8	4	0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		
전선	항만학개론	3	3	3	-																						
전선	UAV 기초	3	3	2	1																						
전선	해양환경학	3				3	3	-																			
전선	해양유체역학	3				3	2	1																			
전선	연안공간정보	3				3	2	1																			
전선	해안항만개론	3							3	3	-																
전선	해양시설기초설계	3							3	2	1																
전선	지반역학과 실무	3							3	2	1																
전선	해안수리학	3										3	2	1													
전선	해안공학 및 실험	3										3	2	1													
전선	인프라재료학	3										3	2	1													
전선	CAD 와 컴퓨팅 기초	3													3	1	2										
전선	해양에너지	3													3	3	-										
전선	연안방재종합설계	3													3	1	2										
전선	해양개발공학	3																3	2	1							
전선	인공 지능 및 머신 러닝	3																3	2	1							
전선	해양공간종합설계	3																3	1	2							
전선	시뮬레이션 기초	3																			3	1	2				
전선	해양바이오센싱	3																			3	2	1				
전선	해안공학종합설계	3																			3	1	2				
전선	건설안전	3																						3	3	-	
전선	사물 인터넷 (IoT) 기술	3																						3	3	-	
전선	해양에너지종합설계	3																						3	1	2	
전공과목 합계		70	6.5			9.5			9.5			9.5			9.5			9.5			9.5			6.5			

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명		
1	1학기	항만학개론 (3-3-0)	UAV 기초 (3-2-1)	
	2학기	해양환경학 (3-3-0)	해양유체역학 (3-2-1)	연안공간정보 (3-2-1)
2	1학기	해안항만개론 (3-3-0)	해양시설기초설계 (3-2-1)	지반역학과 실무 (3-2-1)
	2학기	해안수리학 (3-2-1)	해안공학 및 실험 (3-2-1)	인프라재료학 (3-2-1)
3	1학기	CAD 와 컴퓨팅 기초 (3-1-2)	해양에너지 (3-3-0)	연안방재종합설계 (3-1-2)
	2학기	해양개발공학 (3-2-1)	인공 지능 및 머신 러닝 (3-2-1)	해양공간종합설계 (3-1-2)
4	1학기	시뮬레이션 기초 (3-1-2)	해양바이오센싱 (3-2-1)	해안공학종합설계 (3-1-2)
	2학기	건설안전 (3-3-0)	사물 인터넷 (IoT) 기술 (3-3-0)	해양에너지종합설계 (3-1-2)

8. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전공필수	사제동행세미나	100						100
전공선택	항만학개론	15	35		30	20		100
	UAV 기초	30	40	10	20			100
	해양환경학	40	40		20			100
	해양유체역학	30	40	10	20			100
	연안공간정보	30	40	10	20			100
	해안항만개론	40	40		20			100
	해양시설기초설계	40	40	20				100
	지반역학과 실무	30	40	10	20			100
	해안수리학	30	40	10	20			100
	해안공학 및 실험	30	40	10	20			100
	인프라재료학	30	40	10	20			100
	CAD 와 컴퓨팅 기초	40	40	20				100
	해양에너지	30	40	10	20			100
	연안방재종합설계	30	40		20	10		100
	해양개발공학	30	40	10	20			100
	인공 지능 및 머신 러닝	30	40	20	10			100
	해양공간종합설계	30	40		20	10		100
	시뮬레이션 기초	40	40	20				100
	해양바이오센싱	30	40	10	20			100
	해안공학종합설계	30	40	10		20		100
	건설안전	30	40	10			20	100
	사물 인터넷 (IoT) 기술	30	40	10	20			100
	해양에너지종합설계	30	40	10	20			100
역량총합		795	875	210	340	60	20	2,300

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명	사제동행세미나 1~8	영문과목명	Seminar for career development
교과목 개요 및 특성	졸업요건 확인, 필수 이수 교과목 소개, 학과 전공 교과 학습 상담, 진로 상담		
교과 목표	대학생활, 진로, 역량 배양, 취업과 관련한 지도 및 상담을 통해 학생들의 인성 함양 및 대학 생활 적응, 학습능력 및 미래설계·실행 능력을 함양하여 학생 스스로 성장할 수 있는 역량을 갖출 수 있도록 하는 데에 그 목적이 있다.		
교과 내용	1. 사제동행세미나(1, 2) : 대학 생활 적응 가이드, 학생 개인별 목표 설정(학생 개인의 적성, 희망 사항, 사회적 전망 고려), 학생 개인별 목표달성을 위한 계획수립(CDP 포함) 2. 사제동행세미나(3, 4) : 전문분야 설계(CDP 관리) 3. 사제동행세미나(5, 6) : 학생 개인별 전공 매트릭스 관리, CDP 관리, 취업지도 4. 사제동행세미나 (7, 8) : 전문분야 진출 준비, CDP 관리, 취업지도		
교육 방법	이론 ( ) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC1	100	스스로를 관리하고 개발하는 능력, 자아 인식, 자기관리, 경력개발 능력 포함	상담 및 비교과과정 수료

과목 프로파일			
교과목명	항만학개론	영문교과목명	Introduction to Port Engineering
교과목 개요 및 특성	항만과 부두 시설의 기본 이론과 설계, 시공, 방파제, 안벽, 잔교, 돌핀 등 항만 시설물을 다루는 교과목으로 항만 분야의 기초 교육과 응용 기술을 소개하고, 항만 및 해운 산업에 대한 종합적인 이해를 통해 해당 분야에서의 기본적인 지식과 개념을 학습한다.		
교과 목표	필요한 문제해결능력과 혁신적 사고를 개발하고, 전문 분야에서의 경력을 쌓기 위한 실무 경험을 쌓는다.		
교과 내용	- 항만 및 해운 산업 개요: 항만 및 해운 산업의 역사적 발전과 현재의 상황, 미래 전망 등 - 항만 시설 및 장비: 항만의 구조와 설비, 포장 기술, 창고 시설, 인프라 등 - 항만 운영 및 관리: 항만의 운영 방법, 화물 처리, 보안, 안전, 환경 등		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
지식이해능력 (MC1)	15	스마트항만공학 기본 원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 현실에 어떻게 적용될 수 있는지를 아는 능력.	시험 보고서
기술적용능력 (MC2)	35	교육과정에서 습득한 기술적 지식을 실제 항만프로젝트나 문제 상황에 적용하여 결과를 도출하는 능력.	시험, 프로젝트 보고서
커뮤티케이션능력 (MC4)	30	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 항만에 관련된 기술의 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	발표, 프로젝트 보고서
팀워크능력 (MC5)	20	다른 전공자나 전문 분야의 사람들과 효율적으로 협업하여 공통의 목표를 달성하는 능력.	팀프로젝트 발표, 보고서

과목 프로파일			
교과목명	UAV 기초	영문교과목명	Fundamentals of UAV (Unmanned Aerial Vehicle)
교과목 개요 및 특성	무인 항공기의 기본 개념과 운용, 제어, 시스템 등에 대한 기초적인 이해를 다루는 교과목으로 항만부냐에서의 UAV의 활용에 중점을 둔다.		
교과 목표	무인 항공기 기술에 대한 기본적인 이해를 제공하고, UAV의 다양한 응용 분야에 대한 인식을 확장시키며, 학습자들이 관련 분야에서의 실무 역량을 키울 수 있도록한다.		
교과 내용	- UAV 기본 개념 및 역사: UAV의 정의, 역사적 배경, 발전 과정 등에 대한 소개 - UAV 시스템 구성 요소: UAV의 주요 구성 요소인 비행체, 전장 시스템, 제어 시스템, 통신 시스템 등 - UAV 비행 원리: UAV의 비행 원리, 공기 역학, 제어 이론 등에 대한 기초 개념과 이해 - UAV 응용 분야: UAV의 다양한 응용 분야 및 산업, 예를 들어 항공 촬영, 농업, 환경 모니터링, 안전 및 보안 등에 대한 소개와 사례 소개		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
지식이해능력 (MC1)	30	UAV의 기본 원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 현실에 어떻게 적용될 수 있는지를 아는 능력.	시험, 보고서
기술적용능력 (MC2)	40	교육과정에서 습득한 기술적 지식을 실제 항만프로젝트나 문제 상황에 적용하여 결과를 도출하는 능력.	시험, 프로젝트 보고서
창의적사고능력 (MC3)	10	전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	발표, 프로젝트 보고서
커뮤티케이션능력 (MC4)	20	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 항만에 관련된 기술의 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	발표, 프로젝트 보고서

과목 프로파일			
교과목명	해양환경학	영문교과목명	Maritime Environment
교과목 개요 및 특성	해양 환경 및 생태계에 대한 이해를 제공하고, 해양 오염, 생물 다양성, 해양 생태계의 기능 등을 다뤄 항만 주변의 해양환경에 대해 학습한다.		
교과 목표	해양 환경과 생태계에 대한 깊은 이해를 제공하고, 해양 보전과 관리에 대한 지식과 기술을 학습한다. 또한 해양 환경 문제에 대한 인식을 높이고, 해양 생태계의 보전과 지속 가능한 해양 정책에 대한 관심을 유도한다.		
교과 내용	- 해양 환경과 생태계: 해양 환경의 구성 요소와 특성, 해양 생물 다양성, 해양 생태계의 기능과 상호 작용 등 - 해양 생태학: 해양 생태계의 생물학적 특성, 생태학적 상호 작용, 해양 생물의 분류 및 특성 등 - 해양 오염: 해양 오염의 원인과 영향, 유해 물질의 배출 경로와 생태계에 미치는 영향, 오염 관리 및 개선 방안 - 해양 보전과 관리: 해양 보전의 필요성과 방법, 해양 생태계의 보존과 복원, 해양 자원 관리 및 지속 가능한 해양 정책 등에 대한 토론과 분석		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
지식이해능력 (MC1)	40	해양환경의 기본개념과 현상에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 현실에 어떻게 적용될 수 있는지를 아는 능력.	시험 보고서
기술적용능력 (MC2)	40	교육과정에서 습득한 기술적 지식을 실제 항만프로젝트나 문제 상황에 적용하여 결과를 도출하는 능력.	시험, 프로젝트 보고서
커뮤티케이션능력 (MC4)	20	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 항만에 관련된 기술의 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	발표, 프로젝트 보고서

과목 프로파일			
교과목명	해양유체역학	영문교과목명	Maritime Fluid Dynamics
교과목 개요 및 특성	해양 환경에서 유체의 움직임과 관련된 이론과 실무를 학습한다.		
교과 목표	해양 환경에서의 유체 역학적 문제를 이해하고 해결하는 기초적인 지식과 기술을 학습하고, 실무적인 역량을 키워 해양 구조물 설계, 해양 보전 및 관리, 해양 환경 모델링 등의 분야에 활용하는데 그 목적이 있다.		
교과 내용	- 유체역학의 기초: 유체의 특성과 물리적 성질, 유동의 기본 개념, 유동의 유체역학적 특성 등 - 해양유체역학의 이론: 해양유체역학의 기본 이론과 모델, 네비어-스톡스 방정식, 이론적 및 수치적 해법 등 - 해양유체의 수치모델링: 해양유체역학 문제를 해결하기 위한 수치모델링 기법, 유한요소법, 유한차분법 등 - 파랑 역학: 파랑의 발생 메커니즘, 파랑의 성질 및 파랑-구조물 상호작용에 대한 이론과 모델링		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
지식이해능력 (MC1)	30	스마트항만공학 기본 원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 현실에 어떻게 적용될 수 있는지를 아는 능력.	시험 보고서
기술적용능력 (MC2)	40	교육과정에서 습득한 기술적 지식을 실제 항만프로젝트나 문제 상황에 적용하여 결과를 도출하는 능력.	시험, 프로젝트 보고서
창의적사고능력 (MC3)	10	전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	발표, 프로젝트 보고서
커뮤티케이션능력 (MC4)	20	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 항만에 관련된 기술의 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	발표, 프로젝트 보고서

과목 프로파일			
교과목명	연안공간정보	영문교과목명	Coastal Spatial Information
교과목 개요 및 특성	연안 및 해안 지역에 대한 정보를 수집, 분석, 관리하는 기술과 방법에 대한 이해를 제공하는 과목이다.		
교과 목표	연안 및 해안 지역에 대한 공간 정보를 수집, 분석하고 관리하는데 필요한 기술과 방법을 제공하며, 연안 지역의 지속 가능한 발전을 위한 인프라 및 정책 제안에 대한 역량을 갖추는데 그 목적이 있다.		
교과 내용	- 연안 및 해안 지역 개요: 연안 및 해안 지역의 정의, 특성, 중요성 등에 대한 소개 - 해안 및 연안 지역 정보 수집: 해안 및 연안 지역 정보 수집을 위한 다양한 센서 및 기기, 위성 영상, 항공 사진, 해양 측정 장비 등 - 해안 및 연안 GIS(지리 정보 시스템): 해안 및 연안 지역의 공간 정보를 관리하고 분석하는데 사용되는 GIS의 기본 개념과 원리, 해안 지형 모델링, 공간 데이터베이스 구축 등		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
지식이해능력 (MC1)	30	스마트항만공학 기본 원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 현실에 어떻게 적용될 수 있는지를 아는 능력.	시험 보고서
기술적용능력 (MC2)	40	교육과정에서 습득한 기술적 지식을 실제 항만프로젝트나 문제 상황에 적용하여 결과를 도출하는 능력.	시험 프로젝트 보고서
창의적사고능력 (MC3)	10	전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	발표, 프로젝트 보고서
커뮤티케이션능력 (MC4)	20	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 항만에 관련된 기술의 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	발표, 프로젝트 보고서

과목 프로파일			
교과목명	해안항만개론	영문교과목명	Introduction to Coastal and Port Engineering
교과목 개요 및 특성	해안 및 항만 지역에 대한 기본 개념과 이해를 제공하는 교과목		
교과 목표	해안 및 항만 지역에 대한 종합적인 이해를 제공하고, 해당 분야에서의 기본적인 지식과 개념을 습득		
교과 내용	- 해안 및 항만의 개념 및 역사: 해안과 항만의 정의, 역사적 발전 과정, 항만의 역할과 중요성 등에 대한 소개. - 항만 시설 및 운영: 항만 시설의 종류와 기능, 항만 운영 방법과 프로세스, 화물 처리 시스템, 보안 시스템 등 - 해안 및 항만 관리와 보전: 해안 및 항만 지역의 보전과 보호를 위한 정책, 환경 보호, 해안 관리 및 개발, 해안 보호구조물 등 - 해안 및 항만 지역의 지속 가능한 발전: 해안 및 항만 지역의 지속 가능한 발전을 위한 정책, 에너지 효율성, 친환경 기술, 사회적 책임 등에 대한 고찰과 토론		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
지식이해능력 (MC1)	40	스마트항만공학 기본 원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 현실에 어떻게 적용될 수 있는지를 아는 능력.	시험 보고서
기술적용능력 (MC2)	40	교육과정에서 습득한 기술적 지식을 실제 항만프로젝트나 문제 상황에 적용하여 결과를 도출하는 능력.	시험, 프로젝트 보고서
커뮤티케이션능력 (MC4)	20	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 항만에 관련된 기술의 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	발표 프로젝트 보고서

과목 프로파일			
교과목명	해양시설기초설계	영문교과목명	Fundamental Design of Marine Facilities
교과목 개요 및 특성	해양 공학 분야에서 시설을 설계하는 기본적인 원리와 기술을 다루는 과목		
교과 목표	해양 환경에서의 구조물 설계에 필요한 기본적인 원리와 기술을 습득하게 됩니다. 또한 프로젝트를 통해 현실적인 문제에 대한 해결 능력을 향상시키는데 그 목적이 있다.		
교과 내용	- 해양시설 개요: 해양시설의 정의, 종류, 기능 및 필요성에 대한 소개와 개관. - 해양 환경 조건: 해양 환경에서의 특수한 기상 조건, 파랑, 조류, 해양 유동 등의 영향에 대한 이해와 분석 - 해양 구조물 기초: 해양 구조물의 기초 설계 원리, 하중 및 부재 설계, 지반 조사 및 지반 특성 평가 등 - 해양 구조물 안전성 평가: 해양 구조물의 안전성 평가 및 설계 과정, 구조물 하중 계산 및 강도 분석, 안전성 검토 방법 등에 대한 이해 - 해양시설 설계 프로젝트: 학생들이 팀을 이루어 해양 구조물 설계 프로젝트를 수행하고, 실제 시스템 설계와 관련된 문제를 해결하는 경험		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
지식이해능력 (MC1)	40	스마트항만공학 기본 원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 현실에 어떻게 적용될 수 있는지를 아는 능력.	시험 보고서
기술적용능력 (MC2)	40	교육과정에서 습득한 기술적 지식을 실제 항만프로젝트나 문제 상황에 적용하여 결과를 도출하는 능력.	시험, 프로젝트, 보고서
창의적사고능력 (MC3)	20	전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	발표, 프로젝트, 보고서

과목 프로파일			
교과목명	지반역학과 실무	영문교과목명	Geo-technical Engineering and Practice
교과목 개요 및 특성	지반 역학 이론과 실무적인 지식을 결합하여 학생들이 지반 공학에 관련된 문제를 이해하고 해결하는데 필요한 기술과 능력을 갖추도록 하는 과목		
교과 목표	지반 역학에 대한 이론적인 이해뿐만 아니라 현실적인 문제 해결에 필요한 실무적인 능력을 함양하여 지반 공학적인 문제에 대처하는데 있어서 그 목적이 있다.		
교과 내용	- 지반 역학의 기초 이론: 지반의 특성과 성질, 지반에 작용하는 하중의 이해, 지반 변형 및 안정성에 관련된 기본 이론 등에 대한 소개. - 지반 조사 및 시험: 지반 조사 방법, 토양 및 암반의 시료 채취와 실험, 지반 특성 평가 및 분석 기법에 대한 이해와 실습. - 지반 기초 설계: 다양한 지반 조건에 따른 기초 설계 원리와 방법, 지반 하중의 계산 및 기초의 안정성 평가. - 지반 지속성 및 지반 보강 기술: 지반의 변형 및 침하에 대한 예측과 대응 방안, 지반 보강 기술 및 지반 개선 기법 등에 대한 공부.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
지식이해능력 (MC1)	30	스마트항만공학 기본 원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 현실에 어떻게 적용될 수 있는지를 아는 능력.	시험, 보고서
기술적용능력 (MC2)	40	교육과정에서 습득한 기술적 지식을 실제 항만프로젝트나 문제 상황에 적용하여 결과를 도출하는 능력.	시험, 프로젝트, 보고서
창의적사고능력 (MC3)	10	전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	발표, 프로젝트 보고서
커뮤티케이션능력 (MC4)	20	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 항만에 관련된 기술의 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	발표, 프로젝트 보고서

과목 프로파일			
교과목명	해안수리학	영문교과목명	Coastal hydraulics
교과목 개요 및 특성	해안 지역에서의 파랑, 조류, 유체 운동 등과 같은 수리적 현상을 이해하고 모델링하는데 필요한 이론과 기술을 다루는 과목		
교과 목표	해안 지역에서의 수리적 현상을 이해하고 모델링하여 다양한 응용 분야에 활용할 수 있는 역량을 제공하는데 그 목적이 있다.		
교과 내용	- 해안 수리학의 개요: 해안 수리학의 정의, 목적, 중요성, 응용 분야 등에 대한 소개와 개관. - 파랑 및 조류의 발생 메커니즘: 파랑과 조류의 형성 원리, 해양 및 대기 조건에 따른 발생 메커니즘, 파랑과 조류의 특성과 종류 등에 대한 이해. - 파랑 및 조류 모델링: 파랑 및 조류의 수치 모델링 기법, 유한요소법, 유한차분법 등을 이용한 모델링 방법과 해석 - 파랑 및 조류의 영향 분석: 파랑 및 조류의 해안 침식, 해안 퇴적, 해안 형태 변화 등에 대한 영향 분석과 예측		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
지식이해능력 (MC1)	30	스마트항만공학 기본 원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 현실에 어떻게 적용될 수 있는지를 아는 능력.	시험 보고서
기술적용능력 (MC2)	40	교육과정에서 습득한 기술적 지식을 실제 항만프로젝트나 문제 상황에 적용하여 결과를 도출하는 능력.	시험, 프로젝트 보고서
창의적사고능력 (MC3)	10	전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	발표, 프로젝트 보고서
커뮤티케이션능력 (MC4)	20	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 항만에 관련된 기술의 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	발표, 프로젝트 보고서

과목 프로파일			
교과목명	해안공학 및 실험	영문교과목명	Coastal Engineering and Experimentation
교과목 개요 및 특성	해안 공학 분야에서의 이론적인 지식과 실험적인 기술을 통해 학생들이 해안 구조물의 설계, 안전성 평가, 해안 보호, 해안 환경 모니터링 등에 필요한 능력을 키우도록 하는 과목		
교과 목표	해안 및 해안구조물에 대한 이론적 이해와 실험적 기술을 통해 해안 지역의 안전성과 보호를 강화하는 데 필요한 전문 지식과 능력을 습득하는데 그 목적이 있다.		
교과 내용	- 해안 및 해안구조물 이론: 해안공학의 기본 개념, 해안 및 해안구조물의 특성과 기능, 해안 보호 및 안전성 평가에 필요한 이론적인 기반. - 해안 구조물 설계: 다양한 종류의 해안 구조물의 설계 원리와 기술, 해안 보호, 해안 보강, 해안 안정성 등에 대한 설계 과정 및 실무적인 측면. - 해안 모델 실험: 해안 모델 실험의 기본 원리와 기법, 파랑 및 조류의 영향 분석, 해안 구조물의 모델링 및 안정성 실험.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
지식이해능력 (MC1)	30	스마트항만공학 기본 원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 현실에 어떻게 적용될 수 있는지를 아는 능력.	시험 보고서
기술적용능력 (MC2)	40	교육과정에서 습득한 기술적 지식을 실제 항만프로젝트나 문제 상황에 적용하여 결과를 도출하는 능력.	시험, 프로젝트 보고서
창의적사고능력 (MC3)	10	전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	발표, 프로젝트 보고서
커뮤티케이션능력 (MC4)	20	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 항만에 관련된 기술의 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	발표, 프로젝트 보고서

과목 프로파일			
교과목명	인프라재료학	영문교과목명	Infrastructure Materials Science
교과목 개요 및 특성	인프라 구조물에 사용되는 재료의 특성, 성능, 제조 공정, 활용 방법 등에 대한 이론과 실무적인 지식을 다루는 과목		
교과 목표	인프라 구조물에 필요한 다양한 재료에 대한 전문적인 지식과 기술을 제공하며, 안전하고 지속 가능한 인프라 구조물을 설계하고 관리하는 역량을 갖추는데 그 목적이 있다.		
교과 내용	- 구조재료의 종류 및 특성: 다양한 구조재료의 종류와 특성에 대한 소개와 비교, 강도, 강도 지속성, 내구성, 가공성 등에 대한 이해. - 콘크리트 및 시멘트 기초: 콘크리트와 시멘트의 구성 요소와 반응, 강도 및 내구성 특성, 혼합물의 설계와 제조 공정 등에 대한 이해. - 강재 및 철근의 속성: 강재의 종류와 특성, 강도 및 가공성에 대한 이해, 철근의 역할과 설계 과정, 부식 방지 및 보수 방법 등에 대한 학습. - 특수 재료 및 신재료: 인프라 구조물에 사용되는 특수 재료 및 신재료의 특성과 응용, 친환경 재료 및 재활용 재료에 대한 공부.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
지식이해능력 (MC1)	30	스마트항만공학 기본 원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 현실에 어떻게 적용될 수 있는지를 아는 능력.	시험 보고서
기술적용능력 (MC2)	40	교육과정에서 습득한 기술적 지식을 실제 항만프로젝트나 문제 상황에 적용하여 결과를 도출하는 능력.	시험, 프로젝트 보고서
창의적사고능력 (MC3)	10	전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	발표, 프로젝트 보고서
커뮤티케이션능력 (MC4)	20	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 항만에 관련된 기술의 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	발표, 프로젝트 보고서

과목 프로파일			
교과목명	CAD 와 컴퓨팅 기초	영문교과목명	Fundamentals of CAD and Computing
교과목 개요 및 특성	컴퓨터를 활용하여 디자인 및 엔지니어링 작업을 수행하는데 필요한 기술과 이론을 다루는 과목		
교과 목표	CAD 소프트웨어를 활용하여 디자인 및 엔지니어링 작업을 수행하는 데 필요한 기술과 이론을 습득하고, 실제 프로젝트를 통해 실무 능력을 향상시키는데 그 목적이 있다.		
교과 내용	- 컴퓨터 기초: 컴퓨터의 기본 개념, 운영 체제, 파일 시스템, 네트워크 등에 대한 이해와 활용 방법. - CAD 소프트웨어 소개: 주요 CAD 소프트웨어의 기능과 사용 방법 소개, 인터페이스 및 도구 사용법 학습. - 2D 및 3D 모델링: 2차원 및 3차원 모델링의 원리와 기술, 기본적인 도면 작성 및 모델링 방법 학습. - 모델링 기법과 도면 작성: 다양한 모델링 기법 및 도면 작성 기술, 차원 및 비율 제어, 세부 사항 추가 등에 대한 학습		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
지식이해능력 (MC1)	40	스마트항만공학 기본 원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 현실에 어떻게 적용될 수 있는지를 아는 능력.	시험 보고서
기술적용능력 (MC2)	40	교육과정에서 습득한 기술적 지식을 실제 항만프로젝트나 문제 상황에 적용하여 결과를 도출하는 능력.	시험 프로젝트 보고서
창의적사고능력 (MC3)	20	전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	발표 프로젝트 보고서

과목 프로파일			
교과목명	해양에너지	영문교과목명	Ocean Energy
교과목 개요 및 특성	해양을 활용하여 에너지를 생성하고 활용하는 기술과 방법에 대해 다루는 과목		
교과 목표	해양 에너지 기술에 대한 이론적인 기반을 이해하고, 다양한 에너지 자원을 활용하여 지속 가능한 에너지 생산 및 활용에 대한 전문 지식을 학습하는데 그 목적이 있다.		
교과 내용	- 해양에너지 개요: 해양에너지의 정의, 종류, 발전 역사, 현황 및 전망 등에 대한 소개. - 해양에너지 자원: 해양 에너지 자원의 종류와 특성, 조류, 파력, 해수온차 등의 에너지 원천에 대한 이해. - 파력 발전 기술: 파력 발전장치의 구조와 작동 원리, 다양한 파력 발전 기술의 종류와 특징 - 조류 발전 기술: 조류 발전 시스템의 종류와 특성, 조류 특성 분석과 발전장치 설계, 조류 발전 시스템의 운영 및 관리 방법에 대한 이해. - 해양풍력 발전 기술: 해상 풍력발전 시스템의 구조와 설치 방법, 해상 환경에 따른 설계 및 안전성 평가, 운영 및 유지보수 방법 등에 대한 공부. - 해양 에너지 정책 및 환경 영향: 해양 에너지 발전의 정책적, 환경적 측면과 영향에 대한 이해와 평가.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
지식이해능력 (MC1)	30	스마트항만공학 기본 원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 현실에 어떻게 적용될 수 있는지를 아는 능력.	시험 보고서
기술적용능력 (MC2)	40	교육과정에서 습득한 기술적 지식을 실제 항만프로젝트나 문제 상황에 적용하여 결과를 도출하는 능력.	시험, 프로젝트 보고서
창의적사고능력 (MC3)	10	전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	발표, 프로젝트 보고서
커뮤티케이션능력 (MC4)	20	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 항만에 관련된 기술의 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	발표, 프로젝트 보고서

과목 프로파일			
교과목명	연안방재종합설계	영문교과목명	Coastal Disaster Comprehensive Design
교과목 개요 및 특성	연안 지역에서의 재해 및 재난 상황을 예방하고 대비하기 위한 종합적인 설계 및 대책을 수립하는 데 필요한 이론과 기술을 다루는 과목		
교과 목표	연안 지역에서의 재난 상황에 대비하여 종합적인 방재 대책을 수립하고 실행할 수 있는 능력을 함양하는데 그 목적이 있다.		
교과 내용	- 연안방재 이론: 연안 지역에서의 자연재해와 인위적인 재난에 대한 이해, 재해의 유형과 발생 원인 - 연안방재 기술: 다양한 연안방재 기술의 종류와 특성, 해안 보호구조물 설계 및 건설기술 소개 - 해양 모니터링 시스템: 연안 지역의 해양 모니터링 시스템 구축과 운영, 파랑 및 조류 모니터링, 실시간 해양 환경 정보 제공에 대한 이해. - 예방적 방재 설계: 연안 지역에서의 재해를 예방하고 대비하기 위한 종합적인 설계 및 계획 수립, 토지 이용 계획, 생태계 복원 및 보호 계획 등에 대한 분석과 고찰. - 연안방재 프로젝트: 학생들이 실제 연안 지역에서의 재해 대비를 위한 종합적인 방재 설계 및 대응 계획을 수립하고 제안하는 프로젝트 수행.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
지식이해능력 (MC1)	30	스마트항만공학 기본 원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 현실에 어떻게 적용될 수 있는지를 아는 능력.	시험 보고서
기술적용능력 (MC2)	40	교육과정에서 습득한 기술적 지식을 실제 항만프로젝트나 문제 상황에 적용하여 결과를 도출하는 능력.	시험, 프로젝트 보고서
커뮤티케이션능력 (MC4)	20	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 항만에 관련된 기술의 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	발표, 프로젝트 보고서
팀워크능력 (MC5)	10	다른 전공자나 전문 분야의 사람들과 효율적으로 협업하여 공통의 목표를 달성하는 능력.	팀프로젝트 발표, 보고서

과목 프로파일			
교과목명	해양개발공학	영문교과목명	Maritime Development Engineering
교과목 개요 및 특성	해양 자원을 활용하여 경제적 가치를 창출하고 지속 가능한 개발을 위한 과목		
교과 목표	해양 자원을 활용하여 지속 가능한 개발을 추구하는데 필요한 이론과 기술을 제공하며, 실제 프로젝트를 통해 실무 능력을 향상시키는데 그 목적이 있다.		
교과 내용	- 해양 자원 개요: 해양 자원의 종류와 특성, 해양 에너지, 해양 광물, 해양 생물 등의 중요성에 대한 소개. - 해양 구조물 설계: 해양 구조물의 종류와 기능, 해양 플랫폼, 해상 풍력 발전 시스템, 해양 광물 채취 시스템 등의 설계 원리와 기술에 대한 이해. - 해양 자원 탐사 및 조사: 해양 자원 탐사 및 조사 방법과 기술, 다양한 해양 자원의 위치 및 분포 조사, 자원 평가와 예측 방법에 대한 학습. - 해양 환경 영향 평가: 해양 개발이 주변 환경에 미치는 영향 평가 및 관리, 해양 보호구역 및 생태계 보호, 친환경 개발 기술에 대한 이해. - 해양개발 프로젝트: 학생들이 특정 해양 자원을 개발하는 프로젝트를 수행하고, 실제 개발 과정에서 발생할 수 있는 문제에 대한 해결책을 제시하는 경험.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
지식이해능력 (MC1)	30	스마트항만공학 기본 원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 현실에 어떻게 적용될 수 있는지를 아는 능력.	시험 보고서
기술적용능력 (MC2)	40	교육과정에서 습득한 기술적 지식을 실제 항만프로젝트나 문제 상황에 적용하여 결과를 도출하는 능력.	시험, 프로젝트 보고서
창의적사고능력 (MC3)	10	전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	발표, 프로젝트 보고서
커뮤티케이션능력 (MC4)	20	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 항만에 관련된 기술의 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	발표, 프로젝트 보고서

과목 프로파일			
교과목명	인공 지능 및 머신 러닝	영문교과목명	Artificial Intelligence and Machine Learning
교과목 개요 및 특성	컴퓨터 과학 및 인공 지능 분야에서 기본적인 이론과 실무적인 기술을 다루는 과목		
교과 목표	인공 지능 및 머신 러닝의 이론과 기술을 이해하고 실제 데이터에 적용하여 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양하는데 목적이 있다.		
교과 내용	- 인공 지능의 기초 이론: 인공 지능의 정의, 역사, 발전 과정, 인공 지능의 주요 개념 및 기술에 대한 소개. - 기계 학습 기초: 지도 학습, 비지도 학습, 강화 학습 등의 기계 학습 기본 개념 및 알고리즘, 분류, 회귀, 군집화, 차원 축소 등에 대한 학습. - 신경망 및 딥러닝: 인공 신경망의 원리와 동작 방식, 다층 퍼셉트론, CNN(Convolutional Neural Network), RNN(Recurrent Neural Network), GAN(Generative Adversarial Network) 등 딥러닝 모델에 대한 학습. - 머신 러닝 알고리즘: 주요 머신 러닝 알고리즘인 선형 회귀, 로지스틱 회귀, 결정 트리, 서포트 벡터 머신(SVM), k-최근접 이웃(KNN) 등의 이해와 구현. - 데이터 전처리 및 특성 추출: 데이터 정규화, 차원 축소, 특성 선택 등의 데이터 전처리 기법과 특성 추출 방법에 대한 학습.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
지식이해능력 (MC1)	30	스마트항만공학 기본 원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 현실에 어떻게 적용될 수 있는지를 아는 능력.	시험 보고서
기술적용능력 (MC2)	40	교육과정에서 습득한 기술적 지식을 실제 항만프로젝트나 문제 상황에 적용하여 결과를 도출하는 능력.	시험, 프로젝트 보고서
창의적사고능력 (MC3)	20	전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	발표, 프로젝트 보고서
커뮤티케이션능력 (MC4)	10	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 항만에 관련된 기술의 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	발표, 프로젝트 보고서

과목 프로파일			
교과목명	해양공간종합설계	영문교과목명	Coastal Spatial Information Comprehensive Design
교과목 개요 및 특성	다양한 해양공간을 종합적으로 고려하여 설계 및 계획을 수립하는데 필요한 이론과 기술을 다루는 과목		
교과 목표	다양한 해양 공간을 종합적으로 고려하여 지속 가능한 해양 공간 활용 및 관리를 위한 전문 지식과 기술을 습득하여 현실적인 문제에 대한 해결능력과 창의적 사고를 기르는데 그 목적이 있다.		
교과 내용	- 해양환경 및 생태계 이해: 다양한 해양 환경과 생태계의 특성 및 상호 작용에 대한 이해와 분석. - 해양 자원과 이용 계획: 해양 자원의 종류와 특성, 해양 자원을 활용한 경제적 활동의 계획과 설계. - 해양구조물 및 시설 설계: 다양한 해양 구조물 및 시설의 설계 원리와 기술, 해양환경에 따른 안정성 평가와 보호 대책 수립. - 해양 교통 및 안전 관리: 해양 교통 시스템 설계 및 운영, 안전 관리 및 위험 요소 분석과 대응 전략 수립. - 해양공간 종합설계 프로젝트: 학생들이 실제 해양 공간을 대상으로 종합적인 설계 및 계획을 수립하고 문제 해결을 위한 전략을 제시하는 프로젝트 수행.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
지식이해능력 (MC1)	30	스마트항만공학 기본 원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 현실에 어떻게 적용될 수 있는지를 아는 능력.	시험 보고서
기술적용능력 (MC2)	40	교육과정에서 습득한 기술적 지식을 실제 항만프로젝트나 문제 상황에 적용하여 결과를 도출하는 능력.	시험, 프로젝트 보고서
커뮤티케이션능력 (MC4)	20	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 항만에 관련된 기술의 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	발표, 프로젝트 보고서
팀워크능력 (MC5)	10	다른 전공자나 전문 분야의 사람들과 효율적으로 협업하여 공통의 목표를 달성하는 능력.	팀프로젝트 발표, 보고서

과목 프로파일			
교과목명	시뮬레이션 기초	영문교과목명	Fundamentals of Simulation
교과목 개요 및 특성	컴퓨터를 이용하여 다양한 해양환경을 모델링하고 모의실험을 통해 결과를 예측하는 데 필요한 기초적인 이론과 기술을 다루는 과목		
교과 목표	다양한 시스템이나 프로세스를 모델링하고 이를 통해 예측하는 응용기술을 학습한다.		
교과 내용	- 시뮬레이션 개요: 시뮬레이션의 정의, 목적, 유형, 발전 과정 등에 대한 소개와 개관. - 시뮬레이션 모델링 도구: 시뮬레이션 모델링을 위한 소프트웨어 도구 소개 및 활용법, ARENA, Simulink 등의 기초적인 사용법 학습. - 시뮬레이션 성능 평가: 시뮬레이션 결과의 정확성과 신뢰성 평가, 실험계획과 통계적 분석 방법 등에 대한 이해. - 시뮬레이션 응용 사례: 다양한 산업 분야에서의 시뮬레이션 응용 사례 및 실습 프로젝트 수행.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
지식이해능력 (MC1)	40	스마트항만공학 기본 원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 현실에 어떻게 적용될 수 있는지를 아는 능력.	시험 보고서
기술적용능력 (MC2)	40	교육과정에서 습득한 기술적 지식을 실제 항만프로젝트나 문제 상황에 적용하여 결과를 도출하는 능력.	시험 프로젝트 보고서
창의적사고능력 (MC3)	20	전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	발표 프로젝트 보고서

과목 프로파일			
교과목명	해양바이오센싱	영문교과목명	Marine Biosensing
교과목 개요 및 특성	바이오센서의 개념과 원리를 이해하고, 해양분야에서 적용되고 있는 사례를 소개하는 과목		
교과 목표	환경 모니터링 및 감시에 사용되는 센서를 개발하고 적용하는 데 필요한 이론과 기술을 이해하는데 목적이 있다.		
교과 내용	- 바이오센서 기초 이론: 바이오센서의 개념과 원리, 바이오센서를 이용한 해양 환경 모니터링의 필요성과 장점 - 센서 특성 평가 및 분석: 센서의 민감도, 반응 시간, 안정성 등의 특성 평가 및 분석 방법 - 해양 환경 모니터링 시스템 설계: 해양 환경 모니터링 시스템에 바이오센서를 통합하는 방법과 설계 고려 사항		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
지식이해능력 (MC1)	30	스마트항만공학 기본 원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 현실에 어떻게 적용될 수 있는지를 아는 능력.	시험 보고서
기술적용능력 (MC2)	40	교육과정에서 습득한 기술적 지식을 실제 항만프로젝트나 문제 상황에 적용하여 결과를 도출하는 능력.	시험 프로젝트 보고서
창의적사고능력 (MC3)	10	전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	발표 프로젝트 보고서
커뮤티케이션능력 (MC4)	20	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 항만에 관련된 기술의 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	발표 프로젝트 보고서

과목 프로파일			
교과목명	해안공학종합설계	영문교과목명	Coastal Engineering Comprehensive Design
교과목 개요 및 특성	해안구조물 및 해안공학 시스템을 종합적으로 설계하고 계획하는 과목		
교과 목표	해안구조물 및 시스템을 종합적으로 설계하고 해안공학의 다양한 측면에 대해 심층적으로 이해하여, 현실적인 문제 해결 능력과 창의적 사고를 기르는데 목적이 있다.		
교과 내용	- 해안구조물 설계: 해안 보호를 위한 다양한 구조물의 설계 원리와 기술, 방파제, 이안제 등의 설계 및 건설 방법 - 해안공학 시스템 설계: 해양 플랫폼, 해상 풍력 발전 시스템, 해양 에너지 수집 시스템 등의 해안공학 시스템 설계 및 운영에 대한 학습 - 해안재해 예방 및 대응: 해안 지진, 해일, 조류 등의 재해에 대한 예방 및 대응 방안, 구조물 안전성 평가 및 보강 기술 학습 - 해안구조물 시뮬레이션 및 모델링: 해안구조물의 수치모델링과 시뮬레이션을 통한 설계 검증 및 성능 예측 기술 학습 - 해안공학 종합설계 프로젝트: 실제 해안 공학 프로젝트를 수행하고 해안구조물 및 시스템의 종합적인 설계 및 계획을 수립하는 프로젝트 수행.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
지식이해능력 (MC1)	30	스마트항만공학 기본 원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 현실에 어떻게 적용될 수 있는지를 아는 능력.	시험 보고서
기술적용능력 (MC2)	40	교육과정에서 습득한 기술적 지식을 실제 항만프로젝트나 문제 상황에 적용하여 결과를 도출하는 능력.	시험, 프로젝트 보고서
창의적사고능력 (MC3)	10	전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	발표, 프로젝트 보고서
팀워크능력 (MC5)	20	다른 전공자나 전문 분야의 사람들과 효율적으로 협업하여 공통의 목표를 달성하는 능력.	팀프로젝트 발표, 보고서

과목 프로파일			
교과목명	건설안전	영문교과목명	Construction Safety
교과목 개요 및 특성	건설 현장에서의 안전을 유지하고 관리하기 위한 이론과 실무 기술을 다루는 과목		
교과 목표	건설 현장에서의 안전을 총괄적으로 이해하고 관리할 수 있는 능력을 기르고, 안전한 건설 환경을 조성하고 유지하기 위한 전문가로서의 역량을 갖추는 것을 목표로 한다.		
교과 내용	- 건설 안전 관리 시스템: 건설 안전의 개념과 중요성, 건설 안전 관리 체계의 구성 요소 및 운영 방법 소개 - 위험 평가 및 분석: 건설 현장에서 발생할 수 있는 위험 요소를 평가하고 분석하는 방법, 위험 평가 도구와 기술의 활용. - 안전 교육 및 훈련: 건설 작업자 및 관리자에 대한 안전 교육과 훈련 프로그램 개발 및 운영 방법, 응급 상황 대응 훈련 등에 대한 이해. - 사고 예방 및 대응: 건설 현장에서의 사고 예방을 위한 전략과 대응 방안, 사고 발생 시의 신속한 대응과 조치에 대한 학습. - 건설안전 관련 기술 및 장비: 건설 안전을 위한 다양한 기술과 장비 소개, 안전 장비의 선택과 사용 방법 소개		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
지식이해능력 (MC1)	30	스마트항만공학 기본 원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 현실에 어떻게 적용될 수 있는지를 아는 능력.	시험 보고서
기술적용능력 (MC2)	40	교육과정에서 습득한 기술적 지식을 실제 항만프로젝트나 문제 상황에 적용하여 결과를 도출하는 능력.	시험, 프로젝트 보고서
창의적사고능력 (MC3)	10	전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	발표, 프로젝트 보고서
윤리적판단능력 (MC6)	20	스마트항만공학 분야에서 발생할 수 있는 윤리적 문제에 대해 인식하고, 그에 따른 적절한 판단과 행동을 하는 능력.	보고서, 토론, 발표

과목 프로파일			
교과목명	사물 인터넷 (IoT) 기술	영문교과목명	The Internet of Things (IoT) Technology
교과목 개요 및 특성	인터넷을 통해 서로 연결된 다양한 사물이 데이터를 수집, 교환, 처리하고 상호 작용할 수 있는 기술에 대한 학습한다.		
교과 목표	IoT 기술의 이해와 활용을 통해 현실 세계의 다양한 문제를 해결하고 새로운 서비스 및 제품을 개발할 수 있는 능력을 함양하는데 목적이 있다.		
교과 내용	- IoT 개요 및 기본 개념: IoT의 정의, 발전 과정, 핵심 원리, 주요 기술 및 산업 동향 소개 - 통신 및 네트워킹 기술: IoT 기기 간의 통신 및 네트워킹 프로토콜, 무선 통신 기술 (Wi-Fi, Bluetooth, Zigbee, LoRa 등) 소개와 활용 방법 - 데이터 수집 및 처리: IoT 기기에서 데이터 수집 및 처리 기술, 데이터 저장 및 분석 방법, 실시간 및 배치 처리 기술 학습 - IoT 응용 분야: 다양한 산업 분야에서의 IoT 응용 사례와 적용 방법, 스마트 홈, 스마트 시티, 스마트 헬스케어 등		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
지식이해능력 (MC1)	30	스마트항만공학 기본 원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 현실에 어떻게 적용될 수 있는지를 아는 능력.	시험 보고서
기술적용능력 (MC2)	40	교육과정에서 습득한 기술적 지식을 실제 항만프로젝트나 문제 상황에 적용하여 결과를 도출하는 능력.	시험, 프로젝트 보고서
창의적사고능력 (MC3)	10	전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	발표, 프로젝트 보고서
커뮤티케이션능력 (MC4)	20	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 항만에 관련된 기술의 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	발표, 프로젝트 보고서

과목 프로파일			
교과목명	해양에너지종합설계	영문교과목명	Ocean Energy Comprehensive Design
교과목 개요 및 특성	다양한 해양에너지 시스템을 종합적으로 설계하고 계획하는 데 필요한 이론과 기술을 다루는 과목		
교과 목표	다양한 해양 에너지 시스템을 종합적으로 이해하고 설계하는 능력을 통해 현실적인 문제에 대한 해결능력과 창의적 사고를 기르는데 목적이 있다.		
교과 내용	- 해양에너지 개요: 해양에너지의 종류와 특성, 해양에너지의 활용 가능성 및 잠재력에 대한 소개. - 해양 에너지 수집 시스템: 해양에서의 파력, 조위, 해수온차 등을 활용한 파력 발전, 해수온차 발전, 해상 풍력 발전 시스템 등의 수집 시스템 설계 및 기술 학습. - 해양 에너지 저장 및 전송: 해양 에너지를 저장하고 전송하기 위한 시스템 설계와 운영에 대한 이해, 에너지 저장 장치와 전력 전송 기술 학습. - 해양 에너지 활용 사례 및 응용: 해양 에너지 시스템의 다양한 응용 사례 및 실제 산업 분야에서의 활용 방안에 대한 학습. - 해양 에너지 종합설계 프로젝트: 학생들이 실제 해양 에너지 시스템을 대상으로 종합적인 설계 및 계획을 수립하고 문제 해결에 도전하는 프로젝트 수행.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
지식이해능력 (MC1)	30	스마트항만공학 기본 원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 현실에 어떻게 적용될 수 있는지를 아는 능력.	시험 보고서
기술적용능력 (MC2)	40	교육과정에서 습득한 기술적 지식을 실제 항만프로젝트나 문제 상황에 적용하여 결과를 도출하는 능력.	시험, 프로젝트 보고서
창의적사고능력 (MC3)	10	전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	발표, 프로젝트 보고서
커뮤티케이션능력 (MC4)	20	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 항만에 관련된 기술의 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	발표 프로젝트 보고서

10. 전공 이수 요건

· 전공 기본과정 교과목 36학점 이수
· 종합설계(캡스톤디자인) 교과목 3학점 이수

11. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험 · 실습실	비고
	가브리엘 110호 건설환경관	

스포츠레저학전공 기본과정
Sport & Leisure

1. 교육목표

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

2. 전공연혁

1995. 예술대학 사회체육학과 신설
1995. 1회 신입생 3월 입학(50명)
1999. 사회체육학과 모집인원 30명 증원(정원 80명)
2001. 사회체육학과 모집인원 17명 증원(정원 97명)
2002. 예술체육대학 체육학부로 편제(전공: 사회체육학, 스포츠경영학, 경기지도학)
2002. 체육학부 모집정원 115명
2003. 관광스포츠대학 스포츠레저학부로 편제(전공: 사회체육학, 스포츠경영학, 경기지도학)
2003. 스포츠레저학부 모집정원 180명
2005. 스포츠레저학부 모집정원 215명
2008. 스포츠레저학부 모집정원 220명
2011. 문화체육관광부 지정 3급 생활체육지도자연수원 개원
2012. 스포츠레저학부 모집정원 189명
2013. 스포츠레저학부 모집정원 164명
2014. 문화체육관광부 지정 2급 유소년생활체육지도사연수원 지정
2015. 관광스포츠대학 관광스포츠레저학부 스포츠레저전공으로 개편(정원73명)
2016. 관광스포츠대학 스포츠레저학과로 개편(정원81명)
2017. 관광스포츠대학 스포츠레저학전공으로 개편 (정원80명)
2019. 관광스포츠대학 스포츠레저학전공(정원50명)
2023. 트리니티융합대학 스포츠레저학전공(정원50명)

3. 교과운영 방안

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

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

스포츠레저학전공은 차세대 스포츠레저 시장과 산업을 주도할 수 있는 인재 양성의 취지 아래 이론과 실기를 겸비한 수요자 맞춤형 인재, 이론과 실무를 겸비한 현장주도적 인재, 스포츠와 관광의 시너지를 제고하는 융합적 인재로 교육하고자 한다. 이를 위해 스포츠윤리, 스포츠사회학, 스포츠심리학, 운동역학, 운동생리학 등 체육학적 교과목, 축구, 수영, 골프, 스키, 테니스, 배드민턴 등 스포츠레저 종목교과목, 운동처방 및 트레이닝, 퍼스널트레이닝 등 스포츠트레이너 교과목 등 학과만의 차별화된 교육으로 미래 스포츠레저 시장 및 산업을 선도할 수 있는 인재를 양성하고자 한다.

4. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (소통능력)	● 스포츠와 레저스포츠 분야의 발전방향을 정치, 경제, 문화 및 교육적으로 요약하여 설명할 수 있다. ● 보고서를 논리적으로 작성할 수 있다. ● 결과물을 효과적으로 발표할 수 있다. ● 첨단기기 등을 이용하여 각자의 생각을 체계적으로 전달할 수 있다.	세미나, 자기소개서
MC2 (창의성능력)	● 문제를 분석하여 요구사항에 대한 정의서를 논리적으로 작성할 수 있다. ● 문제 해결에 최적의 설계방법을 창의적으로 결정할 수 있다. ● 문제 상황을 파악하고 합리적인 대안을 제시할 수 있다.	세미나
MC3 (기초능력)	● 스포츠레저학 전공 교육과정 전반에 대한 전문적 지식과 관련 법규 및 규칙에 대한 전공 기초 능력을 탐색하고, 습득 할 수 있는 능력	중간고사, 기말고사
MC4 (응용능력)	● 스포츠레저산업관련 기업에서 요구하는 전문적 실기 능력 및 이를 지도할 수 있는 능력을 갖추고 스포츠기업 조직을 효율적으로 관리함으로써 스포츠레저 산업체의 성과 창출에 기여할 수 있는 능력	중간고사, 기말고사
MC5 (지도능력)	● 사회, 정치, 경제, 문화 등 다양한 여건 및 특성 등을 반영하여 생활체육 활동에 필요한 환경분석, 시설과 장비 활용, 커뮤니케이션 능력을 바탕으로 스포츠레저산업 시장 공략 및 이윤 창출에 기여할 수 있는 능력	중간고사, 기말고사
MC6 (공감능력)	● 팀 학습 및 프로젝트 활동에 참여하여 팀원들과 조화를 이룰 수 있다. ● 전공분야에서 요구되는 직업적, 도덕적 윤리의식을 설명할 수 있다. ● 직무수행에 있어 인간 존중 의식을 바탕으로 한 책임과 규칙을 설명할 수 있다.	새미나, 비교과

5. 전공능력 선정 배경

1) 내부 현황 분석

○ 최근 3년간 입시전형의 분포는 실기일반(50명)이었음. 스포츠산업체와 공공조직 및 상업스포츠시설에서 원하는 인재는 융·복합 창의인재를 원함으로 실용교육과정의 마련은 적절함

-실용교육과정으로 전환하여 현장지향형의 실전 응용 가능한 교육과정으로의 변화를 꾀함

-스포츠산업 현장 친화형 교육과정을 다양 조합의 이수를 하여 부전공과 복수전공, 연계전공으로 연계함. 특히 2020년 1학기부터 프론티어코스 스포테인먼트 연계전공과도 연결하여 졸업 후 진로의 다양성을 확보할 수 있음

2) 외부 환경 분석

○ 포스트올림픽 유산 효율화와 글로컬 창조경제를 견인하기 위한 지역기반의 창의인재 양성이 요구되며, 영동지역 스포츠관광산업을 선도할 핵심적인 융·복합 전문인력의 양성이 요구됨

-강릉빙상스포츠 도시 조성 및 육성을 위한 'CKU동계스포테인먼트인재양성 아카데미'의 '스포츠관광코디네이터' 연수를 운영하였으며, 도내 스포츠와 관광이 융합된 지도자 양성에 기여하였으며, 이러한 사회적 수요에 부응하는 자질과 전문성을 가진 인력양성을 위한 체계적 지도와 프로그램 개발에 관한 교과과정 개발이 요구됨

3) 이해관계자 요구분석

○ 문화체육관광부 관광개발기본계획에 의해 강원관광권을 '생태 웰빙 관광 및 동계스포츠 메카'로 육성하겠다는 정부의 계획과 2018평창동계올림픽 이후 스포츠관광 인구 증가는 물론 KTX 등 사회간접자본의 투자로 인한 강릉시의 도시 브랜드의 가치 상승에 산업체 및 지역사회의 요구 역시 이와 관련된 분야가 대부분이었으며, 2020년 강릉시가 관광거점도시 육성사업대상지로 선정되어 학생들의 취업 선호 기업 역시 올림픽 또는 스포츠 관광 분야 기업이었고, 교수들은 이를 제고한 인재 양성에 노력 요구

○ 영동지역 스포츠관광산업 전문 인력 양성 요구

- 스포츠관광 코디네이터 과정을 강릉시청과 협업하여 진행하였음. 2017년도 1회 수료자들을 배출하고 2018년 10월 2회 과정을 진행하였음
- 관광스포츠 대학으로 스포츠레저학 전공 학생들도 관광분야 전공 수업의 이수를 통한 스포츠관광산업에 이해도를 높일 필요가 있음

○ 올림픽 개최 이후 강릉지역 경기장 사후 관리 인력 요구

- 외부 전문가를 활용한 올림픽 관련 다양한 특강 실시(2018년도 5월 국가대표 봅슬레이 감독 초청 강연 등). 교양과목 '올림픽인문학' 수업을 스포츠레저학 전공 교수가 진행하면서 올림픽 전문가 양성 수업 실시 중

내 · 외부환경 SWOT 분석

내부요인 / 외부요인		강점(S)	약점(W)
		•올림픽 아이스하키II 경기장 레거시 오너로서 교육시설 확보 및 교육환경 개선 •프론티어코스 스포테인먼트 연계 전공 개설 •전공교육 품질제고에 대한 대학 본부의 높은 관심 •스포츠산업 현장 · 실무중심 교육과정 운영에 용이한 지리적 위치	•스포츠산업, 스포츠관광 특화에 대한 우려 •국제화 및 산학협력 역량 미흡 •우수학생 확보 실적 미흡 •하위그룹 학생의 학업성취도 저조 •스포츠산업의 취창업 인재양성 인적자원 확보 미흡
기회(O)	•포스트올림픽 이후 대학인지도 및 브랜드 가치 급상승 •올림픽 이후 지역 연관 산업체의 인력 수요 증대 •스포츠지식산업의 지역특화산업선정에 따른 현장 · 실무연계교육강화 기반 조성 •올림픽 주경기장 및 보조경기장을 활용한 다양한 수업인프라 구축	【SO전략】 → 관리강화 •스포츠산업 지원 전문인력 양성 •스포츠와 관광의 융복합 인재 양성으로 학부 브랜드 제고 •현장 · 실무연계교육시스템 구축 •강원권 선도전략산업분야 수요에 부응하는 전문인력 양성 및 배출	【WO전략】 → 기회포착 •포스올림픽 이후 국제화와 지역스포츠관광산업의 연계강화로 글로컬 인재 양성 •현장 · 실무연계교육프로그램 개발 및 다양화 전략 수립 •관련분야 전문교원 충원을 통한 전공교육 내실화 •현장실습, 사제동행세미나, 비교과교육 등의 내실화 및 특성화
위협(T)	•학령인구감소와 수도권대학 선호에 따른 학생자원 확보에 어려움 •영세산업체의 구직난과 학생의 취업난 •스포츠산업과 연계한구체적 프로그램 개발 사례 미흡 •서비스산업 특성상 경기에 따른 부침의 폭 증대	【ST전략】 → 선택집중 •올림픽시설 사후활용과 특화전공의 연계성 강화로 학부 이미지 제고 •실무중심 교육을 통한 타 대학과의 차별화 •연계전공교육 확산 모델 정립 •글로컬 역량 강화 및 해외네트워크 구축으로 해외취업경로 확보	【WT전략】 → 위기극복 •교내 · 외 포스트올림픽관련 조직 및 제도와의 연계를 통한 취 · 창업 지원시스템 구축 •지속적인 교육과정 개편 및 보완 •대학 본부 차원에서의 스포츠레저학 전공 특화분야의 적극적 지원 •스포츠산업 전문교수요원 확보를 통한 역량 강화

○ 재학생들의 졸업 후 강원지역 선호 기업 취업 요구
- 재학생들의 강원지역 선호 기업은 대명홀딩스, 용평리조트, 하이원리조트, 강원도청, 강원시청 등으로 조사됨
- 각 기업에서 최근 신입사원 선발에 있어 중시 여기는 현장성 인재와 창의적 인재 능력을 갖출 수 있는 소양 교육 필요
- 이론과 실기를 경비한 수요자 맞춤형 인재, 현장 주도적 인재교육 프로그램 개발 필요

○ 교육과정에서 융 · 복합 스포츠레저 전공 요구
- 복수전공, 부전공, 연계전공의 선택을 장려
- 전공과 교양과의 연계 강화
- 연합전공 교육과정의 내실화 및 확대를 위한 전공교수 필요 및 상담센터개설

○ 교수 학생 간 커뮤니케이션
- 학과 홈페이지를 활용하여 산발적으로 흩어져 있는 온라인 정보를 수집 재구성하여 포털공지, 학과공지, 장학공지, 취업포털을 제공
- 졸업생취업 간담회 월 1회
- 취업대상 학생 1:1 상담제 도입, 수시 멘토제 실시

6. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습	
전필	사제동행세미나 1~8	4.0	0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		
전기	스포츠사회학	2							2	2											-	-	-	-	-	-	
전기	여가및레크리에이션	2										2	2								-	-	-	-	-	-	
전기	체육사	2							2	2											-	-	-	-	-	-	
전기	운동생리학	2										2	2								-	-	-	-	-	-	
기초	스포츠심리학	2				2	2														-	-	-	-	-	-	
기초	스포츠윤리	2				2	2														-	-	-	-	-	-	
기초	운동역학	2	2	2																	-	-	-	-	-	-	
전기	운동처방및트레이닝	2																2	2		-	-	-	-	-	-	
전기	라켓스포츠(테니스)	2							2		2										-	-	-	-	-	-	
전기	탁구	2													2		2				-	-	-	-	-	-	
기초	수상스포츠(수영)	2	2		2																-	-	-	-	-	-	
전기	멘탈스포츠(골프)	2										2		2							-	-	-	-	-	-	
전기	구기스포츠(농구)	2							2		2										-	-	-	-	-	-	
전기	스키	2										2		2							-	-	-	-	-	-	
전기	동계스포츠(빙상)	2																2		2	-	-	-	-	-	-	
기초	라켓스포츠(배드민턴)	2	2		2																-	-	-	-	-	-	
기초	퍼스널트레이닝	2				2		2													-	-	-	-	-	-	
전기	구기스포츠(축구)	2							2		2										-	-	-	-	-	-	
전기	지역스포츠레저종합설계	3													3		3				-	-	-	-	-	-	
전공과목 합계		39	6.5	3	4	6.5	5	2	10.5	5	6	4.5	5	4	5.5	1	5	4.5	3	2	0.5	1	0	0.5	1	0	125

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명				
1	1학기	운동역학 (2-2-0)	수상스포츠(수영) (2-0-2)	라켓스포츠(배드민턴) (2-0-2)		
	2학기	스포츠심리학 (2-2-0)	스포츠윤리 (2-2-0)	퍼스널트레이닝 (2-0-2)		
2	1학기	스포츠사회학 (2-2-0)	체육사 (2-2-0)	구기스포츠(축구) (2-0-2)	라켓스포츠(테니스) (2-0-2)	구기스포츠(농구) (2-0-2)
	2학기	여가및레크리에이션 (2-2-0)	멘탈스포츠(골프) (2-0-2)	운동생리학 (2-2-0)	스키 (2-0-2)	
3	1학기	탁구 (2-0-2)	지역스포츠레저종합설계 (3-0-3)			
	2학기	동계스포츠(빙상) (2-0-2)	운동처방및트레이닝 (2-2-0)			

8. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전공필수	사제동행세미나	50%				50%		100%
전공기본	스포츠사회학			50%	50%			100%
전공기본	여가및레크리에이션			50%	50%			100%
전공기본	체육사			50%	50%			100%
전공기본	운동생리학			50%	50%			100%
기초전공	스포츠심리학			50%	50%			100%
기초전공	스포츠윤리			50%	50%			100%
기초전공	운동역학			50%	50%			100%
전공기본	운동처방및트레이닝			50%	50%			100%
전공기본	라켓스포츠(테니스)			50%		50%		100%
전공기본	탁구			50%		50%		100%
기초전공	수상스포츠(수영)			50%		50%		100%
전공기본	멘탈스포츠(골프)			50%		50%		100%
전공기본	구기스포츠(농구)			50%		50%		100%
전공기본	스키			50%		50%		100%
전공기본	동계스포츠(빙상)			50%		50%		100%
기초전공	라켓스포츠(배드민턴)			50%		50%		100%
기초전공	퍼스널트레이닝			50%		50%		100%
전공기본	구기스포츠(축구)			50%		50%		100%
전공기본	지역스포츠레저종합설계			50%	50%			100%
역량총합		50%		950%	450%	550%		2000%

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
교과목명	사제동행세미나1~8	영문과목명	Seminar for career development
교과목 개요 및 특성	지도교수별 세미나를 진행하고, 비교과프로그램 수강과 학과 전공에 대한 심층지도 및 상담을 한다.		
교과 목표	지도교수별 세미나 진행 : 토론, 상담		
교과 내용	학과 전공교수에 따른 학습지도 및 상담		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공능력명 (MC1)	50%	1) 스포츠와 레저스포츠 분야의 발전방향을 정치, 경제, 문화 및 교육적으로 요약하여 설명할 수 있다. 2) 보고서를 논리적으로 작성할 수 있다. 3) 결과물을 효과적으로 발표할 수 있다. 4) 첨단기기 등을 이용하여 각자의 생각을 체계적으로 전달할 수 있다.	발표
전공능력명 (MC5)	50%	1) 스스로를 관리하고 개발하는 능력을 가지고 있다. 2) 자아인식 및 자기관리를 통하여 실무적인 경력개발을 할 수 있다.	발표, 토론

과목 프로파일			
교과목명	스포츠사회학	영문과목명	Sociology of Sport
교과목 개요 및 특성	스포츠와 사회의 상호관계에 연구목적을 두고 스포츠장면에서 일어나는 행동유형과 사회과정을 스포츠의 구조와 스포츠 활동이 존재하는 일반 사회구조의 측면을 탐색하고, 스포츠사회학의 이론, 스포츠와 사회제도, 사회과정, 사회조직의 관계 등을 학습한다.		
교과 목표	스포츠와 사회의 상호관계에 연구목적을 두고 스포츠장면에서 일어나는 행동유형과 사회과정을 스포츠의 구조와 스포츠 활동이 존재하는 일반 사회구조의 측면을 탐색한다.		
교과 내용	스포츠사회학의 이론, 스포츠와 사회제도, 사회과정, 사회조직의 관계		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공능력명 (MC3)	50%	스포츠와 사회의 상호관계에서 발생하는 문제들을 인식하고 해결을 위하여 스포츠사회학적 이론을 적용할 수 있다.	시험
전공능력명 (MC4)	50%	스포츠를 통해 또는 스포츠로 인해 발생하는 다양한 스포츠사회적 문제들에 대한 해결방안을 말 할 수 있다.	발표, 토론

과목 프로파일			
교과목명	여가 및 레크리에이션	영문과목명	Leisure and Recreation
교과목 개요 및 특성	현대사회에서 여가 및 레크리에이션이 지니는 가치 및 역할을 이해하고 여가행동의 이론 및 특성을 비교·분석 하고, 여가의 개념, 이론, 역사, 특성, 기능, 계획, 수요와 공급, 향후 전망 등에 대해 학습한다.		
교과 목표	현대사회에서 여가 및 레크리에이션이 지니는 가치 및 역할을 이해하고 여가행동의 이론 및 특성을 비교·분석 한다.		
교과 내용	여가의 개념, 이론, 역사, 특성, 기능, 계획, 수요와 공급, 향후 전망		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공능력명 (MC3)	50%	여가시간에 활용할 수 있는 다양한 신체활동의 개념과 현장적용 가능성에 대해 알고, 레크레이션으로 즐길수 있는 프로그램을 만들 수 있다.	시험
전공능력명 (MC4)	50%	다양한 계층의 사람들이 즐길 수 있는 레크리에이션 프로그램 사례를 정리한다.	발표, 토론

과목 프로파일			
교과목명	스포츠심리학	영문과목명	Sport Psychology
교과목 개요 및 특성	스포츠경기의 심리적 메커니즘을 이해하고 스포츠현장에 있어서 개인의 운동수행 및 팀의 경기력 향상을 위해 적용할 수 있는 심리적 기술과 방법을 습득하고, 스포츠심리학의 제이론들과 스포츠심리상담, 스포츠심리기술훈련등에 대해 학습한다.		
교과 목표	스포츠경기의 심리적 메커니즘을 이해하고 스포츠현장에 있어서 개인의 운동수행 및 팀의 경기력 향상을 위해 적용할 수 있는 심리적 기술과 방법을 습득한다.		
교과 내용	스포츠심리학의 개념, 이론, 기술 및 방법, 스포츠심리상담, 스포츠심리기술훈련		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공능력명 (MC3)	50%	스포츠와 운동상황에서 적용되는 스포츠심리학 이론들을 인지하고, 문제가 있는 선수나 참여자들의 심리적 저해요인과 해결방안을 알 수 있다.	시험
전공능력명 (MC4)	50%	스포츠와 운동상황에서 발생하는 방해요인에 대한 해결방안을 찾을 수 있다	발표, 토론

과목 프로파일				
교과목명	스포츠윤리	영문과목명	Sport Ethics	
교과목 개요 및 특성	스포츠와 스포츠산업 및 체육교육 현장에서 고려해야 하거나 발생할 수 있는 다양한 윤리적 문제의 원인과 결과를 고찰하고, 그와 관련된 윤리적 이슈의 본질적 의미를 탐색하고, 스포츠와 페이플레이, 스포츠와 일탈 및 폭력, 스포츠와 약물, 스포츠의 직업 윤리 등에 대해 학습한다.			
교과 목표	스포츠와 스포츠산업 및 체육교육 현장에서 고려해야 하거나 발생할 수 있는 다양한 윤리적 문제의 원인과 결과를 고찰하고, 그와 관련된 윤리적 이슈의 본질적 의미를 탐색하는 것을 목적으로 한다.			
교과 내용	스포츠와 페이플레이, 스포츠와 일탈 및 폭력, 스포츠와 약물, 스포츠의 직업 윤리 등			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공능력명 (MC3)	50%	스포츠와 운동상황에서 발생하는 윤리적, 도적적 문제들을 해결할 수 있다.		시험
전공능력명 (MC4)	50%	문제가 되는 스포츠와 운동상황에 효과적인 프로그램을 제공할 수 있다.		발표, 토론

과목 프로파일				
교과목명	체육사	영문과목명	History of Physical Education	
교과목 개요 및 특성	각 시대적 변천과정에서 체육의 개념, 목적, 내용, 태도 등을 고찰함으로써 체육이 갖는 역사적 의의를 규명한고, 체육의 시대적 변천과 발전 과정, 현대적 의의 및 시사점 탐구 등을 학습한다.			
교과 목표	각 시대적 변천과정에서 체육의 개념, 목적, 내용, 태도 등을 고찰함으로써 체육이 갖는 역사적 의의를 규명한다.			
교과 내용	체육의 시대적 변천과 발전 과정, 현대적 의의 및 시사점 탐구 등			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공능력명 (MC3)	50%	원시, 고대, 근대, 현제의 체육의 역사에 대해 설명할 수 있다.		시험
전공능력명 (MC4)	50%	체육사적 사건들로부터 미래의 체육방향을 찾을 수 있다.		발표, 토론

과목 프로파일				
교과목명	운동생리학	영문과목명	Exercise Physiology	
교과목 개요 및 특성	운동으로 유발되는 생리적 기능의 변화와 원인을 학습하고 다양한 운동에 의한 반응과 적응이 인체의 기능 및 운동수행력과 건강에 미치는 영향을 이해하고, 운동에 따른 생리적 기능 및 운동수행력의 변화, 운동이 건강에 미치는 영향에 대해 학습한다.			
교과 목표	운동으로 유발되는 생리적 기능의 변화와 원인을 학습하고 다양한 운동에 의한 반응과 적응이 인체의 기능 및 운동수행력과 건강에 미치는 영향을 이해한다.			
교과 내용	운동에 따른 생리적 기능 및 운동수행력의 변화, 운동이 건강에 미치는 영향			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공능력명 (MC3)	50%	운동생리학의 이론과 현장적용 사례에 대해 말 할 수 있다.		시험
전공능력명 (MC4)	50%	다양한 환경에서 적용되는 운동생리학의 기전에 대해 발표할 수 있다.		발표, 토론

과목 프로파일				
교과목명	운동역학	영문과목명	Sports Biomechanics	
교과목 개요 및 특성	인간의 움직임에 물리학, 인체측정학, 생리학, 해부학 등의 기초 지식을 적용시켜 신체운동을 과학적으로 분석하며, 이를 토대로 체력 증진과 운동수행능력 신장 그리고 상해예방을 위한 과학적 사고를 갖게 되고, 운동의 역학적 이해, 체력 증진과 운동수행능력 향상, 상해예방 등을 학습한다.			
교과 목표	인간의 움직임에 물리학, 인체측정학, 생리학, 해부학 등의 기초 지식을 적용시켜 신체운동을 과학적으로 분석하며, 이를 토대로 체력 증진과 운동수행능력 신장 그리고 상해예방을 위한 과학적 사고를 갖게 된다.			
교과 내용	운동의 역학적 이해, 체력 증진과 운동수행능력 향상, 상해예방			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공능력명 (MC3)	50%	운동할 때의 인체의 움직임 원리와 최상의 운동수행을 위한 운동역학 법칙 적용을 이해할 수 있다.		시험
전공능력명 (MC4)	50%	스포츠종목의 기술 수행에 응용할 수 있는 운동역학적 개념과 원리에 대해 발표할 수 있다.		발표, 토론

과목 프로파일				
교과목명	운동처방 및 트레이닝	영문과목명	Exercise Prescription & Training	
교과목 개요 및 특성	운동효과 극대화를 위한 운동처방 능력 및 처방 결과를 현장에 적용할 수 있는 트레이닝 지도 능력을 배양하고, 운동처방의 원리, 특별한 대상자를 위한 운동처방, 트레이닝 방법론 등을 학습한다.			
교과 목표	운동효과 극대화를 위한 운동처방 능력 및 처방 결과를 현장에 적용할 수 있는 트레이닝 지도 능력을 배양한다.			
교과 내용	운동처방의 원리, 특별한 대상자를 위한 운동처방, 트레이닝 방법론			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공능력명 (MC3)	50%	운동처방 능력 및 처방결과를 현장에 적용하여 운동효과의 극대화를 할 수 있다.		시험
전공능력명 (MC4)	50%	운동수준별, 대상별, 종목별 등에 필요한 운동처방과 트레이닝 효과에 적합한 설계를 할 수 있다.		발표, 토론

과목 프로파일				
교과목명	구기스포츠(농구)	영문과목명	Basketball	
교과목 개요 및 특성	농구의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상하고, 농구의 기초기술, 응용기술, 경기전술 등을 학습한다.			
교과 목표	농구의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상한다.			
교과 내용	농구의 기초기술, 응용기술, 경기전술			
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공능력명 (MC3)	50%	농구경기에 필요한 기초기술, 응용기술, 작전수행력을 발휘한다.		이론 및 실기 시험
전공능력명 (MC5)	50%	농구 기술들을 연마하고, 자신에게 맞는 농구지식을 개발한다.		실기 시험

과목 프로파일			
교과목명	라켓스포츠(테니스)	영문과목명	Tennis
교과목 개요 및 특성	테니스의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상하고, 테니스의 기초기술, 응용기술, 경기전술 등을 학습한다.		
교과 목표	테니스의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상한다.		
교과 내용	테니스의 기초기술, 응용기술, 경기전술		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공능력명 (MC3)	50%	테니스 경기에 필요한 기초기술, 응용기술, 작전수행력을 발휘한다.	이론 및 실기 시험
전공능력명 (MC5)	50%	테니스 기술들을 연마하고, 자신에게 맞는 테니스 지식을 개발한다.	실기 시험

과목 프로파일			
교과목명	탁구	영문과목명	Table Tennis
교과목 개요 및 특성	탁구의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상하고, 탁구의 기초기술, 응용기술, 경기전술 등을 학습한다.		
교과 목표	탁구의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상한다.		
교과 내용	탁구의 기초기술, 응용기술, 경기전술		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공능력명 (MC3)	50%	탁구 경기에 필요한 기초기술, 응용기술, 작전수행력을 발휘한다.	이론 및 실기 시험
전공능력명 (MC5)	50%	탁구 기술들을 연마하고, 자신에게 맞는 탁구 지식을 개발한다.	실기 시험

과목 프로파일			
교과목명	수상스포츠(수영)	영문과목명	Swimming
교과목 개요 및 특성	수영의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상하고, 수영의 기초기술, 응용기술, 경기전술 등을 학습한다.		
교과 목표	수영의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상한다.		
교과 내용	수영의 기초기술, 응용기술, 경기전술		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공능력명 (MC3)	50%	수영 경기에 필요한 기초기술, 응용기술, 작전수행력을 발휘한다.	이론 및 실기 시험
전공능력명 (MC5)	50%	수영 기술들을 연마하고, 자신에게 맞는 수영 지식을 개발한다.	실기 시험

과목 프로파일			
교과목명	멘탈스포츠(골프)	영문과목명	Golf
교과목 개요 및 특성	골프의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상하고, 골프의 기초기술, 응용기술, 경기전술 등을 학습한다.		
교과 목표	골프의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상한다.		
교과 내용	골프의 기초기술, 응용기술, 경기전술		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공능력명 (MC3)	50%	골프 경기에 필요한 기초기술, 응용기술, 작전수행력을 발휘한다.	이론 및 실기 시험
전공능력명 (MC5)	50%	골프 기술들을 연마하고, 자신에게 맞는 골프 지식을 개발한다.	실기 시험

과목 프로파일			
교과목명	스키	영문과목명	Ski
교과목 개요 및 특성	스키의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상하고, 스키의 기초기술, 응용기술, 경기전술 등을 학습한다.		
교과 목표	스키의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상한다.		
교과 내용	스키의 기초기술, 응용기술, 경기전술		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공능력명 (MC3)	50%	스키 경기에 필요한 기초기술, 응용기술, 작전수행력을 발휘한다.	이론 및 실기 시험
전공능력명 (MC5)	50%	스키 기술들을 연마하고, 자신에게 맞는 스키 지식을 개발한다.	실기 시험

과목 프로파일			
교과목명	동계스포츠(빙상)	영문과목명	Speed Skating
교과목 개요 및 특성	빙상의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상하고, 빙상의 기초기술, 응용기술, 경기전술 등을 학습한다.		
교과 목표	빙상의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상한다.		
교과 내용	빙상의 기초기술, 응용기술, 경기전술		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공능력명 (MC3)	50%	빙상 경기에 필요한 기초기술, 응용기술, 작전수행력을 발휘한다.	이론 및 실기 시험
전공능력명 (MC5)	50%	빙상 기술들을 연마하고, 자신에게 맞는 빙상 지식을 개발한다.	실기 시험

과목 프로파일			
교과목명	라켓스포츠 (배드민턴)	영문과목명	Badminton
교과목 개요 및 특성	배드민턴의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상하고, 배드민턴의 기초기술, 응용기술, 경기전술 등을 학습한다.		
교과 목표	배드민턴의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상한다.		
교과 내용	배드민턴의 기초기술, 응용기술, 경기전술		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공능력명 (MC3)	50%	배드민턴 경기에 필요한 기초기술, 응용기술, 작전수행력을 발휘한다.	이론 및 실기 시험
전공능력명 (MC5)	50%	배드민턴 기술들을 연마하고, 자신에게 맞는 배드민턴 지식을 개발한다.	실기 시험

과목 프로파일			
교과목명	구기스포츠(축구)	영문과목명	Soccer
교과목 개요 및 특성	축구의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상하고, 축구의 기초기술, 응용기술, 경기전술 등을 학습한다.		
교과 목표	축구의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상한다.		
교과 내용	축구의 기초기술, 응용기술, 경기전술		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공능력명 (MC3)	50%	축구 경기에 필요한 기초기술, 응용기술, 작전수행력을 발휘한다.	이론 및 실기 시험
전공능력명 (MC5)	50%	축구 기술들을 연마하고, 자신에게 맞는 축구 지식을 개발한다.	실기 시험

과목 프로파일			
교과목명	퍼스널트레이닝	영문과목명	Personal Training
교과목 개요 및 특성	퍼스널 트레이닝의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상하고, 퍼스널 트레이닝의 기초기술, 응용기술, 경기전술 등을 학습한다.		
교과 목표	피트니스 센터에서 개인의 건강증진 및 체력증진을 위해 지도방법 습득		
교과 내용	퍼스널 트레이닝 개념 및 기초기술, 지도방법		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공능력명 (MC3)	50%	PT에 필요한 자세를 취할 수 있고, 지도방법에 대해 시연할 수 있다.	이론 및 실기 시험
전공능력명 (MC5)	50%	PT를 위한 자신의 체력을 기른다.	실기 시험

10. 전공 이수 요건

학위명칭	방법	졸업요건	비고
체육학사	1	- 스포츠지도사 2급(생체, 유소년, 노인, 장애인, 전문, 스포츠경영관리사, 전문스포츠지도사 1급, 생활스포츠지도자 1급, 장애인스포츠지도사 1급, 건강운동관리사) 이상의 자격증을 재학 중에 취득 - 국민체력인증 3급 이상(4학년 1, 2학기 중 실시)	택 1
	2	- 졸업실기고사 종목 중 5개 종목의 실기와 구술을 합격해야 한다.	

※ 기타 졸업요건 관련 내용은 **'학과 심사위원'** 에서 결정함. 특히 특수종목(국가공인 2급 종목 외) 자격증 취득의 경우는 6학기 전에 학과 심사위원에 심의를 통과해야 함

생활스포츠지도사 65개 종목(유소년 62개, 노인 60개, 장애인 36개)

검도, 게이트볼, 골프, 국학기공, 궁도, 농구, 당구, 댄스스포츠, 등산, 라켓볼, 럭비, 레슬링, 레크리에이션, 리듬체조, 배구, 배드민턴, 보디빌딩, 복싱, 볼링, 빙상, 사격, 세팍타크로, 소프트볼, 수상스키, 수영, 스쿼시, 스킨스쿠버, 승마, 씨름, 아이스하키, 야구, 양궁, 에어로빅, 오리엔티어링, 요트, 우슈, 윈드서핑, 유도, 육상, 인라인스케이트, 자전거, 정구, 조정, 족구, 주짓수, 줄넘기, 철인3종경기, 축구, 치어리딩, 카누, 탁구, 태권도, 택견, 테니스, 파크골프, 패러글라이딩, 펜싱, 풋살, 플로어볼, 하키, 합기도, 핸드볼, 행글라이딩, 힙합

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

표 1. 졸업실기고사 종목

종 목	내 용	
	실기	구술
테니스	포핸드, 백핸드 자세 및 정확도	테니스 규칙·용어
축구	리프팅, 패스, 드리블, 슈팅	경기규칙
농구	좌·우 레이업 슛, 드리블	경기규칙
빙상	기본자세, 스타트, 직선활주, 코너링	경기규칙
골프	드라이버 5회 타격, 피칭웨이 5회 타격	골프규칙
수영	자유형 100m 완주, 평영 100m 완주	경기규칙·용어
배드민턴	서브, 하이클리어, 드롭, 헤어핀, 스매싱	기술 설명·경기 규칙
스쿼시	포핸드 드라이브, 백핸드 드라이브, 발리, 보스트(자세 및 정확도), 서비스 정확도	단식 경기규칙
보디빌딩	밀리터리프레스, 스쿼트 외 10종목	코어트레이닝, 서킷드레이닝 외 10문항

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

3. 졸업실기고사 종목을 대체할 수 있는 자격증 인정 및 면제 기준은 다음과 같다.
   가. 자격증 인정여부는 자격증심사위원회에서 결정한다.
   나. 재학 중에 취득한 자격증만을 인정한다.
   다. 체육과 관련된 자격증만을 인정한다.
   라. 졸업고사 자격증 대체 규정에 따라 대체 점수 1.0점당 1종목을 면제한다.
   마. 전문스포츠지도사, 생활스포츠지도사, 장애인스포츠지도사 1급 자격증 1개는 3종목을 대체한다(단, 제출된 자격증 종목과 동일한 종목에는 응시할 수 없으며, 중복 자격증은 인정하지 않는다).

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

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

아. 스포츠경영관리사 자격증 1개는 2종목을 대체한다.

자. 국가자격의 건강운동관리사 자격증 1개는 3종목을 대체한다.

차. 졸업실기고사 수영종목 수영장 사용료는 실험실습비로 지급한다.

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

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

표 2. 졸업실기고사 대체 인정 자격증 및 대체 점수

전문스포츠지도사, 생활스포츠지도사, 장애인스포츠지도사, 유아스포츠지도사, 노인스포츠지도사, 건강운동관리사

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

스포츠경영관리사

발급처	자격증 명칭	대체 점수
한국산업인력공단	스포츠경영관리사	1.0

운동처방사

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

심판자격증 (대한체육회 가맹(준가맹) 단체 발급)

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

스키지도자 및 패트롤

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

스킨스쿠버

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

골프

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

무도(태권도, 유도, 합기도, 검도)

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

트레이너

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

스포츠마사지, 테이핑, 카이로프락틱

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

유아체육, 노인체육, 재활체육

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

레크리에이션

발급처	자격증 명칭	대체 점수
한국여가레크리에이션협회	레크리에이션지도자	0.5
한국레크리에이션연합회	유아레크리에이션지도자	0.5

응급처치

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

기타

발급처	자격증 명칭	대체 점수
해양경찰청	동력수상레저기구조정면허	0.5
한국스카우트연맹	스카우트 훈육지도자	0.5
스포츠레저학부 수업과정에서 실시하는 자격증 취득		0.5
기타 스포츠레저학부 자격증 심사위원회에서 인정하는 체육관련 자격증		0.5
※ 모든 자격증은 가톨릭관동대학교 재학 중에 취득한 것을 원칙으로 하며, 재학 중 외의 기간에 취득한 자격증 인정 여부는 자격증심사위원회에서 정한다.		

11. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험 · 실습실	비고
스포츠센터 B107호(스포츠센터 공용강의실) 스포츠센터 A114호(스포츠레저학전공 강의실) 스포츠센터 A112호(스포츠레저학전공 세미나실)	스포츠센터 체육관 스포츠센터 B102호 GX룸 스포츠센터 체력단련장 테니스장, 대운동장, 풋살장	

스포츠레저학전공 심화과정
Sport & Leisure

1. 심화과정 설치 근거

- 스포츠레저학 기초전공의 확장을 통한 전공심화의 과정이 요구됨. 즉 레저스포츠 종목의 확대 편승으로 전공능력의 확산이 요구됨
- 창의성과 실용적 지식을 바탕으로 스포츠·레저 분야의 융복합 산업을 선도하는 창의적 실천가 양성을 위한 스포츠레저학 전공 심화과정의 개설이 필요함
- 이론과 실무를 겸비한 현장주도적 인재, 스포츠와 관광의 시너지를 제고하는 융합적 인재로 교육을 위한 심화과정이 요구됨

2. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (소통능력)	● 스포츠와 레저스포츠 분야의 발전방향을 정치, 경제, 문화 및 교육적으로 요약하여 설명할 수 있다. ● 첨단기기 등을 이용하여 각자의 생각을 체계적으로 전달할 수 있다.	세미나, 자기소개서
MC2 (창의성능력)	● 문제 해결에 최적의 설계방법을 창의적으로 결정할 수 있다. ● 문제 상황을 파악하고 합리적인 대안을 제시할 수 있다.	세미나
MC3 (심화능력)	● 스포츠레저학 전문적 지식과 관련 법규 및 규칙에 대한 전공 심화 능력을 탐색하고, 습득 할 수 있는 능력	중간고사, 기말고사
MC4 (응용심화능력)	● 스포츠레저산업에서 요구하는 전문적 실기 능력 및 이를 지도할 수 있는 응용심화 능력을 갖추고 스포츠레저 산업의 확대와 성과 창출에 기여할 수 있는 능력	중간고사, 기말고사
MC5 (지도심화능력)	● 레저활동에서 생활체육 활동에 필요한 환경분석, 시설과 장비 활용, 커뮤니케이션 능력을 바탕으로 지도자의 능력을 갖추고, 스포츠레저산업의 이윤 창출에 기여할 수 있는 능력	중간고사, 기말고사
MC6 (공감능력)	● 전공분야에서 요구되는 직업 의식을 설명할 수 있다. ● 직무수행에 있어 인간 존중 의식을 바탕으로 한 책임과 규칙을 설명할 수 있다.	새미나, 비교과

3. 전공능력 선정 배경: 기본과정과 같음

4. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습	
전심	아웃도어스포츠	2				2		2							
전심	승마	2	2		2										
전심	요트	2										2		2	
전심	스킨스쿠버	2				2		2							
전심	스쿼시	2										2		2	
전심	볼링	2	2		2										
전심	응급처치및테이핑	2	2		2										
전심	테니스전술	2							2		2				
전심	해양스포츠	2				2		2							
전심	스포츠레저캡스톤디자인	3							3		3				
전공과목 합계		21	6	0	6	6	0	6	5	0	5	4	0	4	63

5. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명		
3	1학기	승마 2-0-2	볼링 2-0-2	응급처치및테이핑 2-0-2
	2학기	아웃도어스포츠 2-0-2	스킨스쿠버 2-0-2	해양스포츠 2-0-2
4	1학기	테니스전술 2-0-2	스포츠레저캡스톤디자인 2-0-2	
	2학기	요트 2-0-2	스쿼시 2-0-2	

6. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전공심화	아웃도어스포츠			50%	50%			100%
	승마			50%	50%			100%
	요트			50%	50%			100%
	스킨스쿠버			50%	50%			100%
	스쿼시			50%		50%		100%
	볼링			50%		50%		100%
	응급처치및테이핑			50%		50%		100%
	테니스전술			50%		50%		100%
	해양스포츠			50%		50%		100%
	스포츠레저캡스톤디자인		50%			50%		100%
역량총합			50%	450%	200%	300%		1000%

7. 교과목 프로파일

과목 프로파일				
교과목명	아웃도어스포츠	영문과목명	Outdoor Sports	
교과목 개요 및 특성	아웃도어 스포츠의 개념과 야외활동을 안전하게 즐기는 방법과 전문기술을 익히고 지도방법을 습득하고, 야외활동의 기초지식 및 전문지식 이해, 현장적용 등을 학습한다.			
교과 목표	아웃도어 스포츠의 개념과 야외활동을 안전하게 즐기는 방법과 전문기술을 익히고 지도방법을 습득한다.			
교과 내용	야외활동의 기초지식 및 전문지식 이해, 현장적용 등			
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공능력명 (MC3)	50%	청소년지도를 위한 야외활동 프로그램을 적용할 수 있다.		시험
전공능력명 (MC4)	50%	아웃도어 스포츠에서 발생하는 위기상황 대처에 대해 말 할 수 있다.		발표, 토론

과목 프로파일				
교과목명	승마	영문과목명	Horse Riding	
교과목 개요 및 특성	말 다루기 방법과 승마방법에 관한 이론과 실기를 학습하고, 말 다루는 법, 승마의 이론과 기술을 학습힌다.			
교과 목표	말 다루기 방법과 승마방법에 관한 이론과 실기를 학습한다			
교과 내용	말 다루는 법, 승마의 이론과 기술			
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공능력명 (MC3)	50%	말과 친숙해지고, 보행과 주행을 할 수 있다.		이론 및 실기 시험
전공능력명 (MC4)	50%	승마에 필요한 개인체력 향상과 심리적 안정감을 찾을 수 있다.		실기 시험

과목 프로파일				
교과목명	요트	영문과목명	Yacht	
교과목 개요 및 특성	요트 종목 체험을 통해 기본 및 기초기술을 익히고, 요트의 역사 이론 및 특성, 체험 등을 학습한다.			
교과 목표	요트 종목 체험을 통해 기본 및 기초기술을 익히는데 중점을 둔다.			
교과 내용	요트의 역사 이론 및 특성, 체험			
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공능력명 (MC3)	50%	요트기술을 연마하고, 레저스포츠 현장에서 요트를 지도할 수 있다.		이론 및 실기 시험
전공능력명 (MC4)	50%	요트기술을 시연할 수 있다.		실기 시험

과목 프로파일				
교과목명	스킨스쿠버	영문과목명	skin-Scuba	
교과목 개요 및 특성	스킨스쿠버의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 운동수행 능력을 향상하고, 스킨스쿠버의 기초기술, 응용기술, 전술 등을 학습한다.			
교과 목표	인공풀에서의 사전교육을 통하여 스킨 및 스쿠버의 기본원리 및 안전에 관한 이론 및 실기교육을 통하여 적응력을 높인다. 또한 현장 교육을 통하여 바다 속에서 자유로이 스쿠버를 할 수 있는 능력을 기른다.			
교과 내용	스킨스쿠버의 역사와 개요, 기본원리 및 안전수칙, 기본 기술 및 실제			
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공능력명 (MC3)	50%	초보자와 중급자 스킨스쿠버 자격증을 취득한다.		이론 및 실기 시험
전공능력명 (MC4)	50%	수상과 수중에서 발생하는 위기상황에 대처할 수 있다.		실기 시험

과목 프로파일				
교과목명	스쿼시	영문과목명	Squash	
교과목 개요 및 특성	스쿼시의 개요, 역사, 경기방법 및 규칙과 스포츠 과학적 원리를 이해하고 기술 및 경기전술, 지도방법을 습득하고, 경기규칙, 기초 및 응용기술, 경기전술, 지도법 등을 학습한다.			
교과 목표	스쿼시의 개요, 역사, 경기방법 및 규칙과 스포츠 과학적 원리를 이해하고 기술 및 경기전술, 지도방법을 습득한다.			
교과 내용	스쿼시 경기 규칙, 기초 및 응용기술, 경기전술, 지도법			
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공능력명 (MC3)	50%	스쿼시 기술을 연마하고, 생활체육 참여자에게 스키를 지도할 수 있다.		이론 및 실기 시험
전공능력명 (MC5)	50%	스쿼시 기술을 시연할 수 있다.		실기 시험

과목 프로파일				
교과목명	볼링	영문과목명	Bowling	
교과목 개요 및 특성	볼링의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상하고, 볼링의 기초기술, 응용기술, 경기전술 등을 학습한다.			
교과 목표	볼링의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상한다.			
교과 내용	볼링의 기초기술, 응용기술, 경기전술			
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공능력명 (MC3)	50%	볼링 경기에 필요한 기초기술, 응용기술, 작전수행력을 발휘한다.		이론 및 실기 시험
전공능력명 (MC5)	50%	볼링 기술들을 연마하고, 자신에게 맞는 볼링 지식을 개발한다.		실기 시험

과목 프로파일				
교과목명	응급처치 및 구급법	영문과목명	First Aid & Rescue	
교과목 개요 및 특성	일상생활 및 스포츠 현장에서 발생할 수 있는 응급상황에 대한 대처 능력과 구급법 적용 능력을 배양하고, 응급상황 분석 및 대처능력, 구급처치 능력, 스포츠현장 적용능력을 학습한다.			
교과 목표	일상생활 및 스포츠 현장에서 발생할 수 있는 응급상황에 대한 대처 능력과 구급법 적용 능력을 배양한다.			
교과 내용	응급상황 분석 및 대처능력, 구급처치 능력, 스포츠현장 적용능력			
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☐강의 ☐토의/토론/하브루타 ☐실험/실습 ☑실기 ☐PBL ☐프로젝트 학습 ☐창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐거꾸로학습 ☐KOCW/MOOC 활용수업 ☐첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공능력명 (MC3)	50%	일상생활 및 스포츠현장의 응급상황에 대처할 수 있다.		이론 및 실기 시험
전공능력명 (MC5)	50%	응급상황에 필요한 장비를 사용할 수 있다.		실기 시험

과목 프로파일				
교과목명	테니스전술	영문과목명	Tennis Tactics	
교과목 개요 및 특성	탁구의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상하고, 탁구의 기초기술, 응용기술, 경기전술 등을 학습한다.			
교과 목표	탁구의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상한다.			
교과 내용	탁구의 기초기술, 응용기술, 경기전술			
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☐강의 ☐토의/토론/하브루타 ☐실험/실습 ☑실기 ☐PBL ☐프로젝트 학습 ☐창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐거꾸로학습 ☐KOCW/MOOC 활용수업 ☐첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공능력명 (MC3)	50%	테니스 경기에 필요한 다양한 전술을 실현하고, 생활체육 참여자들을 지도할 수 있다.		이론 및 실기 시험
전공능력명 (MC5)	50%	테니스의 단식과 복식경기를 하는데 필요한 의사결정에 대해 실기를 실시 할 수 있다.		실기 시험

과목 프로파일				
교과목명	스포츠레저캡스톤디자인	영문과목명	Sport & Leisure Capstone Design	
교과목 개요 및 특성	준비운동에서 정리운동까지 트레이닝 전 과정에 대한 운동목적별 구체적 프로그램 작성능력 및 트레이닝 과정에서 발생 가능한 운동상해에 대한 대처능력을 배양하고, 합목적적 트레이닝 프로그램 작성법, 운동상해에 대한 대처능력을 등을 학습한다.			
교과 목표	준비운동에서 정리운동까지 트레이닝 전 과정에 대한 운동목적별 구체적 프로그램 작성능력 및 트레이닝 과정에서 발생 가능한 운동상해에 대한 대처능력을 배양한다.			
교과 내용	합목적적 트레이닝 프로그램 작성법, 운동상해 발생 기전, 운동상해 처치법			
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☐강의 ☐토의/토론/하브루타 ☐실험/실습 ☑실기 ☐PBL ☐프로젝트 학습 ☐창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐거꾸로학습 ☐KOCW/MOOC 활용수업 ☐첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공능력명 (MC3)	50%	운동목적별 구체적 프로그램 작성능력 및 트레이닝 과정에서 발생 가능한 운동상해에 대한 대처능력을 표현할 수 있다.		이론 및 실기 시험
전공능력명 (MC5)	50%	스포츠레저 현장 적용 프로그램 제작과 아이디어를 현장에 활용할 수 있다.		실기 시험

과목 프로파일				
교과목명	해양스포츠	영문과목명	Marine Sports	
교과목 개요 및 특성	다양한 해양스포츠 종목을 선정, 체험을 통해 기본 및 기초기술을 익히고, 해양스포츠의 역사 이론 및 특성, 체험을 학습한다.			
교과 목표	다양한 해양스포츠 종목을 선정, 체험을 통해 기본 및 기초기술을 익히는데 중점을 둔다.			
교과 내용	해양스포츠의 역사 이론 및 특성, 체험			
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☐강의 ☐토의/토론/하브루타 ☐실험/실습 ☑실기 ☐PBL ☐프로젝트 학습 ☐창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐거꾸로학습 ☐KOCW/MOOC 활용수업 ☐첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공능력명 (MC3)	50%	해양스포츠(서핑)의 기술을 수행하고, 실전 서핑을 할 수 있다.		이론 및 실기 시험
전공능력명 (MC4)	50%	해양에서 발생하는 위기상황에 대처하는 방법을 안다.		실기 시험

스포츠건강관리학전공 기본과정
Department of Sport & Health Care

1. 교육목표

스포츠건강관리학전공은 체육학의 다양한 이론과 실기 교육을 통해 따듯한 인간애로 국민건강증진에 기여할 수 있는 스포츠건강관리분야의 전문인력을 양성하고, 건강증진을 위해 생활스포츠현장에 기여할 수 있도록 호연지기를 갖춘 창의적 실무형 스포츠지도자를 양성하는데 교육목표가 있다.

2. 전공연혁

1995. 예술대학 사회체육학과 신설
1995. 제1회 신입생 3월 입학(모집정원 50명)
2002. 예술체육대학 체육학부로 편제(전공: 사회체육학 · 경기지도학 · 스포츠경영학)(모집정원 115명)
2003. 관광스포츠대학 스포츠레저학부로 편제(전공: 사회체육학 · 경기지도학 · 스포츠경영관리학)
2005. 관광스포츠대학 스포츠레저학부 전공 개편(전공: 사회체육학 · 스포츠건강관리학 · 스포츠경영학)
2011. 스포츠예술대학 스포츠레저학부로 편제(전공: 사회체육학 · 스포츠건강관리학 · 스포츠경영학)
2015. 관광스포츠대학 스포츠건강관리학과 독립 편제(모집 정원 70명)
2019. 관광스포츠대학 스포츠레저학부 스포츠건강관리학전공(모집정원 45명)
2022. 관광스포츠대학 스포츠건강관리학과로 편제
2023. 트리니티자유대학 스포츠건강관리학전공으로 개편

3. 교과운영 방안

스포츠를 통해 국민건강증진을 선도할 수 있는 스포츠건강관리 분야의 핵심리더를 양성하기 위해서는 스포츠건강관련 분야의 다양한 실무능력을 함양시키는 것이 중요함으로 세 가지 모듈식 교육과정을 통해 현장 감각을 지닌 전문 인력을 양성하고자 한다. 이를 위해 스포츠의학 및 건강, 스포츠과학 및 스포츠지도 관련 이론과 실기 교과목을 균형 있게 개설 · 운영하여 미래 스포츠건강관리분야를 주도할 수 있는 역량을 강화하고자 한다. 또한 사회적 요구를 반영하기 위해 타 학과의 교과목을 지정하여 전공학점으로 인정하는 등 융 · 복합을 통해 발전시킬 수 있는 방안을 강구하도록 한다.

4. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1.의사소통능력	스포츠 활동을 통한 팀원 간 의사전달 능력 배양과 스포츠지도법의 발표 역량 배양을 통하여 스포츠지도 현장에서 정확한 언어로 의사소통할 수 있다.	시험, 보고서, 발표 및 토의
MC2.글로벌능력	해외 선진 스포츠문화의 이해를 바탕으로 스포츠건강관련 사업 현장의 운동프로그램을 수용하여 운동지도에 활용할 수 있다.	시험, 보고서, 발표 및 토의
MC3.전공직무능력	스포츠과학 및 스포츠건강관련 전문지식의 이해를 바탕으로 스포츠서비스 현장에서 스포츠 실기 및 건강관리 능력을 발휘할 수 있다.	시험, 보고서, 발표 및 토의
MC4.창의적문제해결력	다양한 스포츠 정보 수집과 뉴스포츠 활동을 바탕으로 창의적이고 논리적인 사고를 배양하여 문제 발생 시 올바른 인식과 적절한 의사결정을 할 수 있다.	시험, 보고서, 발표 및 토의
MC5.자기개발능력	스포츠건강관련 전문 지식을 바탕으로 스포츠건강관리 역량을 계발하고 다양한 현장실습을 통하여 경력을 개발할 수 있다.	시험, 보고서, 발표 및 토의
MC6.자원활용능력	스포츠건강관련 현장의 환경과 스포츠 활동현황을 파악하고 분석하여 스포츠건강 프로그램개발에 활용할 수 있다.	시험, 보고서, 발표 및 토의
MC7.대인관계능력	스포츠캡스톤디자인 및 단체스포츠 실전경기를 통해 팀웍, 리더십, 갈등관리 등을 이해하고 팀원 간 서로 배려하고 협력하며 원만한 관계를 유지할 수 있다.	시험, 보고서, 발표 및 토의
MC8.공동체윤리	각종 스포츠종목의 규칙과 심판법 및 스포츠맨십에 대한 이해와 실기활동을 통하여 공동체에 봉사하며, 성실하고 책임 있는 태도로 주어진 업무를 수행할 수 있다.	시험, 보고서, 발표 및 토의

5. 전공능력 선정 배경

가. 내·외부 현황 및 환경분석

1) 내부 현황 분석(학과/ 전공 특장점 등)

(가) 학과 특성

① 미래사회의 건강관련 수요 증가에 따른 현장 감각을 지닌 전문 인력 양성

② 건강관련 스포츠서비스시장의 확대에 따른 다양한 건강관련 자격증 취득 가능, 다양한 취업 진로 형성

③ 사회적 수용에 걸맞게 모듈식 교육과정을 편성 운영

④ 대학 특성화와 관련하여 보건·의료·사회복지 등 다양한 전공과 융·복합 가능

(나) 학과 평가

① 입학 경쟁률이 상대적으로 높음

② 취업률이 상대적으로 높음

(다) 교육 공간

① 2018 평창올림픽 아이스하키 경기장 및 보조 연습장을 교육공간으로 활용하므로 인해 다양하고 질 높은 이론 및 실기교육이 가능

2) 외부 환경 분석

(가) 장점(Strength)

① 건강에 대한 수요 증가(2014 대학 컨설팅에 의하면, 2015년 이후 유망직종은 “헬스케어”)

② 취업률이 최근 2년 평균 77.6%로 상위권에 속함

③ 현장 실무중심의 교육과정 운영과 국내 현장실습 프로그램의 원활한 운영

④ 다양한 비교과 프로그램 운영

⑤ 영동지역 천혜의 자연조건을 이용한 동계스포츠와 해양스포츠 등의 자연 친화형 교과목 및 프로그램 운영 가능

(나) 단점(Weakness)

① 지리적 접근성으로 인한 학생지원 저하 및 지방취업 인프라 저활성화

② 성적우수학생의 수도권 편입학으로 인한 재학생 충원율 저하

③ 학부제(스포츠건강관리전공) 편제에 따른 정체성의 혼란 및 입시생의 혼선야기

④ 전공관련 교과 이수 학점의 부족

⑤ 스포츠건강관리 분야로 진출하기 위한 법적제도 마련 미흡

(다) 기회(Opportunity)

① 건강에 대한 관심이 사회적 이슈가 됨

② 고령화 사회로 인한 노인스포츠 수요 증대

③ 전문체육과 생활체육단체의 통합에 따라 국민건강증진을 위한 예방차원의 신체활동 관심 증가

④ 의료보험공단, 시설관리공단, 주민자치센터, 시민문화센터 등의 자체 신체활동 프로그램 개설로 인한 체육지도자 고용 기회 확대

⑤ 실업, 프로리그 및 생활스포츠의 활성화와 선진화에 따른 스포츠재활 시장 확대(보건소, 스포츠재활 병의원의 운동지도사 고용 증가)

⑥ 스포츠서비스 시장의 확대에 따른 건강전문 스포츠경영 관리자 요구됨

⑦ 올림픽 도시의 이미지 상승과 올림픽 시설을 이용한 특화 전공의 활성화

(라) 위협(Threat)

① 입학학령 학생 수 감소

② 수도권 대학 사회교육원 등에서 학점은행제의 시행 및 사이버대학의 증가로 인한 학생자원 확보 어려움

③ 수도권 대학의 편입 기회 확대에 따른 재학생 이탈 심화

④ 4차 산업혁명 시대에서 인공지능을 활용한 스포츠건강관리 체계 구축

나. 사회 및 학생 요구분석

1) 2018 스포츠건강관리 전공 교육과정 개선 학생 설문조사

(가) 자격증 관련 교과목 확대 요구

(나) 실기과목 학대 요구

(다) 야외 스포츠과목 개설 요구

(라) 관련 교과목 한 학기 수업만 하는 수강보다 심화교육 필요(지속적 및 연계성 확보)

(마) 모듈식 교육과정의 폐지 요구

2) 사회맞춤교육혁신원 교육품질관리센터 교육과정 요구조사 분석(2018년도)

(가) 관광스포츠대학 전공과정 이수체계에 대한 만족도를 높이기 위해 가장 중요한 항목은 “학생들의 진로설계에 따른 전공과목 개설”

3) 스포츠건강관리 전공 학생들의 동아리 참여와 대학생활 만족도 관계조사

(가) 대부분의 대학생활 만족도 항목에서 스포츠 동아리 참여 학생들과 비참여 학생들이 유의미한 차이를 보였다. 특히, 학과에 대한 자부심과 관련된 항목에서는 모두 유의미한 차이가 있었음. 학과 스포츠 동아리의 활성화와 지원체계 구축이 요구됨

6. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습	
전필	사제동행세미나 1~8	4.0	0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		
기초	탁구	2	2	0	2																-	-	-	-	-	-	
기초	인체해부학	2	2	2	0																-	-	-	-	-	-	
기초	운동생리학	2	2	2	0																-	-	-	-	-	-	
기초	배드민턴	2				2	0	2													-	-	-	-	-	-	
기초	신경과학개론	2				2	2	0													-	-	-	-	-	-	
기초	스키	2				2	0	2													-	-	-	-	-	-	
전기	스포츠사회학	3							3	3	0										-	-	-	-	-	-	
전기	체조	2							2	0	2										-	-	-	-	-	-	
전기	골프	2							2	0	2										-	-	-	-	-	-	
전기	스포츠테이핑 및 스트레칭	2							2	0	2										-	-	-	-	-	-	
전기	운동역학	3										3	3	0							-	-	-	-	-	-	
전기	운동상해	2										2	2	0							-	-	-	-	-	-	
전기	골프특강	2										2	0	2							-	-	-	-	-	-	
전기	인터스키	2										2	0	2							-	-	-	-	-	-	
전기	근골격계 측정 및 평가	3													3	3	0				-	-	-	-	-	-	
전기	스포츠캡스톤디자인	3																3	0	3	-	-	-	-	-	-	
전공과목 합계		40	6.5	5	2	6.5	3	4	9.5	4	6	9.5	6	4	3.5	4		3.5	1	3	0.5	1	0	0.5	1	0	124

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명			
1	1학기	탁구 (2-0-2)	인체해부학 (2-2-0)	운동생리학 (2-2-0)	
	2학기	배드민턴 (2-0-2)	신경과학개론 (2-2-0)	스키 (2-0-2)	
2	1학기	스포츠사회학 (3-3-0)	체조 (2-0-2)	골프 (2-0-2)	스포츠테이핑 및 스트레칭 (2-0-2)
	2학기	운동역학 (3-3-0)	운동상해 (2-2-0)	골프특강 (2-0-2)	인터스키 (2-0-2)
3	1학기	근골격계측정 및 평가 (3-3-0)			
	2학기	스포츠캡스톤디자인 (3-0-3)			

8. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
전공필수	사제동행세미나							50%	50%	100%
기초전공	탁구			48%			16%		16%	100%
	인체해부학			75%			25%			100%
	운동생리학			75%			25%			100%
	배드민턴			48%			16%		16%	100%
	신경과학개론			75%		25%				100%
	스키			75%		25%				100%
전공기본	스포츠사회학			48%	16%		16%			100%
	체조			75%		25%				100%
	골프			75%		25%				100%
	스포츠테이핑 및 스트레칭			75%		25%				100%
	운동역학			75%	25%					100%
	운동상해			75%			25%			100%
	골프특강			75%				25%		100%
	인터스키			75%		25%				100%
	근골격계측정 및 평가			75%			25%			100%
	스포츠캡스톤디자인			50%		50%				100%
역량총합										

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명	탁구	영문과목명	Table Tennis
교과목 개요 및 특성	탁구의 역사 및 특성을 이해하고 관련 기초기술 및 응용기술과 경기운영능력을 익힌다.		
교과 목표	탁구의 이론과 실기 기술을 익혀 건강한 생활과 관리에 기여할 수 있도록 한다.		
교과 내용	탁구의 기초기술 및 경기방법		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공 직무 능력 (MC3)	48	배드민턴의 실기와 이론을 습득할 수 있다.	시험
자원 활용 능력 (MC6)	16	배드민턴의 기초기술을 활용하여 티칭방법에 활용할 수 있다.	시험
공동체윤리 (MC8)	16	배드민턴 동호회 및 개인에게 적절한 티칭방법으로 상호작용에 활용할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	인체해부학	영문과목명	Human Anatomy
교과목 개요 및 특성	인체의 정적인 구조와 기능에 대한 교육을 통하여, 인간의 동작과 이에 수반되는 근육과 골격, 관절의 움직임에 대한 기초 원리를 학습한다.		
교과 목표	스포츠재활과 운동처방에 필요한 기초적 지식을 습득하고 익힌다.		
교과 내용	신체의 구조와 기능에 대한 해부학적 지식을 이해하고 습득한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공 직무 능력 (MC3)	75	인체의 구조와 기능을 습득하고 움직임의 기전을 학습할 수 있다.	시험
자원 활용 능력 (MC6)	25	근육과 관절 및 움직임 메카니즘을 활용하여 운동을 분석할 수 있다.	보고서

과목 프로파일			
과목명	운동생리학	영문과목명	Exercise Physiology
교과목 개요 및 특성	운동으로 유발되는 생리적 기능의 변화와 그 원인을 살펴보고 여러 형태의 운동에 의해 야기되는 반응과 적응이 인체의 해부학적 및 기능적 측면, 운동수행력과 건강에 어떠한 의미를 갖는지를 이해한다.		
교과 목표	스포츠과학에서의 가장 기본이 되는 기초적 지식을 습득하고 익힌다.		
교과 내용	신체의 구조와 기능에 대한 해부학적 지식과 운동으로 인한 신체의 생리적 변화와 현상을 이해하고 습득한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공 직무 능력 (MC3)	75	운동 생리적 기능변화와 그 기전을 학습하고 적용할 수 있다.	시험
자원 활용 능력 (MC6)	25	운동수행 시 적절한 운동생리적 기전을 활용하여 프로그램을 제공할 수 있다.	보고서

과목 프로파일			
과목명	배드민턴	영문과목명	Badminton
교과목 개요 및 특성	배드민턴의 역사 및 특성을 이해하고 관련 기초기술 및 응용기술과 경기운영능력을 익힌다.		
교과 목표	배드민턴의 이론과 실기 기술을 익혀 건강한 생활과 관리에 기여할 수 있도록 한다.		
교과 내용	배드민턴의 기초기술 및 경기방법		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공 직무 능력 (MC3)	48	배드민턴의 실기와 이론을 습득할 수 있다.	시험
자원 활용 능력 (MC6)	16	배드민턴의 기초기술을 활용하여 티칭방법에 활용할 수 있다.	시험
공동체윤리 (MC8)	16	배드민턴 동호회 및 개인에게 적절한 티칭방법으로 상호작용에 활용할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	신경과학개론	영문과목명	Neuroscience
교과목 개요 및 특성	뇌와 신경의 구조와 기능을 과학적으로 학습하고 이를 토대로 운동수행능력의 기초를 습득한다.		
교과 목표	스포츠과학의 기초과목을 습득하고 이를 응용하여 현장에 적용하는 방법과 기술을 습득한다.		
교과 내용	뇌와 신경의 해부학, 신경기능해부학, 신경생리학 학습		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공 직무 능력 (MC3)	75	뇌와 신경의 구조, 기능을 습득하고 과학적 기전을 학습할 수 있다.	시험
자기 개발 능력 (MC5)	25	운동수행과정에서 수행능력의 향상과 지도를 할 수 있다.	보고서

과목 프로파일			
과목명	스키	영문과목명	Ski
교과목 개요 및 특성	스키는 대표적인 동계스포츠로서 설원에서 호흡하며 신체적 호연지기를 기를 수 있는 대중적 스포츠종목이다. 이러한 스키의 기본 및 기초기술을 익히는데 중점을 둔다.		
교과 목표	동계 스포츠종목의 기초기술을 습득하고 이를 통하여 기술의 진전과 티칭할 수 있는 능력을 습득한다.		
교과 내용	스키의 기초기술 및 지도요령		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공 직무 능력 (MC3)	75	스키를 통하여 기초기술을 습득하고 활용할 수 있다.	시험
자기 개발 능력 (MC5)	25	스키기술 습득 후 적절한 티칭 방법을 구사 할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	스포츠사회학	영문과목명	Sociology of Sport
교과목 개요 및 특성	스포츠의 사회학적 이해로서 스포츠사회학에 관한 개괄적인 인식과 주요 이론적 패러다임을 통해 스포츠사회학의 학문적 정체성을 학습하고, 사회제도로서의 스포츠와 타 사회제도인 정치, 경제, 교육, 종교 및 대중매체와의 상호관련성을 살펴봄으로써 사회제도로서의 스포츠가 발휘하는 여러 사회학적 기능에 대하여 학습한다.		
교과 목표	스포츠와 사회의 상호관계에 연구목적을 두고 스포츠현장에서 일어나는 행동유형과 사회과정을 스포츠의 구조와 스포츠 활동이 존재하는 일반 사회구조의 측면을 탐색한다.		
교과 내용	스포츠사회학의 이론, 스포츠와 사회제도, 사회과정, 스포츠와 건강, 사회조직의 관계		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공 직무 능력 (MC3)	48	체육의 개념과 원리 습득과 다양한 체육학의 학문을 학습할 수 있다.	시험
창의적문제해결력 (MC4)	16	여러 체육관련 학문의 체득과 학습을 통하여 체육에대한 관심도를 향상시킬 수 있다.	시험
자원 활용 능력 (MC6)	16	체육학에서의 관련교과목의 관심도와 흥미를 통하여 배움의 동기유발 할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	체조	영문과목명	Gymnastics
교과목 개요 및 특성	신체상의 결함이나 부족한 점을 바로잡고 보충하여 균형 있는 신체발달을 꾀할 수 있도록 매트운동의 이론적 이해와 기초기술을 체득하며 지도요령을 터득한다.		
교과 목표	체조종목의 기초기술과 실전 응용기술을 습득하여 티칭 할 수 있는 능력을 습득한다.		
교과 내용	체조 매트운동의 기초기술 및 응용기술		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공 직무 능력 (MC3)	75	신체의 결함 및 부족한 부분을 바로잡고 신체발달을 유도할 수 있다.	시험
자기 개발 능력 (MC5)	25	이론적 이해와 기초기술의 습득으로 적절한 프로그램 작성과 지도를 할 수 있다.	보고서

과목 프로파일			
과목명	골프	영문과목명	Golf
교과목 개요 및 특성	골프동작의 과학적 원리를 이해하고 기본자세와 기초 기술을 익히도록 한다.		
교과 목표	골프종목의 기초기술과 실전 응용기술을 습득하여 티칭 할 수 있는 능력을 습득한다.		
교과 내용	골프의 실기 기술		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공 직무 능력 (MC3)	75	골프동작의 과학적 기전을 이해하고 기본자세를 습득할 수 있다.	시험
자기 개발 능력 (MC5)	25	기초기술의 구사와 교수법을 활용하여 지도할 수 있다.	보고서

과목 프로파일			
과목명	스포츠테이핑 및 스트레칭	영문과목명	Sports Taping & Stretching
교과목 개요 및 특성	스포츠 현장에서 직접 적용할 수 있는 스트레칭과 운동 전/후, 회복 스포츠테이핑 능력을 배양한다.		
교과 목표	스포츠테이핑 기초 및 실전기술과 스트레칭 응용기술을 습득하는데 있다.		
교과 내용	스포츠 스트레칭 & 스포츠테이핑 이론과 실습		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공 직무 능력 (MC3)	75	스포츠현장에서 적용되는 스트레칭을 습득하고 활용할 수 있다.	시험
자기 개발 능력 (MC5)	25	운동 전/후 스트레칭 및 테이핑을 활용하여 실전기술을 구사할 수 있다.	보고서

과목 프로파일			
과목명	운동역학	영문과목명	Sports Biomechanics
교과목 개요 및 특성	인간의 움직임에 물리학, 인체 측정학, 생리학, 해부학 등의 기초 지식을 적용시켜 신체운동을 과학적으로 분석하며, 이를 토대로 체력 증진과 운동수행능력 신장 그리고 상해예방을 위한 과학적 사고를 갖게 한다.		
교과 목표	운동역학의 기본지식과 개념을 습득하는데 있다.		
교과 내용	인간의 움직임과 자세 유지에 대한 역학적 원리를 이해하고 습득한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공 직무 능력 (MC3)	75	인간의 움직임을 이해하고 신체활동을 과학적으로 분석 할 수 있다.	시험
창의적문제해결 능력 (MC4)	25	체력증진과 운동수행능력 향상, 상해예방을 위한 과학적사고와 판단능력을 가질 수 있다.	보고서

과목 프로파일			
과목명	운동상해	영문과목명	Sport injury
교과목 개요 및 특성	스포츠상해 및 손상회복 기전에 대한 정확한 이해를 바탕으로 현장 적용 가능한 운동재활프로그램 작성능력을 배양한다.		
교과 목표	운동상해의 개념을 이해하고 임상에서 적용하기 위한 기초지식을 습득한다.		
교과 내용	스포츠 활동시 발생할 수 있는 상해의 종류와 위험성 및 예방 방법		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공 직무 능력 (MC3)	75	스포츠활동에서 상해의 기전을 습득하고 이해할 수 있다.	시험
자원 활용 능력 (MC6)	25	상해기전의 학습으로 현장 적용 운동재활프로그램을 작성 및 적용할 수 있다.	보고서

과목 프로파일			
과목명	골프특강	영문과목명	Golf
교과목 개요 및 특성	골프경기의 규칙을 이해하고, 기초 및 전문기술을 바탕으로 골프라운딩을 통하여 팀웍과 리더십을 배양한다.		
교과 목표	골프종목의 실전기술을 습득하고 필드에서 필요한 경기방법을 습득하는데 있다.		
교과 내용	골프경기규칙, 골프라운딩의 이해 및 실전경기		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공 직무 능력 (MC3)	75	골프경기의 규칙을 이해하고 기초 및 전문기술을 습득할 수 있다.	시험
대인 관계 능력 (MC7)	25	골프라운딩을 통하여 팀웍과 리더쉽을 배양하고 교수법을 통하여 지도할 수 있다.	보고서

과목 프로파일			
과목명	인터스키	영문과목명	Inter-Ski
교과목 개요 및 특성	인터스키는 동계스포츠 스키에서 규정화되어 있고 정형화되어 있는 스키기술을 구사하는 것으로 설원에서 호흡하며 신체적 호연지기를 기를 수 있는 대중적 스포츠종목이다. 이러한 스키의 기본 및 기초기술을 익히는데 중점을 둔다.		
교과 목표	동계 스포츠종목의 기초기술을 습득하고 이를 통하여 기술의 진전과 티칭할 수 있는 능력을 습득한다.		
교과 내용	스키의 기초기술 및 지도요령		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공 직무 능력 (MC3)	75	스키를 통하여 기초기술을 습득하고 활용할 수 있다.	시험
대인 관계 능력 (MC7)	25	스키기술 습득 후 적절한 티칭 방법을 구사 할 수 있다.	보고서

과목 프로파일			
과목명	근골격계 측정 및 평가	영문과목명	Musculoskeletal Measurement & Assessment
교과목 개요 및 특성	임상현장에서 필요한 근골격계의 기능을 확인하고 측정 및 평가를 통하여 신체기능을 학습한다.		
교과 목표	산업과 임상에서 적용하는 기초테크닉을 습득하고 이를 통하여 임상에 적용할 수 있는 능력을 구비한다.		
교과 내용	근골격계의 해부학, 기능평가, 기능측정, 평가의 원치 등을 실시한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공 직무 능력 (MC3)	75	근골격계의 기능을 확인하고 적절한 측정평가를 할 수 있다.	시험
자원 활용 능력 (MC6)	25	근골격계의 움직임을 확인하고 스포츠 활동에 적용할 수 있다.	보고서

과목 프로파일			
과목명	스포츠캡스톤디자인	영문과목명	Sports Capstone Design
교과목 개요 및 특성	학과에서 배운 내용을 바탕으로 사회에서 필요로 하는 과제를 기획하거나 해결할 수 있으며 관련 아이디어를 창출함으로써 학생들을 이를 통하여 종합적인 문제 해결력, 창의성, 팀워크, 리더십 등을 기를 수 있다.		
교과 목표	스포츠현장에서 요구되는 문제를 해결하기 위해 체육학의 이론과 실기의 전문지식을 바탕으로 건강증진을 위한 작품(프로그램)을 기획, 설계, 제작하는 과정을 학습하여 창의성과 실무능력을 배양한다.		
교과 내용	건강운동 프로그램 제작, 스포츠재활 및 운동지도 프로그램 설계, 생활체육 이벤트 기획, 스포츠캠프 운영 기획 등의 과제 수행		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공 직무 능력 (MC3)	50	스포츠현장에서 요구되는 전문지식을 바탕으로 건강증진 도구로 활용할 수 있다.	보고서
자기개발 능력 (MC5)	50	건강운동 프로그램 제작과 아이디를 현장에 활용할 수 있다.	보고서

10. 전공 이수 요건

학위명칭	졸업요건	비고
체육학사	졸업논문 & 졸업실기지도발표	

구 분	평가방법	비고
졸업논문 & 졸업실기지도발표	- 졸업논문과 졸업실기지도발표 시행한다. - 졸업논문은 지도교수 신청 후 지도교수와 협의하에 졸업논문 계획서를 학과장(전공주임교수)에게 제출하고 A4지 20이상 작성하여 제출한다(분량은 지도교수의 판단하에 조정할 수 있다). - 졸업실기지도발표는 전공개설교과목과 모든 스포츠종목 중 1종목을 선택하여 실기지도안을 제출하고 5~10 이내로 발표회를 한다. - 졸업논문 및 졸업실기지도발표의 심사는 3인 이상의 전임교원이 심사하여 평균 70점 이상을 합격으로 한다.	

11. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험 · 실습실	비고
전공강의실(세바스티아노 스포츠센터 B-120, B-121) 전공세미나실(세바스티아노 스포츠센터 A-109)	세바스티아노 스포츠센터 경기장, 운동처방실(세바스티아노 스포츠센터 B-101), GX룸(세바스티아노 스포츠센터 B-102), 체조장/ 골프장(세바스티아노 스포츠센터 2층 로비)	

스포츠건강관리학전공 심화과정
Department of Sport & Health Care

1. 심화과정 설치 근거

스포츠건강관리학전공은 체육학의 다양한 이론과 실기 교육을 통해 따듯한 인간애로 국민건강증진에 기여할 수 있는 스포츠건강관리분야의 전문인력을 양성하고, 건강증진을 위해 생활스포츠현장에 기여할 수 있도록 호연지기를 갖춘 창의적 실무형 스포츠지도자를 양성하는데 있으며 미래직업군의 스포츠재활과 운동처방 및 재활트레이너를 양성하기 위한 심화과정을 설치한다.

2. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1.의사소통능력	스포츠 활동을 통한 팀원 간 의사전달 능력 배양과 스포츠지도법의 발표 역량 배양을 통하여 스포츠지도 현장에서 정확한 언어로 의사소통할 수 있다.	시험, 보고서, 발표 및 토의
MC2.글로벌능력	해외 선진 스포츠문화의 이해를 바탕으로 스포츠건강관련 사업 현장의 운동프로그램을 수용하여 운동지도에 활용할 수 있다.	시험, 보고서, 발표 및 토의
MC3.전공직무능력	스포츠과학 및 스포츠건강관련 전문지식의 이해를 바탕으로 스포츠서비스 현장에서 스포츠 실기 및 건강관리 능력을 발휘할 수 있다.	시험, 보고서, 발표 및 토의
MC4.창의적문제해결력	다양한 스포츠 정보 수집과 뉴스포츠 활동을 바탕으로 창의적이고 논리적인 사고를 배양하여 문제 발생 시 올바른 인식과 적절한 의사결정을 할 수 있다.	시험, 보고서, 발표 및 토의
MC5.자기개발능력	스포츠건강관련 전문 지식을 바탕으로 스포츠건강관리 역량을 계발하고 다양한 현장실습을 통하여 경력을 개발할 수 있다.	시험, 보고서, 발표 및 토의
MC6.자원활용능력	스포츠건강관련 현장의 환경과 스포츠 활동현황을 파악하고 분석하여 스포츠건강 프로그램개발에 활용할 수 있다.	시험, 보고서, 발표 및 토의
MC7.대인관계능력	스포츠캡스톤디자인 및 단체스포츠 실전경기를 통해 팀웍, 리더십, 갈등관리 등을 이해하고 팀원 간 서로 배려하고 협력하며 원만한 관계를 유지할 수 있다.	시험, 보고서, 발표 및 토의
MC8.공동체윤리	각종 스포츠종목의 규칙과 심판법 및 스포츠맨십에 대한 이해와 실기활동을 통하여 공동체에 봉사하며, 성실하고 책임 있는 태도로 주어진 업무를 수행할 수 있다.	시험, 보고서, 발표 및 토의

3. 전공능력 선정 배경

전공 교육과정의 개선을 위한 학생들과 산업체 설문조사를 통하여 시대적 흐름과 학생, 산업체의 요구사항을 반영하여 편성하게 되었음.

1) 자격증과 전공관련 교과목 확대 요구
2) 현장실무위주의 교과목 확대 요구
3) 스포츠과학의 전문성 교과목 개설 요구
4) 관련 교과목 한 학기 수업만 하는 수강보다 심화교육 필요(지속적 및 연계성 확보)

4. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습	
전심	배드민턴지도법	2	2	0	2										
전심	생활체조	2	2	0	2										
전심	축구	2	2	0	2										
전심	탁구지도법	2				2	0	2							
전심	운동처방 및 트레이닝방법론	2				2	2	0							
전심	스키특강	2				2	0	2							
전심	스포츠지도론	2							2	2	0				
전심	스포츠연구법	2							2	2	0				
전심	지역사회스포츠캡스톤디자인	2										2	0	2	
전공과목 합계		18	6	0	6	6	2	4	4	4	0	2	0	2	

5. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명		
3	1학기	배드민턴지도법 (2-0-2)	생활체조 (2-0-2)	축구 (2-0-2)
	2학기	탁구지도법 (2-0-2)	운동처방 및 트레이닝방법론 (2-2-0)	스키특강 (2-0-2)
4	1학기	스포츠지도론 (2-2-0)	스포츠연구법 (2-2-0)	
	2학기	지역사회 스포츠캡스톤디자인 (2-0-2)		

6. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
전공심화	배드민턴지도법			48			16		16	
	생활체조			75			25			
	축구			75			25			
	탁구지도법			48			16		16	
	운동처방 및 트레이닝방법론			75			25			
	스키특강			75			25			
	스포츠지도론			48	16		16			
	스포츠연구법			75	25					
	지역사회 스포츠캡스톤디자인			50		50				
역량총합				569	41	50	148		32	840

7. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명	배드민턴지도법	영문과목명	Badminton coaching
교과목 개요 및 특성	배드민턴의 역사 및 특성을 이해하고 관련 기초기술 및 응용기술과 경기운영능력의 지도법을 익힌다.		
교과 목표	배드민턴의 역사 및 특성을 이해하고 관련 기초기술 및 응용기술과 경기운영능력의 지도방법을 학습한다.		
교과 내용	배드민턴의 역사 및 특성, 관련 기초기술, 응용기술, 경기운영, 지도방법		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공 직무 능력 (MC3)	48	배드민턴 실기와 이론을 체득하고 이를 구사 할 수 있다.	시험
자원 활용 능력 (MC6)	16	기초기술과 응용기술을 통하여 스포츠현장에 적용할 수 있다.	시험
공동체윤리 (MC8)	16	경기규칙과 심판법 및 지도방법의 습득으로 사회체육현장에서 상호관계를 형성할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	생활체조	영문과목명	Gymnastic for all
교과목 개요 및 특성	생활체조는 신체상의 결함이나 부족한 점을 바로잡고,보충하여 균형있는 신체발달을 꾀하기 위한 맨손체조, 스트레칭체조, 율동체조 등을 말한다.		
교과 목표	생활체조의 동작을 익히고, 지도할 수 있도록 한다.		
교과 내용	맨손체조, 스트레칭체조, 율동체조와 같은 생활체조 동작을 습득		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공 직무 능력 (MC3)	75	생활체조로 신체상의 결함을 확인하고 잘못된 신체를 바로잡을 수 있는 능력을 배양할 수 있다.	시험
자원 활용 능력 (MC6)	25	신체발달을 촉진시킬 수 있는 다양한 체조의 습득과 지도법을 함양할 수 있다.	보고서

과목 프로파일			
과목명	축구	영문과목명	Soccer
교과목 개요 및 특성	축구의 역사, 경기방법과 규칙을 이해하고 기초기술 및 전문 기술을 습득하여 실전경기능력을 신장시킨다.		
교과 목표	축구의 특성을 이해하고 관련 기초기술 및 응용기술과 경기운영능력의 지도방법을 학습한다.		
교과 내용	축구의 기초기술, 응용기술, 경기전술, 지도법		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공 직무 능력 (MC3)	75	축구의 역사, 경기방법과 규칙을 이해하고 기초기술과 전문기술을 습득할 수 있다.	시험
자원 활용 능력 (MC6)	25	실전경기능력과 전문기술의 습득으로 팀훈련 및 개인훈련을 지도할 수 있다.	보고서

과목 프로파일			
과목명	탁구지도법	영문과목명	Table tennis and coaching
교과목 개요 및 특성	탁구의 역사 및 특성을 이해하고 관련 기초기술 및 응용기술과 경기운영능력을 익힌다.		
교과 목표	탁구의 역사 및 특성을 이해하고 관련 기초기술 및 응용기술과 경기운영능력의 지도방법을 학습한다.		
교과 내용	탁구의 역사 및 특성, 관련 기초기술, 응용기술, 경기운영, 지도방법		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공 직무 능력 (MC3)	48	탁구의 실기와 이론을 체득할 수 있다.	시험
자원 활용 능력 (MC6)	16	기초기술과 응용기술의 습득으로 스포츠현장에서 적용할 수 있다.	시험
공동체윤리 (MC8)	16	다양한 기술과 경기방법, 심판법을 통하여 티칭방법을 확대할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	운동처방 및 트레이닝방법론	영문과목명	Exercise Prescription & Training Method
교과목 개요 및 특성	최적의 신체조건을 구비하여 최상의 운동 능력을 발휘할 수 있도록 운동이 신체에 미치는 생리적, 사회심리학적 효과에 대한 연구 결과를 현장에 적용하는 과정에 대해 학습한다.		
교과 목표	사전 건강 선별 및 위험분류, 운동 검사 및 해석, 운동프로그램 작성 등 환자 내원 시부터 프로그램 관리 및 유지에 이르기까지의 전 과정을 습득한다.		
교과 내용	일반인 및 운동선수에게 적용하여 운동의 효과를 극대화시킬 수 있는 과학적인 운동방법 습득		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공 직무 능력 (MC3)	75	운동처방과 트레이닝을 통하여 운동이 주는 이점을 습득하고 현장에 적용할 수 있다.	시험
자원 활용 능력 (MC6)	25	건강관련질환 및 트레이닝방법의 기전을 확인하고 임상에서 분석/적용할 수 있다.	보고서

과목 프로파일			
과목명	스키특강	영문과목명	Gymnastic for all
교과목 개요 및 특성	스키는 대표적인 동계스포츠로서 설원에서 호흡하며 신체적 호연지기를 기를 수 있는 대중적 스포츠종목이다. 이러한 스키의 기본 및 기초기술을 익히는데 중점을 둔다.		
교과 목표	스키의 고급기술동작을 익히고, 지도할 수 있도록 한다.		
교과 내용	스키의 심화기술 및 지도요령 동작을 습득		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공 직무 능력 (MC3)	75	스키를 통하여 심화기술을 습득하고 활용할 수 있다.	시험
자원 활용 능력 (MC6)	25	스키기술 습득 후 적절한 티칭 방법을 구사 할 수 있다.	보고서

과목 프로파일			
과목명	스포츠지도론	영문과목명	Teaching Methods of Sport
교과목 개요 및 특성	생활체육 지도의 이론적 기초와 생활체육지도의 실제를 학습한다.		
교과 목표	스포츠의 배경과 이념, 스포츠지도론, 스포츠대상론, 스포츠의 실제적인 지도방법 및 지도계획을 학습하고, 스포츠활동 측면에서 참여도가 높은 종목을 중심으로 각 종목의 실제적인 지도방법을 학습한다.		
교과 내용	스포츠의 배경과 이념, 스포츠지도론, 스포츠대상론, 스포츠의 실제적인 지도방법 및 지도계획		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공 직무 능력 (MC3)	48	스포츠지도론의 학습을 통하여 스포츠의 배경과 이념 등을 학습할 수 있다.	시험
창의적문제해결력 (MC4)	16	스포츠의 실제적인 지도방법과 계획을 활용하여 현장에서 적용할 수 있다.	시험
자원 활용 능력 (MC6)	16	지도계획과 방법의 작성은 스포츠현장에서 적절한 프로그래밍을 할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	스포츠연구법	영문과목명	Research Methods of Sport
교과목 개요 및 특성	스포츠 연구의 이론적 기초와 논리적 작성을 위한 실제를 학습한다.		
교과 목표	스포츠 연구논문의 작성을 위한 기초개념과 지식을 습득하여 논리적 논거방법으로 기술하는데 있다.		
교과 내용	연구논문작성, 연구법 이론, 통계방법, 리서치 방법 등의 학습		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공 직무 능력 (MC3)	75	스포츠연구법의 학습을 통하여 스포츠의 연구를 학습할 수 있다.	시험
창의적문제해결력 (MC4)	25	스포츠의 연구방법을 적용하여 실제적인 논문방법과 계획을 활용하여 논문을 작성할 수 있다.	보고서

과목 프로파일			
과목명	지역사회스포츠캡스톤디자인	영문과목명	Community Sports Capstone Design
교과목 개요 및 특성	학과에서 배운 내용을 바탕으로 사회에서 필요로 하는 과제를 기획하거나 해결할 수 있으며 관련 아이디어를 창출함으로써 학생들을 이를 통하여 종합적인 문제 해결력, 창의성, 팀워크, 리더십 등을 기를 수 있다.		
교과 목표	스포츠현장에서 요구되는 문제를 해결하기 위해 체육학의 이론과 실기의 전문지식을 바탕으로 건강증진을 위한 작품(프로그램)을 기획, 설계, 제작하는 과정을 학습하여 창의성과 실무능력을 배양한다.		
교과 내용	건강운동 프로그램 제작, 스포츠재활 및 운동지도 프로그램 설계, 생활체육 이벤트 기획, 스포츠캠프 운영 기획 등의 과제 수행		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수·학습방법 / 중복 선택	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공 직무 능력 (MC3)	50	스포츠과학 및 스포츠건강관련 전문지식의 이해를 바탕으로 스포츠서비스 현장에서 스포츠 실기 및 건강관리 능력을 발휘할 수 있다.	시험
자기개발 능력 (MC5)	50	스포츠건강관련 전문 지식을 바탕으로 스포츠건강관리 역량을 계발하고 다양한 현장실습을 통하여 경력을 개발할 수 있다.	시험

스포츠지도학전공 기본과정
Sports coaching

1. 교육목표

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

2. 전공연혁

- ■ 2016.09.01. 관광스포츠대학 경기지도학과 신설
- ■ 2017.03.02. 1회 신입생 3월 입학 (40명)
- ■ 2018.03.05. 2회 신입생 3월 입학 (35명)
- ■ 2019.03.04. 3회 신입생 3월 입학 (35명)
- ■ 2020.03.02. 4회 신입생 3월 입학 (35명)
- ■ 2021.03.02. 5회 신입생 3월 입학 (35명)
- ■ 2022.03.02. 관광스포츠대학 스포츠지도학과로 명칭 개정
- ■ 2022.03.02. 6회 신입생 3월 입학 (40명)
- ■ 2023.03. 학사구조개편에 의해 트리니티대학 1전공으로 편성

3. 교과운영 방안

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

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

4. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (의사소통능력)	1) 스포츠 경기 및 지도관련 고객 또는 조직/단체 구성원의 의견을 경청하고 공감할 수 있으며 새로운 지식과 다양한 의견을 수용할 수 있다. 2) 또한 스포츠지도 관련 세계 경기코칭 흐름과 코칭시장을 분석할 수 있고 국제대회 출전 및 글로벌 코칭능력을 배양할 수 있다.	
MC2 (학문기초능력)	스포츠지도학과의 교육과정을 원활히 이수할 수 있는 학문의 기초능력을 배양하고 전공직무능력과 통섭적 사고능력 배양을 위해 필요한 기초역량을 갖출 수 있다.	
MC3 (전공직무능력)	경기 및 대회출전, 경기기술 및 전략수립, 경기현장에서의 감독/코칭 등에 관한 전공지식 습득 및 실천기술을 활용 할 수 있다.	
MC4 (통섭적사고능력)	스포츠과학적 지식, 트레이닝 및 전술능력 등 코칭지식, 경기경험에 의한 체험적 지식 등을 통합하고 통섭하여 효과적인 훈련 및 대회승리에 극대화 할 수 있다.	
MC5 (창의적문제해결능력)	경기 기술 및 전술, 경기환경에서의 유용한 정보 취득 능력과 상대압박에 대한 창의적인 공간확보 및 경기해결 능력을 배양할 수 있고 새롭고 창의적인 경기 및 코칭능력을 갖출 수 있다.	
MC6 (자기개발능력)	고교 학창시절 선수로서의 능력을 대학운동부 활동을 통해 배가하고 운동부지도자로서 소양과 지도내용, 방법 등에 대한 능력을 개발할 수 있다.	
MC6 (자원활용능력)	특화된 학과의 전문실기, 스포츠영어, 스포츠과학 지식 및 현장경험을 통해 이를 지도서개발, 지도안 작성, 코칭 창업기획에 활용할 수 있다.	
MC6 (대인관계능력)	1) 전문실기, 캡스톤디자인 등 팀 별 활동을 통해 팀 워크를 이해하며 운동부지도에 필요한 운동부 운영, 팀응집성 강화, 팀원 간 의사소통을 원활히 할 수 있다. 2) 대학운동부의 대학 및 지역사회 기여, 대학선수들의 지역스포츠 참가 및 봉사 등을 통해 이타적인 활동력을 배양할 수 있다.	

5. 전공능력 선정 배경

1) 체육계는 2019년 조재범 사건을 계기로 스포츠혁신위를 발족하고 엘리트체육, 운동부 운영개선을 권고한 바, 운동선수들이 학과에서 정해 준 교육과정을 잘 이수하고 경기능력도 신장시켜 대학 졸업 후 실업팀 또는 프로팀 진출을 추진하고, 전문스포츠지도사 자격증 취득 등으로 코칭 현장에 취업하도록 하고 있음. 특히 은퇴 후 지도자로 일을 할 때 학생선수의 경기력 제고에만 치중할 것이 아니라 인성적 코칭, 스포츠문화 전수자 역할을 요청함에 따라 스포츠지도학과는 이러한 권고를 수용할 수 있는 교육과정 개편이 필요함.

2) 또한 대학선수 입장에서는 선수생활을 지속하면서 경기력을 지속적으로 제고하는 기회를 제공받는 것도 필요한 바, 지금까지 감독, 코치에 의한 경험적 지도 위주여서 과학적 지원에 한계가 있었다면 향후에는 경기분석을 통한 훈련계획 수립, 훈련프로그램 개발, 훈련실시, 연습경기 및 대회참가, 경기분석 및 피드백 제공, 새로운 목표설정 및 훈련계획 수립의 선순환적 운영구조가 필요한 바 이를 추진할 수 있는 교육과정으로 개편이 필요함.

3) 스포츠지도학과 학생들은 오랜동안 한가지 종목에 특화된 능력과 기능을 갖추고 있는데, 이를 이론적, 과학적으로 이해하고 활용하는 능력이 필요. 실제 경기기능은 낱개의 기술, 연결기술, 복합기술에 더하여 전술, 전략적 능력이 더해지고 이것을 통합하여 경기상황에 적합하게 선택하여 활용하는 능력이 필요하며 이것은 진로개발에 도움이 됨. 현재 대부분의 학생들은 경기를 수행하는 능력은 있으나 이를 구조화하고 세분화하는 능력, 기술간 연계 및 연결능력, 이것들을 통합적으로 이해하고 활용하는 능력이 부족한 바, 이를 전체 교육과정에서 신장시키고자 함.

4) 또한 2016년 정유라시건, 2019년 조재범사건 등으로 엘리트체육에 대한 인식변화를 실감하게 할 수 있는 기회제공, 학업과 운동을 병행하는 능력, 이론적 지식을 실천적 지식으로 연결하는 능력, 코칭에서 이를 활용하는 능력 배양이 중요하게 됨. 이러한 차원에서 전공능력을 최대화시키기 위한 기초에 해당되는 스포츠구조론과 같은 과목, 실제 경기실제와 지도를 위한 전문적인 전공능력, 그리고 스포츠역사 및 윤리, 스포츠심리 및 사회, 스포츠생리 및 역학 등 스포츠학을 통합적으로 이해하고 연계할 수 있는 능력 등이 필요함.

6. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	
전필	사제동행세미나 1~8	4.0	0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		
기초	전문실기 I	2	2		2																-	-	-	-	-	-	
기초	스포츠지도학개론	2	2	2																	-	-	-	-	-	-	
기초	탁구	2	2		2																						
기초	스포츠지도창의성교육	3				3	2	1													-	-	-	-	-	-	
기초	탁구	2	2		2																						
기초	전문실기 II	2				2		2													-	-	-	-	-	-	
기초	스포츠마사지및테이핑	2				2		2													-	-	-	-	-	-	
전기	전문실기 III	2							2		2										-	-	-	-	-	-	
전기	스포츠경기분석론	2							2	2											-	-	-	-	-	-	
전기	운동생리학	2							2	2																	
전기	체력육성	2							2		2										-	-	-	-	-	-	
전기	운동역학	2										2	2								-	-	-	-	-	-	
전기	구기스포츠(축구)	2										2		2							-	-	-	-	-	-	
전기	전문실기 IV	2										2		2							-	-	-	-	-	-	
전기	스포츠윤리	2										2	2								-	-	-	-	-	-	
전기	수영	2										2		2							-	-	-	-	-	-	
전기	스포츠심판론	2													2	1	1				-	-	-	-	-	-	
전기	스포츠빅데이터	2													2	2					-	-	-	-	-	-	
전기	운동부관리론	2																2	2		-	-	-	-	-	-	
전기	라켓스포츠(테니스)	2																2		2	-	-	-	-	-	-	
전공과목 합계		39	8.5	3	6	7.5	3	5	8.5	5	4	10.5	5	6	4.5	4	1	4.5	3	2	0.5	1	0	0.5	1	0	133

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명				
1	1학기	전문실기 I 2-0-2	스포츠지도학개론 2-2-0	탁구 2-0-2		
	2학기	전문실기 II 2-0-2	스포츠지도창의성교육 3-2-1	스포츠마사지및테이핑 2-0-2		
2	1학기	전문실기III 2-0-2	스포츠경기분석론 2-2-0	운동생리학 2-2-0	체력육성 2-0-2	
	2학기	전문실기IV 2-0-2	운동역학 2-2-0	구기스포츠(축구) 2-0-2	스포츠윤리 2-2-0	수영 2-0-2
3	1학기	스포츠심판론 2-2-0	스포츠빅데이터 2-2-0			
	2학기	운동부관리론 2-2-0	라켓스포츠(테니스) 2-0-2			

8. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전공필수	사제동행세미나							
기초전공	전문실기 I			50%			50%	100%
	스포츠지도학개론			50%			50%	100%
	스포츠지도창의성교육		50%			50%		100%
	탁구		50%		50%			100%
	전문실기 II	50%		50%				100%
	스포츠마사지및테이핑		50%			50%		100%
전공기본	전문실기III			50%			50%	100%
	스포츠경기분석론		50%	50%				100%
	운동생리학			50%			50%	100%
	체력육성			50%			50%	100%
	운동역학	50%		50%				100%
	구기스포츠(축구)			50%	50%			100%
	전문실기IV			50%			50%	100%
	스포츠윤리	50%				50%		100%
	수영			50%			50%	100%
	스포츠심판론		50%	50%				100%
	스포츠빅데이터			50%			50%	100%
	운동부관리론		50%		50%			100%
	라켓스포츠(테니스)			50%			50%	100%
역량총합								

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
교과목명	전문실기 Ⅰ	영문교과목명	Professional Practice Ⅰ
교과목 개요 및 특성	스포츠지도사 자격을 위한 기초 실기 교육과정		
교과 목표	경기스포츠 영역에 포함된 실기종목 연습을 통하여 기초기능의 지도력과 기술 향상을 도모한다. 경기스포츠 중 각 개인의 요구에 따라 난해한 기술과 지도방법 등 경기스포츠 지도자의 자질향상을 위해 연구하며 졸업 후 각자의 사회진출과 직결될 수 있는 기능을 함양시킨다.		
교과 내용	1. 각 경기종목의 경기특성, 기술역사, 시설용구 등을 익힌다. 2. 각 경기종목의 경기규칙 및 경기방법을 익힌다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 (MC3)	50%	학생선수로 학문적 기본과 실기 기초를 다져 현장에서의 운동 및 지도 방법을 배울 수 있다.	시험
대인관계능력 (MC6)	50%	자율적 훈련 계획을 통해 기초 체력을 유지하며 종목별 운동능력을 향상시킬 수 있다.	그룹과제

과목 프로파일			
교과목명	스포츠지도학개론	영문교과목명	Introduction to Sports Coaching
교과목 개요 및 특성	과학적 이론 및 실습을 통해 스포츠지도학 관련 전반적인 내용을 학습한다		
교과 목표	경기스포츠에 대한 학문적 이해와 함께 경기스포츠의 실천적 방법을 익힘으로서 미래 경기스포츠 지도자로서 지도 역량을 키우며, 스포츠지도를 총체적으로 바라볼 수 있는 열린 견해와 사고를 배양한다.		
교과 내용	스포츠지도를 위한 이론적 배경을 학습한다. 스포츠지도를 위한 인간을 이해하고 미래지향적 열린 사고 훈련을 한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 (MC3)	50%	엘리트 및 생활체육 지도자로 나아가기 위한 학문적 기초를 함양하고 코칭 및 관리 능력을 향상시키는 기반을 다진다.	시험
대인관계능력 (MC6)	50%	선수로서의 능력을 대학운동부 활동을 통해 배가하고 나아가 지도자로서 소양과 지도내용, 방법 등에 대한 능력을 개발할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	스포츠지도창의성교육	영문교과목명	Sports Coaching Creative Education
교과목 개요 및 특성	창의적인 생각과 문제해결 능력을 키우고 미래의 스포츠지도전공 핵심 키워드를 학습한다		
교과 목표	스포츠지도학전공 학생들의 잠재되어 있는 아이디어를 현실화하고 상상력과 창의력을 개발하고 미래 스포츠산업사회를 대비한 역량을 배양한다.		
교과 내용	창의성구성요소, 창의적 코칭 프로그램 지도방법, 창의적 스포츠코칭 경진대회 개최		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
학문기초능력 (MC3)	50%	경기 기술 및 전술, 경기환경에서의 유용한 정보 취득 능력을 키우고 이를 바탕으로 창의적 지도 환경과 지도 방안을 키울 수 있다.	시험
창의적문제해결능력 (MC6)	50%	융합을 통한 다양한 분야의 통섭적 사고를 키우고 창의성을 갖춘 학생 선수 및 지도자로 나아갈 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	탁구	영문교과목명	Athletics
교과목 개요 및 특성	탁구의 역사 및 특성을 이해하고 관련 기초기술 및 응용기술과 경기운영능력 등을 학습한다.		
교과 목표	탁구의 역사, 기초 및 응용기술, 경기전술, 지도법		
교과 내용	탁구를 통한 스포츠 원리 및 과학 적용을 학습한다. 네트스포츠의 원리와 기본 기술을 익힌다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
학문기초능력 (MC3)	50%	탁구의 기본 원리와 기술 범위를 습득하고 다양한 운동경험을 제공한다.	시험
통섭적사고능력 (MC6)	50%	실제 토너먼트 게임을 통해 탁구 교육의 전문성을 제고한다.	프로젝트

과목 프로파일				
교과목명	전문실기 II	영문교과목명	Professional Practice II	
교과목 개요 및 특성	스포츠지도사 자격을 위한 기초 실기 교육과정			
교과 목표	경기스포츠 영역에 포함된 실기종목 연습을 통하여 기초기능의 지도력과 기술 향상을 도모한다. 경기스포츠 중 각 개인의 요구에 따라 난해한 기술과 지도방법 등 경기스포츠 지도자의 자질향상을 위해 연구하며 졸업 후 각자의 사회진출과 직결될 수 있는 기능을 함양시킨다.			
교과 내용	1. 각 경기종목의 경기력 결정요인을 익힌다. 2. 각 경기종목의 과학적 원리를 익힌다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
학문기초능력 (MC3)	50%	학생선수로 학문적 기본과 실기 기초를 다져 현장에서의 운동 및 지도 방법을 배울 수 있다.		시험
통섭적사고능력 (MC6)	50%	자율적 훈련 계획을 통해 기초 체력을 유지하며 종목별 운동능력을 향상시킬 수 있다.		그룹과제

과목 프로파일				
교과목명	스포츠마사지 및 테이핑	영문교과목명	Sports Massage	
교과목 개요 및 특성	운동처방과 재활의 기본 처치과정으로 마사지 및 테이핑의 기초 이론을 습득한다			
교과 목표	경기스포츠의 체력관리를 위한 마사지의 이론을 논리적으로 이해하고, 실제 트레이너로서의 역할을 수행할 수 있는 능력을 배양한다.			
교과 내용	1. 트레이너로서의 마사지 이론과 실제를 학습한다. 2. 인체 해부·신경 생리를 학습한다. 3. 근육의 수축 이완에 관한 기초 이론과 기능을 익히고 스포츠 활동시 발생되는 근육, 관절의 이상을 레저스포츠 현장에서 상황에 따른 마사지 술기에 의한 맨손으로 회복시키는 수기 조경 법을 습득시킨다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
학문기초능력 (MC3)	50%	스포츠손상 및 상해의 예방을 위한 다양한 처치 방법을 배울 수 있다.		시험
자원활용능력 (MC6)	50%	스포츠 테이핑의 효과와 종목별 적용을 통한 기초 능력을 함양하고 부상관리 및 예방의 효과를 경험할 수 있다.		그룹과제

과목 프로파일				
교과목명	전문실기 III	영문교과목명	Professional Practice III	
교과목 개요 및 특성	스포츠지도사 자격을 위한 기초 실기 교육과정			
교과 목표	경기스포츠 영역에 포함된 실기종목 연습을 통하여 기초기능의 지도력과 기술 향상을 도모한다. 경기스포츠 중 각 개인의 요구에 따라 난해한 기술과 지도방법 등 경기스포츠 지도자의 자질향상을 위해 연구하며 졸업 후 각자의 사회진출과 직결될 수 있는 기능을 함양시킨다.			
교과 내용	1. 각 경기종목의 기초기술을 익힌다. 2. 각 경기종목의 연결기술을 익힌다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공직무능력 (MC3)	50%	학생선수로 학문적 기본과 실기 기초를 다져 현장에서의 운동 및 지도 방법을 배울 수 있다.		시험
자기개발능력 (MC6)	50%	자율적 훈련 계획을 통해 기초 체력을 유지하며 종목별 운동능력을 향상 시킬 수 있다.		그룹과제

과목 프로파일				
교과목명	스포츠경기분석론	영문교과목명	Sports Analysis studies	
교과목 개요 및 특성	스포츠과학 및 스포츠경기분석의 원리를 이해하고 프로그램을 학습한다			
교과 목표	경기에 대한 기술과 전술, 경기능력을 제고하여 경기에서 승리하도록 하며 지도자로서 경기상황을 읽고 대처할 수 있는 능력을 기른다.			
교과 내용	경기종목별로 경기분석을 위한 틀을 구성하고, 경기분석을 위한 데이터를 수집하며 경기분석 방법을 배워 실제 경기현장에 활용한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
학문기초능력 (MC3)	50%	경기분석의 기초 능력을 배우고 이를 활용해 경기력 향상을 이끄는 방안을 연구한다.		시험
통섭적사고능력 (MC6)	50%	영상촬영 및 데이터 수집, 분석 등 전반적인 과정을 실습을 통해 배우고 경기력 향상을 이끄는 핵심 인사이트를 찾는데 집중한다.		그룹과제

과목 프로파일			
교과목명	운동생리학	영문교과목명	Sports Physiology
교과목 개요 및 특성	스포츠지도사 자격과정 핵심 과목으로 스포츠과학의 기초를 이해한다.		
교과 목표	인체생리학의 기초를 이해하고 운동행동과 관련된 근골, 호흡, 순환생리를 이해한다. 그리고 체육교사로서 현장 학습에 활용할 수 있는 능력을 배양한다.		
교과 내용	1. 근육생리, 호흡생리, 순환생리, 신경생리, 에너지대사를 중점적으로 학습한다. 2. 스포츠의 생리학 기저를 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
학문기초능력 (MC3)	50%	인체움직임의 기본이 되는 운동생리학적 접근을 통해 다양한 스포츠과학적 지식을 습득 할 수 있다.	시험
전공직무능력 (MC6)	50%	스포츠 현장에서 선수 또는 지도자가 갖춰야 할 운동생리학적 지식을 활용할 수 있다.	그룹과제

과목 프로파일			
교과목명	체력육성	영문교과목명	Training of Physical Fitness Ⅰ
교과목 개요 및 특성	운동의 원리와 기초를 이해한다.		
교과 목표	경기스포츠를 위한 체력발달에 필요한 과학적 원리를 이해하고 경기스포츠 활동에 필요한 전문체력 육성법을 이해한다.		
교과 내용	경기스포츠를 위한 개인 및 팀 경기에 필요한 전문 체력육성법을 학습한다. 근력, 순발력, 민첩성, 지구력, 유연성 향상을 위한 훈련계획을 수립한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
학문기초능력 (MC3)	50%	엘리트선수의 체력 유지 및 발달과정을 이해하고 전공직무능력과 통섭적 사고능력에 필요한 기초역량을 갖출 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	50%	특화된 스포츠트레이닝 지식 및 현장경험을 통해 이를 지도서개발, 지도안 작성 등 코칭 방법에 적용할 수 있다.	그룹과제

과목 프로파일				
교과목명	운동역학	영문교과목명	Training of Physical Fitness Ⅰ	
교과목 개요 및 특성	스포츠지도사 자격과정 핵심 과목으로 스포츠과학의 기초를 이해한다.			
교과 목표	1. 스포츠에서 역학적인 원리를 이용하여 가르칠 수 있다. 2. 신체운동을 과학적으로 분석 연구하는 학문으로서 동작의 원리 및 정확성을 규명하여 최대 기능을 발휘할 수 있는 능력을 습득시킨다.			
교과 내용	운동학, 운동역학, 현장적용			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공직문능력 (MC3)	50%	다양한 데이터 활용 능력과 인체 움직임의 특성을 이해하고 기초 지식을 함양한다.		시험
통섭적사고능력 (MC6)	50%	스포츠과학적 사고력으로 경기력 향상을 위한 초석을 다질 수 있으며, 이를 활용한 지도 방안을 연구한다.		그룹과제

과목 프로파일				
교과목명	구기스포츠(축구)	영문교과목명	Soccer	
교과목 개요 및 특성	스포츠지도사 자격을 위한 실기능력을 함양			
교과 목표	축구의 역사, 경기방법과 규칙 및 기초기술을 이해하고 각종 전술 및 지도방법을 습득한다.			
교과 내용	축구의 기초기술, 응용기술, 경기전술, 지도법			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공직문능력 (MC3)	50%	구기 스포츠의 기초지식을 습득하고 대회출전, 경기기술 및 전략수립, 경기현장에서의 감독/코칭 등에 관한 전공지식 습득 및 실천기술을 활용 할 수 있다.		시험
자기개발능력 (MC6)	50%	개인 훈련 및 최신 전술 방안 등을 연구하고 이를 현장에 적용시키는 핵심 능력을 탐구한다.		그룹과제

과목 프로파일			
교과목명	전문실기 Ⅳ	영문교과목명	Professional Practice Ⅳ
교과목 개요 및 특성	스포츠지도사 자격을 위한 기초 실기 교육과정		
교과 목표	경기스포츠 영역에 포함된 실기종목 연습을 통하여 기초기능의 지도력과 기술 향상을 도모한다. 경기스포츠 중 각 개인의 요구에 따라 난해한 기술과 지도방법 등 경기스포츠 지도자의 자질향상을 위해 연구하며 졸업 후 각자의 사회진출과 직결될 수 있는 기능을 함양시킨다.		
교과 내용	1. 각 경기종목의 응용기술을 익힌다. 2. 각 경기종목의 복합기술을 익힌다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
학문기초능력 (MC3)	50%	학생선수로 학문적 기본과 실기 기초를 다져 현장에서의 운동 및 지도 방법을 배울 수 있다.	시험
통섭적사고능력 (MC6)	50%	자율적 훈련 계획을 통해 기초 체력을 유지하며 종목별 운동능력을 향상시킬 수 있다.	그룹과제

과목 프로파일			
교과목명	스포츠윤리	영문교과목명	Sport Ethics
교과목 개요 및 특성	스포츠지도사 자격을 위한 기초 실기 교육과정		
교과 목표	스포츠와 스포츠산업 및 체육교육 현장에서 고려해야 하거나 발생할 수 있는 다양한 윤리적 문제의 원인과 결과를 고찰하고, 그와 관련된 윤리적 이슈의 본질적 의미를 탐색하는 것을 목적으로 한다.		
교과 내용	스포츠와 페이플레이, 스포츠와 일탈 및 폭력, 스포츠와 약물, 스포츠의 직업 윤리 등		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
학문기초능력 (MC3)	50%	스포츠지도학과의 교육과정을 원활히 이수할 수 있는 학문의 기초능력을 배양하고 체육인으로 지켜야 할 원칙과 지도자가 가져야 할 자세를 배운다.	시험
통섭적사고능력 (MC6)	50%	승리주의 관점의 스포츠가 아닌 배려와 협동을 통해 스포츠 윤리를 접목한 지도 방안을 탐구한다.	그룹과제

과목 프로파일			
교과목명	수영	영문교과목명	Swimming
교과목 개요 및 특성	운동의 원리와 기초를 이해한다.		
교과 목표	수영을 배워 종목지도에 활용하고 스스로 여가활동으로 활용한다.		
교과 내용	수영규칙 습득, 수영 기술, 수영장 환경이해, 수영장 실제 활동으로 진행한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 (MC3)	50%	모든 체력육성에 기본이 되는 기초종목을 배우고 스포츠 현장에서의 경험을 제공한다.	시험
자기개발능력 (MC6)	50%	수영종목에 대한 이해를 통해 여가활동으로서 수영을 활용한다.	그룹과제

과목 프로파일			
교과목명	스포츠심판론	영문교과목명	Sports Officials
교과목 개요 및 특성	스포츠 심판에 대한 개념과 이론을 적립하고 역할과 자격 과정을 학습한다.		
교과 목표	각종 운동경기의 규칙을 숙지하고, 심판시그널 조사와 심판능력을 배양한다.		
교과 내용	스포츠구조별 심판법, 각종 경기의 심판시그널, 심판자격증 취득		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
학문기초능력 (MC3)	50%	스포츠 특성 및 종목별 심판의 역할과 자질에 대한 기초 능력을 배우고, 나아가 스포츠 경기별 특성을 파악해 지도자 및 선수로써 전문적 지식을 배운다.	시험
통섭적사고능력 (MC6)	50%	다양한 상황에 대한 심판 사례 등의 현장 경험을 제공해 심판 시뮬레이션 체험 및 문제점에 대한 대비를 한다.	그룹과제

과목 프로파일				
교과목명	스포츠박데이터	영문교과목명	Sports bigdata	
교과목 개요 및 특성	빅데이터 분석, 지속가능한 스포츠 산업 및 경기분석 등의 전문가로 나아가기 위한 다양한 정보분석 방법을 배우고 활용한다.			
교과 목표	데이터는 더 이상 한 집단의 전유물이 아닌, 공유되고 공공에 오픈되어 다양한 분석이 이루어질 때 그 가치가 극대화된다. 스포츠를 넘어서 데이터는 결국 선수, 코칭 스태프, 프런트, 미디어, 그리고 팬들이 합리적 의사결정을 할 수 있는 중요한 역할을 하게 되고 이러한 뉴미디어를 활용한 측정 방법이 자동화되고 수치가 정확해지면서 스포츠산업 전반에 큰 영향을 미치게 된다.			
교과 내용	스포츠에서 발생하는 다양한 데이터를 활용하는 방법 연구 데이터 가공 능력 및 분석 능력 배양			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
학문기초능력 (MC3)	50%	스포츠에서 발생하는 다양한 정보를 탐색해 경기력향상 및 경영에 활용하는 방법을 배우고 이를 현장에 적용할 수 있는 핵심 아이디어를 제시한다.		시험
통섭적사고능력 (MC6)	50%	스포츠 데이터 분석을 통해 데이터의 구조를 이해하고 분석한다.		그룹과제

과목 프로파일				
교과목명	운동부관리론	영문교과목명	Management of Sports team	
교과목 개요 및 특성	운동부 및 팀 행정의 기초 이론 적립			
교과 목표	운동부의 운영 및 체육특기자 관리를 위한 업무 흐름, 업무내용, 업무계획 수립 능력을 배양한다.			
교과 내용	운동부의 연간운영계획, 체육특기자제도, 학생선수 인권보호, 운동부관리 시스템 개발			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
학문기초능력 (MC3)	50%	학생선수 및 지도자의 자세와 경기현장에서의 감독/코칭 등에 관한 전공지식 습득 및 실천기술을 활용 할 수 있다.		시험
통섭적사고능력 (MC6)	50%	다양한 상황과 현장 경험을 제공해 올바른 스포츠지도자 가치관을 확립하고 이를 통해 우수한 지도관리자 역할을 습득한다.		그룹과제

과목 프로파일			
교과목명	라켓스포츠(테니스)	영문교과목명	Racket Sports
교과목 개요 및 특성	테니스 기초 실기 능력을 함량하고 이론과 경기 규칙을 학습한다		
교과 목표	테니스의 단·복식 게임을 수행할 수 있는 응용기술(스트로크, 서브 등)과 경기규칙, 매너 등을 습득한다.		
교과 내용	테니스의 기초기술, 응용기술, 경기규칙		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
학문기초능력 (MC3)	50%	라켓스포츠의 심층 교육을 통해 운동부지도자로서 소양과 지도내용, 방법 등에 대한 능력을 개발할 수 있다.	시험
통섭적사고능력 (MC6)	50%	실제 경기 규칙을 배우고 다양한 현장경험을 통해 이를 지도서개발, 지도안 작성에 활용할 수 있다.	그룹과제

10. 전공 이수 요건

학위명칭	졸업요건	비고
체육학사	1. 졸업대상자는 <표 1>의 졸업실기고사 종목 중 5개 종목의 실기와 구술을 합격해야 한다. 2. 체육특기자로 입학할 때 본인 종목은 고교시절 경기실적이 있으므로 실기는 면제하되 구술은 추진한다.(1.0점 인정) 3. 졸업실기고사 등급 판정은 A, B, C, D, F로 하며, 이 중 D, F는 불합격으로 처리한다. 4. 졸업실기고사 종목을 대체할 수 있는 자격증 인정 및 경기실적 면제 기준은 다음과 같다. 1) 자격증 인정 및 면제 기준 가. 자격증 인정여부는 자격증심사위원회에서 결정한다. 나. 재학 중에 취득한 자격증만을 인정한다. 다. 체육과 관련된 자격증만을 인정한다. 라. 졸업고사 자격증 대체 규정에 따라 대체 점수 1.0점당 1종목을 면제한다. 마. 체육 종목으로 특기선수를 한 년수에 따라 점수 0.5점을 인정한다. 바. 전문 스포츠지도사 자격증 2급 1개는 3.0점으로 2종목을 대체한다.(자격증 취득 종목의 개수에 따라 점수, 실기대체종목을 인정한다.) 사. 생활스포츠지도사 자격증 2급, 유소년스포츠지도사 자격증, 노인스포츠지도사 자격증, 장애인스포츠지도사 자격증 1개는 2점으로 2종목을 대체한다.(자격증 취득 종목의 개수에 따라 점수, 실기대체종목을 인정한다.) 아. 각종 체육관련 자격증 1개는 .5점, 2개는 1점으로 1종목을 대체한다(자격증 취득 종목의 개수에 따라 점수, 실기대체종목을 인정한다.) 자. 스포츠경영 관리사 자격증 1개는 1.5으로 1.5종목을 대체한다. 차. 건강운동관리사 자격증 1개는 2점으로 2종목을 대체한다. 카. 대체 점수가 최종 합산되어 .5점으로 나타날 경우 실기 한 종목을 더 합격해야 한다. 타. 우리 학과 전공을 복수전공, 부전공으로 하는 타과 학생은 <표 1>의 졸업실기고사 종목 중 3개 종목을 선택하여 응시한다. 2) 경기실적 면제 기준 가. 경기실적 인정여부는 경기실적심사위원회에서 결정한다. 나. 가톨릭관동대 이름으로 출전하고, 재학 중에 획득한 4년간 경기실적을 인정한다. 다. 대한체육회 및 경기단체의 공식적인 대회실적만 인정한다. 라. 전국체전 1위 3점(출전시간 50% 이상), 2위 2점, 4강 1점, 8강 0.5점으로 한다. 마. 전국대학경기대회 및 종별선수권대회 대학부 경기의 1위 2점, 2위 1점, 3위(개인) 또는 4강 0.5점으로 한다. 바. 축구 권역별 리그는 1위 1점, 2위 0.5점으로 한다. 5. 졸업실기고사 대체 인정 자격증 및 대체 점수는 <표 2>와 같다.	-

표 1. 졸업실기고사 종목

종 목	내 용	
	실기	구술
체육특기자로 입학할 때 본인종목	면제 (1점부여)	규칙, 기술, 전술
테니스	포핸드, 백핸드, 발리, 서브 자세 및 정확도	규칙, 기술, 전술
축구	리프팅, 패스, 드리블, 슈팅	규칙, 기술, 전술
농구	좌, 우 레이업 슛, 드리블	규칙, 기술, 전술
골프	드라이버 5회 타격, 피칭웨이 5회 타격폼	규칙, 기술, 전술
스킨스쿠버	스킨다이빙, 스쿠버다이빙 활동법, 장비 활용	스킨스쿠버 규칙
스노보드	기본자세, 사이드 슬리핑, 팬줄럼, 턴	구술시험
탁구	서브, 스트로크, 쇼트, 푸시, 커트	각 기술의 설명, 경기 규칙
스쿼시	서비스 정확도, 포핸드 드라이브, 백핸드 드라이브, 발리, 보스트(자세 및 정확도)	단식 경기규칙
보디빌딩	규정포즈, 운동방법 및 자세	그립의 종류, 근육, 골격, 관절의 명칭
수영	100m (25m씩 접영, 배영, 평영, 자유형)	규칙, 기술, 전술
검도	기본자세, 유효격자: 머리, 손목, 허리, 찌름	경기 및 심판규칙, 기술, 전술
컬링	딜리버리, 릴리즈, 웨이트, 테이크, 스위핑	규칙, 기술, 전술

표 2. 졸업실기고사 대체 인정 자격증 및 대체 점수

전문스포츠지도사, 생활스포츠지도사, 유아스포츠지도사, 노인스포츠지도사, 장애인스포츠지도사, 건강운동관리사

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

스포츠경영관리사

발급처	자격증 명칭	대체 점수
한국산업인력공단	스포츠경영관리사	1.5

심판자격증 (대한체육회 가맹(준가맹) 단체 발급)

발급처	자격증 명칭	대체 점수
국제심판	1,2,3,4급 심판자격증	1.5
국내심판	1급 심판자격증	1.0
	2, 3급 심판자격증	0.5

스키지도자 및 패트롤

발급처	자격증 명칭	대체 점수
대한스키지도자연맹	데몬스트레이터	1.5
	레벨 2, 3(정/준지도자)	1.0
	레벨 1(뱃지)	0.5
대한스키패트롤협회	스키패트롤	0.5

스킨스쿠버

발급처	자격증 명칭	대체 점수
CMAS, PADI, NAUI	인스트럭터	1.5
	마스터즈	1.0
	어드밴스	0.5
	오픈워터	0.5

골프

발급처	자격증 명칭	대체 점수
KPGA, PGAK, KLPGA, USGTF	투어프로(준프로)	1.5
	티칭프로	1.0

무도(태권도, 유도, 합기도, 검도)

발급처	자격증 명칭	대체 점수
국기원, 대한유도회, 대한합기도협회, 대한검도협회	사범지도자	1.0
	공인 4단 이상의 단증	0.5

트레이너

발급처	자격증 명칭	대체 점수
대한선수트레이너협회 · 대한스포츠의학회	선수트레이너	1.0
한국선수트레이너협회		0.5
한국NCSF	퍼스널트레이너	0.5

스포츠마사지, 테이핑, 카이로프락틱

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

유아체육, 노인체육, 재활체육

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

레크리에이션

발급처	자격증 명칭	대체 점수
한국여가레크리에이션협회	레크리에이션지도자	0.5
한국레크리에이션연합회	유아레크리에이션지도자	0.5

응급처치

발급처	자격증 명칭	대체 점수
대한적십자	응급처치(심폐소생술)강사, 인명구조요원	0.5

기타

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

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

11. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험 · 실습실	비고
세바스티아노관 B-105(전용강의실) 세바스티아노관 B-108(세미나실)	세바스티아노관 체육공간, 축구장, 테니스장	-

스포츠지도학전공 심화과정
Sports coaching

1. 심화과정 설치 근거

스포츠의 학문적 탐구와 실기 능력을 함양하여 국가와 지역사회가 요구하는 전문지식과 창의성을 지닌 스포츠 지도자 및 전문가를 양성

- 이론과 전문지식을 갖춘 현장 중심형 스포츠과학 전문가 양성
- 엘리트선수 운동능력 극대화와 개인의 건강 증진을 위한 의사소통과 지도력 함양
- 4차산업 시대에 맞는 스포츠 테크놀로지 산업에 적합한 능력과 역량 함양

2. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (의사소통능력)	1) 스포츠 경기 및 지도관련 고객 또는 조직/단체 구성원의 의견을 경청하고 공감할 수 있으며 새로운 지식과 다양한 의견을 수용할 수 있다. 2) 또한 스포츠지도 관련 세계 경기코칭 흐름과 코칭시장을 분석할 수 있고 국제대회 출전 및 글로벌 코칭능력을 배양할 수 있다.	
MC2 (학문기초능력)	스포츠지도학과의 교육과정을 원활히 이수할 수 있는 학문의 기초능력을 배양하고 전공직무능력과 통섭적 사고능력 배양을 위해 필요한 기초역량을 갖출 수 있다.	
MC3 (전공직무능력)	경기 및 대회출전, 경기기술 및 전략수립, 경기현장에서의 감독/코칭 등에 관한 전공지식 습득 및 실천기술을 활용 할 수 있다.	
MC4 (통섭적사고능력)	스포츠과학적 지식, 트레이닝 및 전술능력 등 코칭지식, 경기경험에 의한 체험적 지식 등을 통합하고 통섭하여 효과적인 훈련 및 대회승리에 극대화 할 수 있다.	
MC5 (창의적문제해결능력)	경기 기술 및 전술, 경기환경에서의 유용한 정보 취득 능력과 상대압박에 대한 창의적인 공간확보 및 경기해결 능력을 배양할 수 있고 새롭고 창의적인 경기 및 코칭능력을 갖출 수 있다.	
MC6 (자기개발능력)	고교 학창시절 선수로서의 능력을 대학운동부 활동을 통해 배가하고 운동부지도자로서 소양과 지도내용, 방법 등에 대한 능력을 개발할 수 있다.	
MC6 (자원활용능력)	특화된 학과의 전문실기, 스포츠영어, 스포츠과학 지식 및 현장경험을 통해 이를 지도서개발, 지도안 작성, 코칭 창업기획에 활용할 수 있다.	
MC6 (대인관계능력)	1) 전문실기, 캡스톤디자인 등 팀 별 활동을 통해 팀 워크를 이해하며 운동부지도에 필요한 운동부 운영, 팀응집성 강화, 팀원 간 의사소통을 원활히 할 수 있다. 2) 대학운동부의 대학 및 지역사회 기여, 대학선수들의 지역스포츠 참가 및 봉사 등을 통해 이타적인 활동력을 배양할 수 있다.	

3. 전공능력 선정 배경: 기본과정과 같음

4. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습	
전심	스포츠심리학	2	2	2											
전심	골프	2	2		2										
전심	스노우보드	2				2		2							
전심	스포츠산업경영학	2	2	2											
전심	스포츠사회학	2				2	2								
전심	스포츠구조론	2				2	2								
전심	스포츠정책론	2							2	2					
전심	트레이닝론	2							2	2					
전심	스포츠영양론	2										2	2		
전심	스포츠지도현장실습	3										3		3	
전공과목 합계		21	6	4	2	6	4	2	4	4	0	5	2	3	63

5. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명		
3	1학기	스포츠심리학 2-2-0	골프 2-0-2	스포츠산업경영학 2-2-0
	2학기	스노우보드 2-0-2	스포츠사회학 2-2-0	스포츠구조론 2-2-0
4	1학기	스포츠정책론 2-2-0	트레이닝론 2-2-0	
	2학기	스포츠영양론 2-2-0	스포츠지도현장실습 3-0-3	

6. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전공심화	스포츠심리학			50%	50%			100
	골프			50%	50%			100
	스노우보드			50%	50%			100
	스포츠산업경영학			50%	50%			100
	스포츠사회학			50%	50%			100
	스포츠구조론			50%	50%			100
	스포츠정책론			50%	50%			100
	트레이닝론			50%	50%			100
	스포츠영양론			50%	50%			100
	스포츠지도현장실습			50%	50%			100
역량총합								

7. 교과목 프로파일

과목 프로파일				
교과목명	스포츠심리학	영문교과목명	Sport Psychology	
교과목 개요 및 특성	스포츠지도사 자격과정 핵심 과목으로 스포츠과학의 기초를 이해한다.			
교과 목표	스포츠 활동 중에서 심리적인 배경과 깊이 관련되는 내용을 다루며, 행동과 사고의 원리를 이해하며, 특히 동기유발, 학습제어, 신체 및 운동기능의 발달, 운동학습의 방법 등의 기초 이론과 지식을 습득한다.			
교과 내용	경기스포츠의 심리학적 제 이론을 학습하며, 경기스포츠 전력에 극대화를 위한 스포츠심리학의 방법론을 학습한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공직문능력 (MC3)	50%	스포츠멘탈 트레이닝, 심리기술훈련, 불안 및 각성 조절 등 경기력 향상을 위한 필수요소로서 스포츠 심리학적 지식을 배운다.		시험
통섭적사고능력 (MC6)	50%	경기 및 대회출전, 경기기술 및 전략수립, 경기현장에서의 감독/코칭 등에 관한 전공지식 습득 및 실천기술을 활용 할 수 있다.		프로젝트

과목 프로파일				
교과목명	골프	영문교과목명	Sport Psychology	
교과목 개요 및 특성	골프의 과학적 원리와 규칙을 학습하고 실기능력을 함양한다.			
교과 목표	골프를 배워 종목지도에 활용하고 스스로 여가활동으로 활용한다.기초 이론과 지식을 습득한다.			
교과 내용	골프규칙 습득, 골프 스윙, 골프장 환경이해, 골프장 실제 라운딩으로 진행한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공직문능력 (MC3)	50%	골프의 이론적 원리와 사회적 요인들을 통해 스포츠 현장에서의 골프의 중요성을 인식한다.		시험
통섭적사고능력 (MC6)	50%	학생선수 및 지도자로서 실기능력을 향상시키고 실제 경기를 통해 다양한 종목에 대한 식견을 넓힐 수 있다.		프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	스노우보드	영문교과목명	Snow board
교과목 개요 및 특성	설상스포츠의 과학적 원리와 규칙을 학습하고 실기능력을 함양한다.		
교과 목표	스노우보드의 역사 및 특성은 이해하고 관련 기초 및 응용기술을 습득한다		
교과 내용	스노우보드의 역사와 개요, 이론, 다양한 기술 실습, 스노우보드의 역사, 기본 기술, 실제		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직문능력 (MC3)	50%	동계스포츠의 특성과 원리를 통해 감독/코칭 등에 관한 전공지식 습득 및 실천기술을 활용 할 수 있다.	시험
통섭적사고능력 (MC6)	50%	레저스포츠의 경험을 통해 운동부지도자로서 소양과 지도내용, 방법 등에 대한 능력을 개발할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	스포츠산업경영학	영문교과목명	Sports I Management
교과목 개요 및 특성	스포츠 경영과 마케팅의 개념을 이해한다		
교과 목표	경기스포츠의 경영 활성화를 위하여 소비자 및 사회 환경 변화에 따른 공급과 수요 및 경기스포츠 관련 주변 산업의 데이터와 정보를 체계적으로 관리할 수 있도록 스포츠산업경영의 원리와 이론을 학습함으로써 실제 현장에서 활용할 수 있는 능력을 학습한다.		
교과 내용	1. 경기스포츠의 경영이론을 학습한다. 2. 경기스포츠이벤트를 위한 이론적 내용을 학습한다. 3. 스포츠산업경영을 위한 현장 실습을 한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직문능력 (MC3)	50%	스포츠 경영학 및 스포츠 마케팅적 기본 지식을 통해 스포츠비즈니스 능력을 배운다.	시험
통섭적사고능력 (MC6)	50%	스포츠의 산업적 가치를 이해하고 스포츠경영 취업과 진로에 필요한 통섭적 지식을 습득한다.	프로젝트

과목 프로파일				
교과목명	스포츠사회학	영문교과목명	Sociology of Sports	
교과목 개요 및 특성	스포츠지도사 자격과정 핵심 과목으로 스포츠사회과학의 기초를 이해한다.			
교과 목표	사회 현상으로써 실증적으로 연구하는 학문으로 스포츠사회학과 구체적 조류인 스포츠를 발전시켜 학교체육과 사회체육을 강화하며 기본 경기인구의 저변은 물론 체육을 생활 과학화하여 스포츠를 발전시키는데 있다			
교과 내용	1. 사회체육의 문제점을 연구 분석한다. 2. 개인의 기질, 사회, 문화적 요인, 경제적 요인, 생리적 요인, 법, 질서, 정치적 요인 등에 의하여 영향을 받는 인간의 행동을 연구 분석한다			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공직문능력 (MC3)	50%	스포츠현장에서 이루어지는 다양한 사회적 주제를 탐색하고 사회학적 관점으로 해석해, 선수 및 지도자로 나아가기 위한 실천적 지식을 습득 할 수 있다.		시험
통섭적사고능력 (MC6)	50%	엘리트 및 생활체육 전반에 걸친 최근 사회적 현상을 탐구하고 원인을 유추하는 토론 과정을 통해 전문가적 자질을 함양한다.		프로젝트

과목 프로파일				
교과목명	스포츠구조론	영문교과목명	sport structure studies	
교과목 개요 및 특성	스포츠의 기본과 스포츠의 형태를 이해한다.			
교과 목표	스포츠의 외·내부 구조를 파악하고 스포츠종목군 또는 개개 스포츠종목의 구조를 분석하여 스포츠종목에 대한 이해, 스포츠코칭의 방향과 프로그램 개발 등에 대한 지식과 역량 배양을 목표로 한다.			
교과 내용	스포츠의 생성과 발달, 스포츠의 기술과 전술 구조, 스포츠규칙의 변화 및 기술전술 대응, 경기구조 분석, 훈련 연습 방법창안 등과 관련된 내용			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공직문능력 (MC3)	50%	다양한 스포츠현장에서 형성되어있는 스포츠의 구조적 특성 및 한계를 학문적 영역의 관점으로 해석하고 통섭적 사고능력 배양을 위해 필요한 기초역량을 갖출 수 있다.		시험
통섭적사고능력 (MC6)	50%	스포츠를 구조적으로 탐구해 기존 스포츠의 구조를 파악하고 훈련방법 및 지도서 개발 등에 종합적으로 활용한다.		프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	스포츠정책론	영문교과목명	Sport policy studies
교과목 개요 및 특성	스포츠 경영과 마케팅의 개념을 이해한다		
교과 목표	스포츠정책의 기본 개념과 스포츠정책의 유형 및 효과 그리고 외국의 스포츠 정책을 비교·분석한다.		
교과 내용	스포츠정책론의 개념, 이론, 영역, 외국의 스포츠정책 비교		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직문능력 (MC3)	50%	스포츠전반에 걸쳐 제기되는 정책현안과 정책이슈들을 이해하고 활용하는 능력을 갖춘다.	시험
통섭적사고능력 (MC6)	50%	스포츠정책의 쟁점과 내용을 이해하고 스포츠현장 활동에 활용하는 능력을 제고한다.	프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	트레이닝론	영문교과목명	Training Theory and Application
교과목 개요 및 특성	스포츠지도사 자격과정 핵심 과목으로 스포츠과학의 기초를 이해한다.		
교과 목표	체육. 경기인 및 일반인들에게 스피드, 민첩성, 지구력, 순발력, 근력, 유연성, 발런스 등을 향상시키는데 필요한 지식을 함양시킨다.		
교과 내용	각 개인의 체력을 유지, 향상시키기 위한 트레이닝 계획의 기본 원리를 알고 체력 요인에 따른 과학적인 트레이닝 방법의 이론과 실제를 학습하여 지도자로서의 자질을 습득시킨다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직문능력 (MC3)	50%	스포츠지도학과의 교육과정을 원활히 이수할 수 있는 학문의 기초능력을 배양하고 앨라트 선수를 위한 트레이닝 능력 배양을 위해 필요한 기초역량을 갖출 수 있다.	시험
통섭적사고능력 (MC6)	50%	트레이닝 및 경기경험에 의한 체험적 지식 등을 통합하고 통섭하여 효과적인 훈련 및 대회승리를 극대화 할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	스포츠영양론	영문교과목명	Sports nutrition studies
교과목 개요 및 특성	스포츠종목에 일반화 된 영양과 특화된 영양지식을 통해 경기에 필요한 에너지를 공급하는 능력을 배운다.		
교과 목표	스포츠에 필요한 영양요소, 종목별 영양요소, 경기 전후 영양공급, 영양보조제 활용, 도핑방지 물질제한 등에 대하여 학습한다.		
교과 내용	개인별 종목별 스포츠 영양 관리 방법의 이론과 실제를 학습하여 지도자로서의 자질을 습득시킨다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직문능력 (MC3)	50%	스포츠영약학적 기초지식을 습득하며 학생선수로서 식단관리 방법과 원리를 수행한다.	시험
통섭적사고능력 (MC6)	50%	운동 종목별 식단 및 영양상태 점검을 통해 스포츠영양관리 및 분석을 통합한다.	프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	스포츠지도현장실습 스포츠영양론	영문교과목명	Sports Coaching Filed Research and Practice
교과목 개요 및 특성	학습한 스포츠 과학 및 행정 이론을 바탕으로 현장 실습을 진행한다.		
교과 목표	학교에서 습득한 스포츠지도학에 관한 지식과 코칭기술을 현장실습으로 적합한 산업체에서 실제에 적용해 봄으로써 산업현장을 체험하고 도구활용과 문제해결의 능력을 배양한다.		
교과 내용	현장실습, 보고서작성		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직문능력 (MC3)	50%	프로스포츠, 협회 및 연맹, 산업기관 등 스포츠지도학과 재학생의 인턴십을 경험한다.	시험
통섭적사고능력 (MC6)	50%	다양한 스포츠지도 현장실습을 적용해 본인의 잠재능력을 제고하고 졸업 후 현장에 바로 친화될 수 있는 능력을 배양한다.	프로젝트

실용음악전공 기본과정
Department of Contemporary Music

1. 교육목표

가톨릭정신을 바탕으로 체계적인 실용음악 실기와 이론 및 현장공연을 통하여 개인의 음악적 역량과 완성도를 높이며, 다양한 창작의 기회 제공과 함께 균형 있는 교양 교육으로 다재다능한 뮤직 아티스트 및 전문연주자, 작곡가, 음악 교육자 및 음악 산업 종사자를 양성함을 목적으로 한다.

2. 전공연혁

1972.12. 26.	음악교육인가
1981.11. 10.	음악관 준공
1985.11. 5.	음악교육과를 음악학과로 개편
1991.10. 8.	예술관 준공
1995.10. 4.	음악학부로 통합
2008. 3.	음악학부
2011. 3.	음악학과
2013. 3.	음악학부 실용음악전공으로 분리
2015. 3.	인문경영대학 실용음악학과로 개편
2016. 3.	방송문화예술대학 실용음악학과로 개편
2018. 3.	미디어예술대학 공연예술학부 실용음악전공으로 개편
2021. 3.	미디어예술대학 실용음악학과로 개편
2022. 3.	미디어예술대학 공연예술학부 실용음악전공으로 개편
2023. 3.	트리니티융합대학 실용음악전공으로 개편

3. 교과운영 방안

음악 현장 중심의 실무적 교육 환경 구축을 목표로 하는 본 전공은 다음의 4가지 교육중점항목을 설정하고 교육과정을 편성 및 운영하고자 한다.

(1) 이론과 실연 능력이 탁월한 뮤직 아티스트 및 멀티엔터테이너 양성
(2) 음악의 창작과 제작 전 과정을 수행할 수 있는 프로듀서 양성
(3) 뛰어난 무대 역량으로 대중을 만족시켜 줄 수 있는 퍼포머 양성
(4) 소셜네트워크의 활용과 대중적인 소통이 뛰어난 크리에이터 양성

4. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (전공기초능력)	음악이론을 바탕으로 음악을 연주, 창작, 분석할 수 있다.	시험, 발표 (실기)
MC2 (전공실연능력)	전공실기 능력을 향상하여 전문연주자로 활동할 수 있다.	시험, 발표 (실기)
MC3 (자기향상능력)	반복적인 연습으로 꾸준하게 자신의 연주 능력을 향상 시킬 수 있다.	시험, 발표 (실기)
MC4 (전공창작능력)	실기와 이론을 바탕으로 다양한 음악을 창작할 수 있다.	시험, 발표, 과제 (실기)
MC5 (전공제작능력)	DAW와 AI를 활용하여 필요한 음악을 제작할 수 있다.	시험, 발표 (실기)
MC6 (소통조화능력)	자신이 알고 있는 것을 다른 이에게 전달, 습득케 할 수 있으며. 목표 달성을 위해 타인과 조화를 이룰 수 있다.	시험, 발표 (실기)

5. 전공능력 선정 배경

스마트기기의 발전으로 조성된 플랫폼을 통한 디지털음악 소비시대는 기획사에 의존적인 음악 활동이 아닌 자신만의 음악 세계를 주도적으로 만들 수 있는 기회를 제공하고 있으며 디지털시대의 음악인에게는 자신이 음악을 창작하고 음원으로 제작하여 시장에 유통하고 또 음원을 세상에 알리기 위해 홍보하는 그 모든 과정을 창의적, 능동적으로 수행할 수 있는 음악인과 독립제작자의 역량이 동시에 요구되고 있다.

우리 전공은 대중음악산업을 선도할 수 있는 뮤직아티스트를 양성한다는 취지 아래 멀티엔터테이너 및 실용음악인으로서 갖추어야 할 자질을 습득하고, 전문적인 연주자로서 갖추어야 할 이론과 실기 능력을 함양하며, 음악의 창작과 제작 전 과정을 책임질 수 있는 작곡가와 뮤직프로듀서를 양성하는데 교육과정의 초점을 맞춘다.

우리 전공의 교과목은 음악 자체에 집중되어있는 실용음악 교육의 틀에서 벗어나 학생들이 자신만의 음악콘텐츠를 주도적으로 생산할 수 있는 실전 능력을 갖춰 생산과 소비, 예술과 산업의 경계가 모호한 디지털 음악시대에 잘 적응할 수 있도록 편성되었다.

6. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	학점	주당시간 이론	주당시간 실습	
전필	사제동행세미나 1~8	4.0	0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		
기초(1-2) 전기(3-6)	전공실기 1~6	12	2		2	2		2	2		2	2		2	2		2	2		2							교직
기초	시창청음 1~2	4	2		2	2		2																			교직
기초	컴퓨터음악 1~2	2	2		2																						
기초	AI 활용과음악제작	2				2		2																			
기초	음악분석및형식론	2				2		2																			교직
전기	화성법 1~2	4							2	1	1	2	1	1													
전기	팝록앙상블 1~2	4							2		2	2		2													교직
전기	피아노반주법 1~2	2							1		1	1		1													교직
전기	기초악기 1~2	2							1		1	1		1													
전기	싱글앨범프로젝트	2													2		2										
교직	음악교육론	3																			3	3					교필
전공과목 합계		43	6.5	1	6	8.5	1	8	8.5	2	7	8.5	2	7	4.5	1	4	2.5	1	2	3.5	4		0.5	1		133

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명				
1	1학기	전공실기1 (2-0-2)(교)	시창청음1 (2-0-2)(교)	컴퓨터음악 (2-0-2)		
	2학기	전공실기2 (2-0-2)(교)	시창청음2 (2-0-2)(교)	AI활용과 음악제작 (2-0-2)	음악분석및형식론 (2-0-2)	
2	1학기	전공실기3 (2-0-2)(교)	화성법1 (2-1-1)(교)	팝록앙상블1 (2-0-2)	피아노 반주법1 (1-0-1)	기초악기1 (1-0-1)
	2학기	전공실기4 (2-0-2)(교)	화성법2 (2-1-1)(교)	팝록앙상블2 (2-0-2)	피아노 반주법2 (1-0-1)	기초악기1 (1-0-1)
3	1학기	전공실기5 (2-0-2)(교)	싱글앨범프로젝트 (2-0-2)			
	2학기	전공실기6 (2-0-2)(교)				
4	1학기		음악교육론 (3-3-0)(교)			

8. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전공필수	사제동행세미나		50				50	100%
기초전공(1-2) 전공기본(3-6)	전공실기 1~6	50	25	25				100%
기초전공	시창청음 1~2	50	25	25				100%
	컴퓨터음악 1~2		25		25	50		100%
	AI 활용과음악제작		25		25	50		100%
	음악분석및형식론	50	25		25			100%
전공기본	화성법 1~2	50	25		25			100%
	팝록앙상블 1~2	50		25			25	100%
	피아노반주법 1~2	50		25			25	100%
	기초악기 1~2		50	25			25	100%
	싱글앨범프로젝트				25	50	25	100%
교직	음악교육론		25			25	50	100%
역량총합		300	250	125	125	175	200	1,100

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
교과목명	사제동행세미나 1~8	영문교과목명	Seminar for career development
교과목 개요 및 특성	사제동행세미나는 학과 소속 재학생들을 소그룹으로 편성하고 담당 지도교수가 멘토의 역할을 제공하여 입학에서부터 졸업 후 까지 지도하는 맞춤형 교육프로그램이다.		
교과 목표	학생들이 대학생활에 잘 적응할 수 있도록 지도하고 학생 개개인이 목표를 가질 수 있도록 돕는다.		
교과 내용	목표 실현을 위한 구체적인 계획을 수립하는 것을 안내하며 목표를 이뤄가는 과정을 밀착지도 하여 졸업과 함께 자신의 목표를 달성할 수 있도록 도와준다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공실연능력 (MC2)	50%	전공 수업의 어려움을 해소하여 전문가로서의 기량을 향상시킬 수 있다.	토론
소통조화능력 (MC6)	50%	뮤지션으로 성장하는 필요한 학교생활, 진로 계획을 소통을 통해 수립할 수 있다.	토론

과목 프로파일			
교과목명	전공실기 1~6	영문교과목명	Private Lesson 1~6
교과목 개요 및 특성	다양한 음악 전문분야에서 활동하는데 필수적인 연주, 이론, 실기를 배우는 과목이다.		
교과 목표	학습자의 전공실기능력을 극대화시켜 전문 음악인으로서의 자질을 갖추게 한다.		
교과 내용	각 전공영역에서 주 1회 개인교습을 통해 전문적인 실기능력은 물론, 다양한 작품을 분석하고 연구하여 음악에 대한 창의적 분석능력과 풍부한 음악적 사고력을 배양한다.		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공기초능력 (MC1)	50%	전문 음악가로서의 연주를 할 수 있다.	시험(실기)
전공실연능력 (MC2)	25%	독창적인 연주를 할 수 있다.	시험(발표)
전공향상능력 (MC3)	25%	자신만의 음악세계를 구축할 수 있다.	시험(발표)

과목 프로파일				
교과목명	시창청음 1~2	영문교과목명	Sight Singing & Ear Training 1~2	
교과목 개요 및 특성	음악적 소양을 기르기 위해 기초이론을 바탕으로 청음과 시창 능력을 향상시키기 위한 과목이다.			
교과 목표	음악학습의 기초를 이루는 음악의 초견 시창 능력과 청음 능력을 배양한다.			
교과 내용	음악을 인지하는 기본요소인 선율, 리듬, 화성을 자유롭게 인식하고 표현할 수 있도록 교육하며, 다양한 양식의 음악을 경험하게 하여 음악적 어휘력을 습득한다.			
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)			
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공기초능력 (MC1)	50%	멜로디와 화성의 시창과 청음을 설명할 수 있다.		시험
전공실연능력 (MC2)	25%	전문 음악가로서의 시창과 청음을 할 수 있다.		시험(실기)
자기향상능력 (MC3)	25%	충분한 반복 연습으로 시창청음 역량을 향상시킬 수 있다.		시험(실기)

과목 프로파일				
교과목명	컴퓨터음악	영문교과목명	Computer Music	
교과목 개요 및 특성	디지털음악 환경에서 필수적인 컴퓨터 기반의 DAW를 배우기 위한 과목이다.			
교과 목표	컴퓨터를 활용하여 음악작업의 효율성을 높이고, 나아가 인공지능을 활용한 음악에 접근한다.			
교과 내용	전자악기와 미디기능에 관한 기초이론을 학습하고, 컴퓨터음악에 사용하는 소프트웨어들의 실습을 통해 구체적인 음악작업과정에 활용할 수 있도록 유도한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습(`)			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공실연능력 (MC2)	25%	작/편곡 능력을 향상시키고 음악적 소양을 향상시킬 수 있다.		시험(과제)
전공창작능력 (MC4)	25%	컴퓨터와 DAW를 활용하여 음악을 창작할 수 있다.		시험(과제)
전공제작능력 (MC5)	50%	DAW 프로그램을 활용하여 음악을 제작할 수 있다.		시험(과제)

과목 프로파일			
교과목명	AI 활용과음악제작	영문교과목명	AI Music Writing method
교과목 개요 및 특성	인공지능 AI를 활용하여 음악을 제작을 배우기 위한 과목이다.		
교과 목표	AI 및 가상 보컬을 보조 도구로 활용하여 다양하고 손쉽게 음악 창작 및 음원을 제작한다.		
교과 내용	인공지능에 의한 예술 창작은 거스를 수 없는 시대의 요구이다. AI를 도구로 사용하여 예술적 경험을 확장시키고 미지의 창작물의 탄생되도록 다양한 활용법을 익힌다.		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(`)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공실연능력 (MC2)	25%	새로운 창작과 음악적 소양을 향상시킬 수 있다.	시험(과제)
전공창작능력 (MC4)	25%	컴퓨터와 AI작곡프로그램을 활용하여 음악을 창작할 수 있다.	시험(과제)
전공제작능력 (MC5)	50%	AI작곡프로그램을 활용하여 음악을 제작할 수 있다.	시험(과제)

과목 프로파일			
교과목명	음악분석 및 형식론	영문교과목명	Music Analysis & Formalism
교과목 개요 및 특성	기존 음악을 분석하여 다양한 음악형식을 배우고 이를 창작에 활용하기 위한 과목이다.		
교과 목표	악곡분석과 다양한 음악형식에 대한 이해를 통해 음악창작 및 편곡능력을 제고한다.		
교과 내용	실용음악의 다양한 음악형식을 파악하고, 멜로디, 리듬, 하모니, 송 폼, 스타일, 악기편성 등 악곡분석과 편곡을 위한 음악적 요소들을 분석한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(`)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공기초능력 (MC1)	50%	음악의 기본 이론 및 특징을 이해하고 활용할 수 있다	시험(실기)
전공실연능력 (MC2)	25%	컴퓨터, 미디, 유튜브 등을 활용하여 분석력을 향상시킬 수 있다.	시험(실기)
전공창작능력 (MC4)	25%	음악의 편성, 형식, 특징을 분석하여 창작에 활용할 수 있다.	시험(실기)

과목 프로파일			
교과목명	화성법1~2	영문교과목명	Music Analysis & Formalism
교과목 개요 및 특성	실용음악을 전공하는 모든 사람들에게 필수적인 과목이며 음악의 기본 구조와 규칙을 학습하는 과목이다.		
교과 목표	재즈화성의 학습을 통해 실용음악을 이해하고 연주하기 위한 이론적 토대를 제공한다.		
교과 내용	재즈화성이론을 습득함으로써 재즈화성의 특성을 이해하고, 화성에 대한 구조적인 이해와 분석력을 키운다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(`)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공기초능력 (MC1)	50%	현대적 음악의 창작을 위해 다양한 화성기법을 활용할 수 있다.	시험(이론)
전공실연능력 (MC2)	25%	화성의 구조적인 이해를 위해 음악 분석력을 향상시킬 수 있다.	시험(이론)
전공창작능력 (MC4)	25%	화성에 대한 창조적인 사고와 응용으로 음악창작을 할 수 있다.	시험(과제)

과목 프로파일			
교과목명	팝록앙상블 1~2	영문교과목명	Pop&Rock Ensemble 1~2
교과목 개요 및 특성	여러 악기 연주자들이 함께 음악을 연주하는 방법을 배우며 서로 협력하고, 서로의 음악을 존중하고, 음악을 통해 공동체를 형성하도록 돕는 과목이다.		
교과 목표	합주를 통해 개인의 연주기량과 합주능력의 완성도를 제고한다.		
교과 내용	보컬앙상블과 연주앙상블 음악의 명곡을 엄선하여 합주함으로서, 대중음악 트랜드를 주도하는 음악의 특징과 연주기법을 습득한다.		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(`)		
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공기초능력 (MC1)	50%	무대 공연에서 요구하는 완성도 높은 음악을 합주를 할 수 있다.	시험(실기)
자기향상능력 (MC3)	25%	무대 성격에 맞는 편곡과 연주를 할 수 있다.	시험(실기)
소통조화능력 (MC6)	25%	구성원의 음악을 존중하여 협동과 화합할 수 있다.	시험(실기)

과목 프로파일			
교과목명	피아노반주법 1~2	영문교과목명	Piano Accompanying 1~2
교과목 개요 및 특성	피아노를 사용하여 다른 악기나 노래를 반주하는 방법을 배우며 음악적 표현력, 협업 능력, 음악적 이해력을 향상시키는 과목이다.		
교과 목표	실용음악에 있어 기본적이고 정확한 코드 폼을 익히고 반주기법을 습득한다.		
교과 내용	대중음악에서 재즈에 이르기까지 피아노로 반주할 수 있는 능력을 기른다. 코드 보이싱과 리듬감, 음악장르 및 스타일에 따른 적절한 반주형태를 교육한다.		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(`)		
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공기초능력 (MC1)	50%	전문 음악인으로서 필요한 피아노 반주를 할 수 있다.	시험(실기)
자기향상능력 (MC3)	25%	다양한 장르의 피아노 반주를 할 수 있다.	시험(실기)
소통조화능력 (MC6)	25%	협연자를 존중하여 협동과 화합할 수 있다.	시험(실기)

과목 프로파일			
교과목명	기초악기 1~2	영문교과목명	Basic Instrument 1~2
교과목 개요 및 특성	피아노를 사용하여 다른 악기나 노래를 반주하는 방법을 배우며 음악적 표현력, 협업 능력, 음악적 이해력을 향상시키는 과목이다.		
교과 목표	실용음악에 있어 중요한 역할을 하는 기본적인 악기의 연주기법을 습득한다.		
교과 내용	기초적인 주법을 습득하고 악기를 통한 음악적 표현능력을 키우며, 본인의 연주에 맞추어서 노래하는 훈련을 통해 싱어송라이터의 기초를 다진다.		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(`)		
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공실연능력 (MC2)	25%	전문 음악인으로서 필요한 악기 연주를 할 수 있다.	시험(실기)
자기향상능력 (MC3)	50%	악기로 다양한 장르의 연주를 할 수 있다.	시험(실기)
소통조화능력 (MC6)	25%	충분한 반복 연습으로 향상된 연주를 할 수 있다.	시험(실기)

과목 프로파일			
교과목명	싱글앨범프로젝트	영문교과목명	Single Album Project
교과목 개요 및 특성	실용음악을 전공하는 학생들이 자신의 싱글앨범을 제작하는 과목으로써 대중음악 제작의 전 과정을 경험하며, 실무 능력을 쌓을 수 있는 과목이다.		
교과 목표	음반의 제작에서 필요한 전 과정을 단계적으로 접근하여 음원을 효과적으로 제작할 수 있는 현장 경험과 능력을 배양한다.		
교과 내용	싱글 앨범의 출시를 목표로 작사·작곡·선곡과 연주·노래 과정의 녹음과 믹싱·마스터링, 아트웍 작업까지 자신의 음원을 제작하는 과정에서 실제로 마주칠 수 있는 실무적 상황들을 경험하고 문제를 해결한다.		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공창작능력 (MC4)	25%	전문 음악가로서 자신의 음악 세계를 드러내는 음원을 제작할 수 있다.	시험
전공제작능력 (MC5)	50%	제작 과정에서 마주할 수 있는 문제를 해결할 수 있다.	시험(과제)
소통조화능력 (MC6)	25%	창의적 해결 능력을 쌓아 현장 적응력을 향상시킬 수 있다.	시험(과제)

과목 프로파일			
교과목명	음악교육론	영문교과목명	Music Education Theory
교과목 개요 및 특성	음악 교육의 역사, 철학, 방법론, 평가 방법의 학습을 통해 음악을 가르치는 방법과 원리를 배우는 교직 필수 과목이다.		
교과 목표	음악교육자로서 알아야 할 음악교육학 이론과 다양한 교수방법을 습득한다.		
교과 내용	음악교육이 인간교육의 일환으로서 갖는 의의, 가치, 역할에 대해 살펴봄으로서 음악교육에 대한 가치관을 형성할 수 있도록 돕고, 다양한 학문과 음악교육학적 지식을 바탕으로 효과적인 교수방법을 모색한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(`)		
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공실연능력 (MC2)	25%	올바르게 전달하고 지도할 수 있는 다양한 교수법을 활용할 수 있다.	시험
전공제작능력 (MC5)	25%	음악 교육을 돕는 다양한 멀티미디어 프로그램 및 교수법을 활용할 수 있다.	시험(과제)
소통조화능력 (MC6)	50%	학교 교육 현장에서 필요한 바른 교육자에 대한 인식과 도덕성을 갖출 수 있다.	시험(발표

10. 전공 이수 요건

<전공실기(1~6) 관련 규정>

- 실용음악전공, 복수전공 학생은 매 학기 개설된 전공실기(1~6)과목 및 전필 교과목을 이수해야 한다.
- 실용음악전공 편입생은 졸업까지 전공실기(1~8)과목 및 3,4학년 전필 교과목을 이수해야 한다.
- 실용음악을 부전공으로 선택한 타과 학생들은 졸업까지 최소한 4개 이상의 전공실기과목을 이수해야 한다.

<전공이수요건>

학위명칭	전공 이수 요건		비고
음악학사	졸업과제	보컬전공 : 음원1곡 제작, 공연2회 발표, 유튜브1회 업로드	※ 공통 : 졸업요건 평가에서 평균 80점 이상 통과 (미달자 재시험)
		뮤지컬전공 : 음원1곡 제작, 공연2회 발표, 유튜브1회 업로드	
		댄스전공 : 공연3회 발표, 유튜브2회 업로드	
		기악전공 : 음원1곡(자작곡)제작, 공연2회 발표, 유튜브1회 업로드	
		작곡전공 : 음원1곡(자작곡)제작, 공연2회 발표, 유튜브1회 업로드	
		싱송전공 : 음원1곡(자작곡)제작, 공연2회 발표, 유튜브1회 업로드	
		예술경영 : 실용음악관련 주제의 30page 이상 논문, 실무경력자는 직무관련 10page 이상의 보고서 또는 기획안 제출	
		음향전공 : 음악믹스 2곡과 유튜브영상 1회 업로드 (배경음악, 대사. 효과 필수)	

11. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실 (4실)	실험,실습실 (8실)	비고
미카엘관 B110호(합주,연기,안무 실습실) 미카엘관 B105호(합주 및 이론 강의실) 미카엘관 B101호(컴퓨터음악 강의실) 미카엘관 B109호(클래스피아노 강의실)	미카엘관 211-1호(작곡전공 레슨실) 미카엘관 211-2호(B레코딩스튜디오) 미카엘관 211-3호(A레코딩스튜디오) 미카엘관 B102호(소합주실) 미카엘관 B103호(소안무실) 미카엘관 B104호(작곡레슨 및 실습실) 미카엘관 B106호(전공레슨실) 미카엘관 B107호(개인연습실)	

실용음악전공 심화과정
Advanced Contemporary Music

1. 심화과정 설치 근거

실용음악 전공심화과정은 학생들이 실용음악 분야에 대한 심도 있는 지식과 기술을 습득하고, 전문성을 강화할 수 있도록 하는 과정이다. 실용음악 기초 과정에 대한 이해를 바탕으로 전문성을 높이고 음악 분야 취업 경쟁력을 강화를 통해 학생들의 진로 탐색과 설계를 지원함을 목표로 한다. 그에 따라 다음에 중점을 둔다

(1) 대중음악 분야의 심화된 이론과 실무를 학습한다.
(2) 학생들의 관심과 적성에 따라 다양한 전공 분야를 선택한다.
(2) 졸업 후 진로와 연계된 실무 교육을 제공한다.

2. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (전공기초능력)	음악이론을 바탕으로 음악을 연주, 창작, 분석할 수 있다.	시험, 발표 (실기)
MC2 (전공실연능력)	전공실기 능력을 향상하여 전문연주자로 활동할 수 있다.	시험, 발표 (실기)
MC3 (자기향상능력)	반복적인 연습으로 꾸준하게 자신의 연주 능력을 향상 시킬 수 있다.	시험, 발표 (실기)
MC4 (전공창작능력)	실기와 이론을 바탕으로 다양한 음악을 창작할 수 있다.	시험, 발표, 과제 (실기)
MC5 (전공제작능력)	DAW와 AI를 활용하여 필요한 음악을 제작할 수 있다.	시험, 발표 (실기)
MC6 (소통조화능력)	자신이 알고 있는 것을 다른 이에게 전달, 습득케 할 수 있으며. 목표 달성을 위해 타인과 조화를 이룰 수 있다.	시험, 발표 (실기)

3. 전공능력 선정 배경

실용음악은 현재 시대의 음악으로서, 다양한 이론과 실무를 포함한다. 전공심화과정에서 학생들은 이러한 이론과 실무를 심도 있게 학습할 수 있도록 하며 그를 통해 자기 전공 분야에 대한 이해와 전문성을 높이고, 창의적인 음악을 창작할 수 있는 능력을 키울 수 있다. 대중음악 분야는 경쟁이 치열한 분야이기에 전공심화과정을 거치며 학생들이 자신의 전공 분야에서 전문성을 인정받을 수 있는 자격을 갖추어야 한다. 또한 전공심화과정을 통해서 학생들은 취업 경쟁력을 강화하고, 원하는 분야에서 일할 기회를 얻어야 하기에 자신의 적성과 관심 분야를 발견하고, 진로를 탐색하고 설계할 수 있도록 도와야 한다.

4. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습	
전심	전공실기 7~8	4							2		2	2		2	교직
전심	공연제작실습 1~2	4	2		2	2		2							
전심	음악교수법	2	2		2										교직
전심	합창지도법	2				2		2							교직
전심	전공녹음실습	2	2		2										
전심	스토리텔링과작사법	2				2		2							
전심	지역기반공연워크숍 1~2	4							2		2	2		2	
전심	대중음악사	2										2		2	교직
전공과목 합계		22	6		6	6		6	4		4	6		6	

5. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명		
3	1학기	공연제작실습 1 (2-0-2)	음악교수법 (2-0-2)(교)	
	2학기	공연제작실습 2 (2-0-2)	전공녹음실습 (2-0-2)	
4	1학기	전공실기 7 (2-0-2)(교)	지역기반공연워크숍 1 (2-0-2)	
	2학기	전공실기 8 (2-0-2)(교)	지역기반공연워크숍 2 (2-0-2)	대중음악사 (2-0-2)(교)

6. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전공심화	전공실기 7~8	50	25	25				100%
	공연제작실습 1~2				50	25	25	100%
	음악교수법		25	25			50	100%
	합창지도법		25	25			50	100%
	전공녹음실습				25	50	25	100%
	스토리텔링과작사법				50	25	25	100%
	지역기반공연워크숍 1~2				50	25	25	100%
	대중음악사	50			25		25	100%
역량총합		100	75	75	200	125	225	800

7. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
교과목명	공연제작실습 1~2	영문교과목명	Performance Production practice 1~2
교과목 개요 및 특성	연기, 노래, 춤 등 공연 예술 분야와 관련된 다양한 기술과 기법의 실습과 안내 교육을 통해 예술적 능력, 무대 존재감, 관객과 소통하는 능력을 개발하는 과목이다.		
교과 목표	3학년생들의 연주력과 창의성을 극대화하여 대중에게 공개 가능한 퍼포먼스 작품을 제작한다.		
교과 내용	첫째, 공연 작품 창작과 작곡과 선곡을 지도하고, 둘째, 원활한 공연 준비와 연습과정을 유도하며, 셋째, 공연 작품의 치밀한 구성과 높은 예술성을 추구하며 학습한다.		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공창작능력 (MC4)	50%	지역에 특화된 공연 작품을 만들 수 있다.	공연
전공제작능력 (MC5)	25%	작사, 작곡, 연주, 안무, 연기 등을 활용할 수 있다.	공연
소통조화능력 (MC6)	25%	작품을 만들고 공연을 펼치기 위해 토론과 소통을 할 수 있다.	공연

과목 프로파일			
교과목명	음악교수법	영문교과목명	Music Teaching Method
교과목 개요 및 특성	음악교육의 기본 원리와 개념을 학습하고, 실습을 통해 다양한 음악교육 방법과 수단을 직접 경험하는 음악을 가르치는 방법에 대한 이론과 실제를 다루는 과목이다.		
교과 목표	음악수업을 효과적이고 성공적으로 이끌어 갈 수 있는 음악교수역량을 배양한다.		
교과 내용	음악교과와 관련된 전공지식을 비롯하여 소통능력, 이해능력, 헌신, 조직능력, 그리고 교직인성 등 교수역량의 핵심적인 요소들을 배운다.		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공실연능력 (MC2)	25%	전문적인 음악 지식을 타인에게 지도할 수 있다.	시험(실기)
자기향상능력 (MC3)	25%	타인의 개성과 음악을 존중하며 효과적인 지도를 할 수 있다.	시험(발표)
소통조화능력 (MC6)	50%	교직의 사명감을 바탕으로 이해와 소통으로 지도할 수 있다.	시험(발표)

과목 프로파일			
교과목명	합창지도법	영문교과목명	Chorus Teaching Method
교과목 개요 및 특성	합창의 역사와 철학, 합창의 기초, 합창의 지휘, 합창의 연습, 합창의 공연 등 코러스 앙상블을 가르치는 방법에 대한 이론과 실제를 다루는 과목이다.		
교과 목표	보컬 앙상블을 효과적이고 성공적으로 이끌어갈 수 있는 합창교수역량을 배양한다.		
교과 내용	보컬 앙상블 실기를 통해 앙상블에 있어서의 발성, 리듬과 선율을 다루는 방법, 장르별 앙상블곡과 연주특징 등 합창지도에 필요한 음악적 지식을 습득한다.		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공실연능력 (MC2)	25%	전문적인 음악 지식을 타인에게 지도할 수 있다.	시험(실기)
자기향상능력 (MC3)	25%	타인의 개성과 음악을 존중하며 효과적인 지도를 할 수 있다.	시험(발표)
소통조화능력 (MC6)	50%	교직의 사명감을 바탕으로 이해와 소통으로 지도할 수 있다.	시험(발표)

과목 프로파일			
교과목명	전공녹음실습	영문교과목명	Studio Recording practice
교과목 개요 및 특성	대중음악 제작의 중요한 과정인 스튜디오 녹음과 편집에 대한 기본적인 이해를 바탕으로 전공 분야의 녹음 경험을 축적하여 현장 적응력을 높이기 위한 과목이다.		
교과 목표	음원 제작에 있어서 필수인 레코딩 과정을 실습하여 녹음의 중요성을 이해하고 음악을 효과적으로 만들 수 있는 경험과 현장능력을 배양한다.		
교과 내용	수업 참여자를 플레이어와 엔지니어로 나누어 스튜디오 레코딩 과정을 실습한다.		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공창작능력 (MC4)	25%	전문적인 음악 지식을 타인에게 지도할 수 있다.	시험
전공제작능력 (MC5)	50%	타인의 개성과 음악을 존중하며 효과적인 지도를 할 수 있다.	시험(과제)
소통조화능력 (MC6)	25%	교직의 사명감을 바탕으로 이해와 소통으로 지도할 수 있다.	시험(과제)

과목 프로파일			
교과목명	스토리텔링과작사법	영문교과목명	Storytelling & Song Writing
교과목 개요 및 특성	대중음악 작사의 중요한 요소인 스토리텔링에 대한 기본적인 지식과 기술을 바탕으로 다양한 주제와 소재를 활용하여 노랫말 창작을 실습하는 과목이다.		
교과 목표	우리말과 음악이 조화를 이루는 수준 높은 작품의 창작을 위해 작사능력을 개발한다.		
교과 내용	대중음악은 말과 음악이 조화를 이루는 예술장르임을 이해한다. 자신의 생각을 글로 옮기는 법을 훈련하고 작사기법을 학습함으로서 창작자와 프로듀서로서의 전문적인 자질을 기른다.		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공창작능력 (MC4)	50%	청자의 공감을 불러일으키고, 가사의 전달력을 높일 수 있다.	과제(발표)
전공제작능력 (MC5)	25%	작사를 바탕으로 음악적 해석능력과 창작능력을 향상시킨다.	과제(발표)
소통조화능력 (MC6)	25%	트렌드, 작/편곡의 주제, 곡의 컨셉 등을 고려하여 창작할 수 있다.	과제(발표)

과목 프로파일			
교과목명	지역기반공연워크숍 1~2	영문교과목명	local Performance Workshop 1~2
교과목 개요 및 특성	지역 내에서 수행되는 공연 예술에 초점을 맞춘 실습을 통해 예술적 성장을 촉진하고 문화 교류를 촉진하여 지역 예술 현장을 풍요롭게 만들기 위한 과목이다.		
교과 목표	4학년생들의 연주력과 창의성을 극대화하여 대중에게 공개 가능한 지역기반의 퍼포먼스 작품을 제작한다.		
교과 내용	첫째, 퍼포먼스 작품 창작과 작곡과 선곡을 지도하고, 둘째, 원활한 공연 준비와 연습과정을 유도하며, 셋째, 퍼포먼스 작품의 치밀한 구성과 높은 예술성을 추구하며 학습한다.		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공창작능력 (MC4)	50%	지역의 문화자산을 활용하여 지역에 특화된 공연작품을 만들 수 있다.	공연
전공제작능력 (MC5)	25%	지역에서 전해 내려오는 역사, 전설, 설화, 구전 등을 활용할 수 있다.	공연
소통조화능력 (MC6)	25%	작품을 만들고 공연을 펼치기 위해 토론과 소통을 할 수 있다.	공연

과목 프로파일			
교과목명	전공실기 8	영문교과목명	Private Lesson 8
교과목 개요 및 특성	다양한 음악 전문분야에서 활동하는데 필수적인 연주, 이론, 실기를 배우는 과목이다.		
교과 목표	학습자의 전공실기능력을 극대화시켜 전문 음악인으로서의 자질을 갖추게 한다.		
교과 내용	각 전공영역에서 주 1회 개인 교습을 통해 전문적인 실기 능력은 물론, 다양한 작품을 분석하고 연구하여 음악에 대한 창의적 분석능력과 풍부한 음악적 사고력을 배양한다.		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공기초능력 (MC1)	50%	전문 음악가로서의 연주를 할 수 있다.	시험(실기)
전공실연능력 (MC2)	25%	독창적인 연주를 할 수 있다.	시험(발표)
전공향상능력 (MC3)	25%	자신만의 음악세계를 구축할 수 있다.	시험(발표)

과목 프로파일			
교과목명	대중음악사	영문교과목명	History of Popular Music
교과목 개요 및 특성	대중음악의 기본적인 지식을 습득하고, 대중음악을 바라보는 시각을 넓힐 수 있도록 대중음악의 발전 과정과 역사를 다루는 과목이다.		
교과 목표	국내외 주요 아티스트와 대표곡의 분석을 통해 대중음악의 역사적 발전과정을 통찰한다.		
교과 내용	국내외 대중음악에 대한 역사적 접근을 통해 대중음악을 인문학적으로 바라보는 시각을 키우고, 대중음악의 사회적 가치와 역할을 파악한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공기초능력 (MC1)	50%	월드 뮤직의 특성을 이해하고 음악적 적용을 위해 토론할 수 있다.	시험
전공창작능력 (MC4)	25%	팝음악의 다양한 장르를 이해하고 활용할 수 있다.	시험(발표)
소통조화능력 (MC6)	25%	장르의 특성을 파악하여 직접 창작 음악에 적용할 수 있다.	시험(발표)

CG디자인전공 기본과정

CG Design Department

1. 교육목표

디지털 콘텐츠의 기획, 제작에 있어서 컴퓨터그래픽(CG)은 점점 더 중요한 자리를 차지하고 있다. 본 트랙에서는 실무 중심의 역량 강화 교육을 바탕으로 디지털 감각 능력과 함께 디지털 콘텐츠 제작의 핵심이라고 할 수 있는 2D 소프트웨어 활용 능력을 향상시킴으로서, 디지털 콘텐츠의 기획, 제작에 있어 첨단 기술을 적극 활용할 수 있는 미래지향적 인재 양성을 목표로 한다.

2. 전공연혁

- 2016. 03. CG디자인학과 신설
- 2016. 03. CG디자인학과 전임 교수 임용
- 2016. 03. CG디자인학과 실습 기자재 설치 및 확충
- 2016. 06. CG디자인학과 제1회 영상 작품 전시회(매회 시행)
- 2017. 03. CG디자인학과 창조관 설립 (전공 실습실 이전)
- 2017. 03. CG디자인학과 실습 기자재 설치 및 확충(크로마스튜디오 및 신디크실)
- 2019. 10. CG디자인학과 제1회 졸업 작품 전시회(매회 시행)
- 2020. 02. CG디자인학과 첫 졸업생 배출

3. 교과운영 방안

- CG디자인전공은 가톨릭관동대학교의 교육 목표에 부합하고 4차 산업혁명 시대에 능동적으로 대처할 수 있는 산·학·연 융합 시스템을 바탕으로 한 디지털 콘텐츠 전문가 양성을 위한 교육 시스템을 구축하는 것을 교육 비전으로 삼고 있다.

- CG디자인전공의 전공 교과 내용을 이해하고, 2D그래픽(CG) 제작과정에 대한 이해를 바탕으로 한 2D 영상, 영화 VFX, CF, 게임을 제작 할 수 있는 ‘전공 감각 직무능력’, 2D그래픽에 대한 능동적이고 유연한 사고를 통해 창의적인 영상을 기획 및 제작할 수 있는 ‘창의적 문제해결 능력’,영상 예술과 디자인 이론을 바탕으로 한 다양한 시각과 융합적 사고로 실제 문제를 해결할 수 있는 ‘자기개발 및 관리능력’의 3대 핵심역량을 중심으로 교육과정을 편성, 운영한다. 그리고 이러한 3대 핵심역량을 강화함으로써 세부적으로는 디지털 2DG영상 분야 전문 인력으로서 의사소통능력, 다양한 문화와 교류할 수 있는 글로벌 인재가 지녀야 할 글로벌능력, 디지털 콘텐츠 제작의 핵심인 소프트웨어 활용과 더불어 전문적인 실습을 기본으로 하는 전공프로그램 직무능력, 전공 분야의 흐름에 뒤처지지 않고 꾸준히 전문지식을 쌓아가는 전공 학업성취능력, 공동 작업 시 자신의 임무를 완수하는 책임감과 다양한 교류와 원활한 협업을 위한 대인이해능력, 인간의 생명과 자연에 대한 경이로움을 바탕으로 공동체에 이바지하는 공동체 윤리를 함양할 수 있도록 한다.

- 최첨단 컴퓨터 그래픽 장비를 도입하여 학생 1인당 컴퓨터 1대로 수업을 운영하며, 다양한 프로젝트 경험을 갖춘 전문 교수진이 수업을 진행한다.

- 비교과 프로그램

- 개인별 맞춤형 취업교육: 학생들의 취업 역량을 향상시키기 위해, 개별 학생마다 졸업 작품을 개별 지도하며, 학생들은 자신의 역량에 맞는 맞춤형 취업교육을 받아 원하는 분야에서 필요한 전문 역량을 향상시킬 수 있다.
- 개인별 맞춤형 공모전 지도: 개인의 브랜드 가치 향상을 목표로, 학생들은 공모전에 참가하고, 체계적인 공모전 지도

를 받아 영상 공모전에서 수상 경험을 쌓을 수 있다.

- 실무 역량 강화 프로그램: 교수진이 운영하는 회사를 방문하여 현장 견학을 진행하며, 방학 기간을 활용하여 실무 현장에서 직접 일을 체험할 수 있는 현장 실습을 제공힌다.
- 현직자 초청 특강: 최신의 영상 제작 트렌드를 반영하기 위해 현업 전문가를 초청하여 특강을 진행하여 학생들에게 업계의 최신 동향과 노하우를 전수한다.

4. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (전공 감각 직무능력)	수업 간 연계과정을 통한 프로젝트를 진행할 때 목적에 부합하는 미적이며 기술적인 감각 능력	발표, 토론, 과제, 프로젝트, 보고서, 시험
MC2 (전공학업 성취능력)	최신 이론과 첨단 실무 기술을 유기적으로 결합한 관련 분야의 유연한 적응 능력	발표, 토론, 과제, 프로젝트, 보고서, 시험
MC3 (창의적 문제해결능력)	미래를 계획하며, 다양한 경험과 지식을 융합하여 새로운 것을 창조하는 능동적이고 유연한 사고 능력	발표, 토론, 과제, 프로젝트, 보고서, 시험
MC4 (자기개발 및 관리능력)	변화를 주도하고 최신 동향을 선도하는 능력	발표, 토론, 과제, 프로젝트, 보고서, 시험
MC5 (정보의 전달 및 이해능력)	전공 분야 정보를 정확하게 수집하고 이해하며, 정보를 왜곡하지 않고 다양한 형식으로 전달할 수 있는 능력	발표, 토론, 과제, 프로젝트, 보고서, 시험
MC6 (전공프로그램 직무능력)	목적에 부합하는 소프트웨어를 활용하는 능력을 개발한 프로젝트 직무 능력	발표, 토론, 과제, 프로젝트, 보고서, 시험

5. 전공능력 선정 배경

5G 이동통신 기술의 발달로 클라우드 서비스가 확대되고 있으며, 이로 인해 영상미디어 분야의 전망이 밝아지고 있다. 실감콘텐츠 분야는 확장되고 있으며, 모바일 게임 시장도 더욱 확대되고 있다. 또한, OTT 서비스 경쟁은 계속 치열해지고 있다. 이러한 콘텐츠 시장의 확장은 계속해서 높은 콘텐츠 품질을 요구하고 있으며, 특히 CG 기술은 이를 고려해야 하는 중요한 요소가 되었다. 특히, 국가직무 능력표준(NCS) 기준에 따르면 문화·예술·디자인·방송 분야에서 문화콘텐츠 제작, 방송콘텐츠 제작, 광고콘텐츠 제작, 영상제작, 영상 연출과 관련된 필수 능력 단위 중 하나는 CG 능력이다. 이를 통해 타이틀 제작, 자막 제작, 2D CG 제작, 모션그래픽스, 영상 편집, 영상 CG, CGI/VFX, 영상합성 등의 역량을 강화할 수 있다. 이러한 요소를 강화하기 위해서는 해당 분야에 대한 전문 지식과 직무 능력이 매우 중요하며, 실무에서 예상치 못한 상황에 대처하고 창의적으로 문제를 해결할 수 있는 능력이 필요하다. 또한, 끊임없이 변화하는 환경에 적응하기 위한 자기개발과 관리 능력도 필수적이다. 따라서 이러한 근거로 전공 감각 직무능력, 전공학업 성취능력, 창의적 문제해결 능력, 자기개발 및 관리능력, 정보의 전달 및 이해능력, 전공프로그램 직무능력은 이러한 요구에 부응하기 위한 중요한 역할을 한다. 이런 이유로 이 여섯 가지 능력이 전공능력으로 선정하게 되었다.

6. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습	
전필	사제동행세미나 1~8	4.0	0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		
기초	디지털영상스토리보드	3	3	1	2																-	-	-	-	-	-	
기초	디지털캐릭터디자인	3	3	1	2																-	-	-	-	-	-	
기초	디지털아트워크	3				3	1	2													-	-	-	-	-	-	
기초	이미지와 시간	3				3	1	2													-	-	-	-	-	-	
전기	디지털영상합성	3							3	1	2										-	-	-	-	-	-	
전기	3D 모델링 앤 텍스처	3							3	1	2										-	-	-	-	-	-	
전기	키네틱타이포그래피	3							3	1	2										-	-	-	-	-	-	
전기	모션그래픽스	3										3	1	2							-	-	-	-	-	-	
전기	3D 라이팅 앤 렌더링	3										3	1	2							-	-	-	-	-	-	
전기	게임디자인	3										3	1	2							-	-	-	-	-	-	
전기	디지털스토리텔링	3													3	1	2				-	-	-	-	-	-	
전기	애니메이션 워크샵	3																3	1	2	-	-	-	-	-	-	
전공과목 합계		40	6.5	3	4	6.5	3	4	9.5	4	6	9.5	4	6	3.5	2	2	3.5	2	2	0.5	1		0.5	1		

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명		
1	1학기	디지털영상스토리보드 (3-1-2)	디지털캐릭터디자인 (3-1-2)	
	2학기	디지털아트워크 (3-1-2)	이미지와 시간 (3-1-2)	
2	1학기	디지털영상합성 (3-1-2)	3D 모델링 앤 텍스처 (3-1-2)	키네틱타이포그래피 (3-1-2)
	2학기	모션그래픽스 (3-1-2)	3D 라이팅 앤 렌더링 (3-1-2)	게임디자인 (3-1-2)
3	1학기	디지털스토리텔링 (3-1-2)		
	2학기	애니메이션 워크샵 (3-1-2)		

8. 전공능력과 교과목간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전공필수	사제동행세미나				50	50		100
기초전공	디지털영상스토리보드	40	30			30		100
	디지털캐릭터디자인	40	30				30	100
	디지털아트워크	40	30				30	100
	이미지와 시간	30		30		40		100
전공기본	디지털영상합성	40	30	30				100
	3D 모델링 앤 텍스처	30	30				40	100
	키네틱타이포그래피			40		30	30	100
	디지털스토리텔링			30	30	40		100
	모션그래픽스	40	30		30			100
	3D 라이팅 앤 렌더링	30		30			40	100
	게임디자인	30		30			40	100
	애니메이션 워크샵	30	30			40		100
역량총합		350	210	190	60	180	210	1,300

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명	디지털영상스토리보드	영문과목명	Digital Video Storyboard
교과목 개요 및 특성	이 강좌는 디지털 영상의 언어로서의 스토리보드의 중요성과 기능을 이해하며, 이론적 지식을 기반으로 효율적이고 전문적인 영상 스토리보드 제작 기술을 습득한다. 더불어, 영상 제작의 핵심인 '샷'의 중요성을 이해하며, 샷의 다양한 종류, 샷과 씬, 시퀀스의 구분, 오브젝트와 카메라의 동작, 디지털 장면 전환 방법을 연구하여, 주제와 장르에 적합하게 표현하는 방법을 학습한다.		
교과 목표	애니메이션 스토리보드(Animated Storyboard) 및 스토리릴 제작 아티스트(Story Reel Production Artist)로서 뛰어난 연출 능력과 아이디어를 가진 2D 애니메이션 전문가를 양성한다.		
교과 내용	이 강좌는 기존의 영상을 분석하고 샷의 개념과 중요성을 이해하며, 스토리의 전달력을 재해석하여 창의적인 디지털 영상 스토리보드를 작성하는 방법을 학습한다. 뿐만아니라, 디지털 영상 스토리보드 제작에 필요한 간결하고 신속한 드로잉 기술을 함께 연마한다. 시각적 소통 방법론과 시각 언어를 이해하고, 자신의 생각과 아이디어를 다른 이에게 시각적으로 효과적으로 전달하는 기술을 배운다. 문자를 시각화하고 이미지를 영상으로 변환하는 작업을 이해하고 활용한다. 스토리보드를 기반으로 한 영상 제작을 기획하며, 편집 도구를 습득하여 다양한 이야기 방식에 따라 다양한 영상 콘텐츠를 제작한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
(MC1) 전공 감각 직무능력	40	1) 디지털영상스토리보드 프로젝트를 진행하여 목적에 맞는 감각을 키운다. 2) 디지털영상스토리보드 기획력을 강화한다. 3) 디지털영상스토리보드 실습 기반 수업을 강화한다.	시험, 프로젝트, 보고서, 과제
(MC2) 전공 학업 성취능력	30	1) 다양한 디지털 영상 스토리보드 경험과 지식을 융합하여 창조적으로 혁신적인 작품을 제작한다. 2) 디지털 영상 스토리보드에서 발생하는 문제에 대한 합리적인 해결책을 선택하고 적용하는 능력을 강화한다. 3) 컴퓨터 그래픽과 관련된 문화 콘텐츠를 분석하고 평가하는 역량을 발전시킨다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
(MC5) 정보의 전달 및 이해능력	30	1) 디지털영상스토리보드에 대한 실습 수행에 필요한 준비를 확실히 한다. 2) 영상의 구조를 이해하고 스토리보드를 작성한다. 3) 영상의 정보를 전달하고자 스토리보드를 활용한다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명	디지털 캐릭터 디자인	영문과목명	Digital Character Design
교과목 개요 및 특성	이 강좌는 창작물에서 핵심적인 역할을 하는 캐릭터 개념에 대한 이해를 강조하며, 실제 캐릭터 디자인 연습을 제공한다. 컴퓨터 그래픽의 기본 도구 사용법을 습득하고, 분석과 실제 작업을 통해 다양한 캐릭터 유형의 특성을 이해한다. 캐릭터 디자인을 통해 조형, 색채 및 디자인의 기본 원칙을 학습한다.		
교과 목표	각자의 창작 캐릭터를 개발하고, 해당 캐릭터를 애니메이션 제작이나 상품화 등 다양한 분야에 적용할 수 있는 능력을 배양한다.		
교과 내용	그래픽 툴의 사용법을 습득하여 캐릭터를 창조하고 제작한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
(MC1) 전공 감각 직무능력	40	1) 디지털캐릭터디자인에 대한 변화를 주도하고 새로운 트렌드를 리드하는 능력을 키운다. 2) 콘텐츠에 대한 다양한 관점과 새롭고 독창적인 사고능력을 기른다. 3) 디지털캐릭터디자인에 대한 다양한 시각과 융합적 사고로 실제 문제를 해결하려는 태도를 갖고 있어야 한다.	시험, 프로젝트, 보고서, 과제
(MC2) 전공 학업 성취능력	30	1) 디지털캐릭터디자인에 대한 다양한 경험과 지식을 융합적으로 활용하여 새로운 것을 만들어낸다. 2) 디지털캐릭터디자인에 대한 문제해결 대안을 합리적으로 선택하고 적용하는 능력을 기른다. 3) 컴퓨터그래픽에 대한 문화 콘텐츠 분석 능력을 배양한다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
(MC6) 전공프로그램 직무능력	30	1) 개인의 목표 수립 및 업무에 필요한 자질을 스스로 개척하고 관리하도록 한다. 2) 실습과제의 작업과정과 마감기한 준수 여부를 통해 평가한다. 3) 목표를 이루기 위하여 체계적인 계획하에 성실히 노력하는 자세가 몸에 배어 있어야 한다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명	디지털 아트워크	영문과목명	Digital Artwork
교과목 개요 및 특성	이 강좌에서는 디지털 미디어를 활용하여 이미지 합성, 드로잉, 그리고 일러스트레이션을 제작한다.		
교과 목표	일러스트레이션을 통해 캐릭터의 다양한 표현과 이미지 기호를 활용하여 스토리텔링 능력을 배양한다. 이미지 합성, 드로잉, 일러스트레이션을 제작을 통한 표현 능력 향상한다.		
교과 내용	다양한 이미지 제작 기술을 추가로 습득하며, 매트페인팅 기술을 활용하여 애니메이션 및 포스트프로덕션에서 사용되는 배경을 제작하는 방법을 익힌다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
(MC1) 전공 감각 직무능력	40	1) 디지털아트워크에 대한 다양한 관점과 새롭고 독창적인 사고능력을 기른다. 2) 미디어 디자이너로서 디자인적 사고의 행동양식 측면으로 다양한 학제의 관점과 지식을 활용할 수 있도록 한다. 3) 디지털아트워크에 대한 다양한 요소들을 분석해 최적의 대안을 모색할 수 있는지 확인한다.	시험, 프로젝트, 보고서, 과제
(MC2) 전공 학업 성취능력	30	1) 디지털아트워크에 대한 비판적이고 분석적인 판단과 논리적 사고를 통해 복합적인 과업을 체계적으로 수행할 수 있는 능력을 기른다. 2) 콘텐츠에 대한 관련 분야의 최신 이론과 첨단 실무 기술을 겸비한 유기적 적응 능력을 기른다. 3) 미디어 디자이너로서 전공 연구에서 심도 있는 연구를 할 수 있는 지식과 능력을 정립한다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
(MC6) 전공프로그램 직무능력	30	1) 디지털아트워크에 대한 능동적이고 유연한 사고를 통해 미래를 기획하고, 다양한 경험과 지식을 융합적으로 활용하여 새로운 것을 만들어낸다. 2) 콘텐츠에 대한 다양한 지식·정보·기술을 활용하여 문제해결을 위한 대안을 합리적으로 선택하고 적용하는 능력을 기른다. 3) 창의적 문제해결을 위한 폭넓고 다양한 학문적 이론과 예술적 소양을 습득했는지 평가한다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명	이미지와 시간	영문과목명	Images and Time
교과목 개요 및 특성	이미지의 영상화 작업에 대한 전공 필수 기초 과정이다. 이미지에 대한 이해와 활용을 통해 프레임(frame) 단위의 이미지에 시간성과 운동성을 부여하여 정적 이미지와 동적 이미지의 차별성을 연구한다. 주관적인 시간성과 객관적인 시간성을 인지한다.		
교과 목표	단일 이미지를 영상화하는 능력을 배양한다.		
교과 내용	이미지와 사운드, 시간의 움직임을 이용한 내러티브(Narrative) 전개와 표현 방법을 익힌다. 이미지와 사운드의 상징성, 기호학을 이해하고, 드로잉(drawing), 사진(photograph) 및 비디오(video), 사운드(sound)를 이용하여 직접 영상을 제작한다. Adobe PhotoShop과 Adobe Premiere를 활용하여 단일 이미지에 움직임과 시간을 부여하여 영상화시킨다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
(MC1) 전공 감각 직무능력	30	1) 영상에 대한 새로운 트렌드를 리드하는 능력을 키운다. 2) 이미지와 시간에 대한 다양한 관점과 새롭고 독창적인 사고능력을 기른다. 3) 컴퓨터그래픽에 대한 다양한 학제의 관점과 지식을 활용할 수 있도록 한다.	시험, 프로젝트, 보고서, 과제
(MC3) 창의적 문제해결능력	30	1) 미디어 아티스트로서 능동적이고 유연한 사고를 통해 새로운 것을 만들어낸다. 2) 컴퓨터그래픽에 대한 다양한 지식·정보·기술을 활용하여 문제해결을 위한 대안을 합리적으로 선택하고 적용하는 능력을 기른다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
(MC5) 정보의 전달 및 이해능력	40	1) 이미지와 시간에 대한 비판적이고 분석적인 판단과 논리적 사고를 통해 복합적인 과업을 체계적으로 수행할 수 있는 능력을 기른다. 2) 컴퓨터그래픽에 대한 최신 이론과 첨단 실무 기술을 겸비한 유기적 적응 능력을 기른다. 3) 이미지와 시간에 대한 심도 있는 연구를 할 수 있는 지식과 능력을 정립한다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명	디지털 영상 합성	영문과목명	Digital image Composite
교과목 개요 및 특성	모션 그래픽, 영상 광고, 애니메이션 등 디지털 영상 제작에 있어서 합성은 디지털 영상의 필수로 자리매김 하고 있다. 본 강좌는 디지털의 원리와 개념적 접근을 통해 다양한 디지털 영상 합성의 표현 능력을 향상시키고, 색채와 질감에 대한 훈련, 비주얼(Visual) 조형 능력과 공간 능력을 학습한다.		
교과 목표	개인의 개성과 창조성을 발휘하여 자유로운 형태의 영상물을 제작한다.		
교과 내용	Adobe After Effect를 활용하여, 다양한 경우의 Key작업을 이해하고, Chroma key작업, Shape Key작업 등을 통해 다양한 경우의 디지털 합성 작업물을 만든다. After Effect 기초, 심화 작업으로 구성되어 있다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
(MC1) 전공 감각 직무능력	40	1) 디지털 영상 합성에 대한 다양한 관점과 새롭고 독창적인 사고능력을 기른다. 2) 미디어 아티스트로서의 관점과 지식을 활용할 수 있도록 한다. 3) 컴퓨터그래픽에 대한 목적 달성을 위해 다양한 요소들을 분석해 최적의 대안을 모색할 수 있는지 확인한다.	시험, 프로젝트, 보고서, 과제
(MC2) 전공 학업 성취능력	30	1) 디지털 영상 합성에 대한 개인의 목표 수립 및 업무에 필요한 자질을 스스로 개척하고 관리하도록 한다. 2) 수업 참여에 있어서 실습 수행에 필요한 준비를 확실히 한다. 3) 디지털 영상 합성에 대한 자신의 흥미, 적성, 특성을 이해하고, 이를 바탕으로 자신에게 필요한 것을 이해하고 자기 정체감을 확고히 한다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
(MC3) 창의적 문제해결능력	30	1) 디지털 영상 합성에 대한 능동적이고 유연한 사고를 통해 미래를 기획하고, 다양한 경험과 지식을 융합적으로 활용하여 새로운 것을 만들어낸다. 2) 디지털 영상 합성에 대한 문화 콘텐츠 분석 능력을 배양한다. 3) 창의적 문제해결을 위한 폭넓고 다양한 학문적 이론과 예술적 소양을 습득했는지 평가한다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명	3D모델링 & 텍스쳐	영문과목명	3D modelling and texture
교과목 개요 및 특성	본 강좌에서는 CG 영상 제작의 기본이 되는 모델링의 이론과 실제를 다룬다. 본 강좌를 통해 3차원 모델링의 프로세스를 이해하고 캐릭터, 제품, 배경에 대한 모델링과 텍스쳐 작업과정을 익힘으로써 산업현장에서 원하는 모델링과 텍스쳐 제작 능력을 키울 수 있을 것으로 기대된다.		
교과 목표	다양한 3D소프트웨어를 활용한 캐릭터 및 배경 제작 능력 향상을 목표로 한다. 캐릭터, 제품, 배경에 대한 모델링과 텍스쳐 작업과정을 학습하고 현업의 각 분야에서 활용 가능한 데이터로 최적화하는 과정을 습득하여 산업체에서 원하는 인력이 될 수 있도록 한다.		
교과 내용	사물의 조형 요소인 점, 선, 면의 흐름과 양감을 정확히 이해하고 3차원 모델링 프로세스를 이해한다. UV의 개념과 Unwrap 과정을 익혀 모델링에 텍스처를 입히는 과정까지 실습을 진행한다. 제작 프로세스의 기본 개념부터 실무에서 활용 가능한 데이터로의 전환과정을 이해하고 적용하여 게임그래픽, 3D 애니메이션, 영화 VFX, CF에 실제로 사용 가능한 수준의 모델링과 텍스쳐 포트폴리오를 제작한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
(MC1) 전공 감각 직무능력	30	3D그래픽(CG) 제작과정에 대한 전반적인 이해를 바탕으로, 3D 모델링과 텍스쳐를 제작할 수 있다.	시험, 과제
(MC2) 전공 학업 성취능력	30	3D그래픽에 대한 능동적이고 유연한 사고를 통해 창의적이고 독창적인 모델링과 텍스쳐를 만들 수 있다.	시험, 과제
(MC6)전공프로그램 직무능력	40	꾸준히 모델링과 텍스쳐 스킬을 향상시키고 일정을 관리하여 실무에 사용 가능한 수준의 모델링과 텍스쳐 포트폴리오를 만들 수 있다.	시험, 과제

과목 프로파일			
과목명	키네틱 타이포그래피	영문과목명	Kinetic Typography
교과목 개요 및 특성	타이포그래피(Typography)의 기초이론과 개념을 이해하며 이를 토대로 활자를 이용하여 감정, 이미지, 운동감 등을 표현한다.		
교과 목표	타이포그래피의 연구와 텍스트의 다양한 실험을 통해 창의적인 디자인 능력을 학습하고, 움직이는 문자 이미지의 표현력을 발전시킨다.		
교과 내용	타이포그래피의 개념과 발달과정, 원리와 구조의 체계적 이해를 돕고 Typography의 Communication 관점에서 접근해 본다. 시각전달 디자인의 중요한 도구로서 문자나 꼴 형태를 사용하여 디자인의 문제를 해결하는 컨셉과 방법을 모색한다. 전통적인 타이포그래피 연구와 함께 실험성과 창의성을 바탕으로 움직이는 타이포그래피를 제작한다. 글꼴에 대한 이해와 움직임에 대한 실험성을 연구한다. C4D를 활용한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
(MC3) 창의적 문제해결능력	40	1) 미디어 디자이너로서 변화를 주도하고 새로운 트렌드를 리드하는 능력을 키운다. 2) 콘텐츠에 대한 다양한 관점과 새롭고 독창적인 사고능력을 기른다. 3) 키네틱타이포그래피에 대한 다양한 학제의 관점과 지식을 활용할 수 있도록 한다.	시험, 과제
(MC5) 정보의 전달 및 이해능력	30	1) 전공 연구에서 심도 있는 연구를 할 수 있는 지식과 능력을 정립한다. 2) 콘텐츠에 대한 실무에 활용할 수 있는 실용적 전문지식과 기술을 익혔는지 확인한다. 3) 업무 수행에 필요한 기술적 원리를 올바르게 이해하고 활용할 수 있어야 한다.	시험, 과제
(MC6) 전공프로그램 직무능력	30	1) 키네틱타이포그래피에 대한 실습 기반 수업을 강화한다. 2) 다양한 소프트웨어를 활용함으로써 키네틱타이포그래피에 대한 전문성 신장에 노력한다. 3) 콘텐츠에 대한 최신 트렌드에 맞는 소프트웨어를 섭렵하고, 활용한다. 4) 소프트웨어에 대한 기본 기능을 이해하고, 실습에 효율적으로 적용할 수 있는지 평가한다.	시험, 과제

과목 프로파일			
과목명	디지털스토리텔링	영문과목명	Digital Media Studio
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 영상 제작 지식을 기반으로 실제 영상 작품을 만드는데 주력한다.		
교과 목표	본 강좌는 향상된 퀄리티의 영상을 제작하는 것이 목표이다. 뮤직비디오나 CF 등 시각적인 연출이 강화된 영상 작품을 제작함으로써 실무에 필요한 능력을 향상시키고자 한다.		
교과 내용	뮤직비디오 혹은 CF 제작을 통한 영상 제작 능력 향상. 실사 영상의 미적 효과를 높이기 위한 포스트 프로덕션 기법 실험. 사운드와 영상의 조화 능력 배양.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
(MC3) 창의적 문제해결능력	30	1) 디지털영상실습 프로젝트를 진행하여 목적에 맞는 소프트웨어를 활용한다. 2) 디지털영상실습 실습 기반 수업을 강화한다. 3) 다양한 소프트웨어를 활용함으로써 전문성 신장에 노력한다.	시험, 프로젝트, 보고서, 과제
(MC4) 자기개발 및 관리능력	30	1) 디지털영상실습에 대한 다양한 지식·정보·기술을 활용하여 문제해결을 위한 대안을 합리적으로 선택하고 적용하는 능력을 기른다. 2) 컴퓨터그래픽에 대한 학문적 소양을 가진다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
(MC5) 정보의 전달 및 이해능력	40	1) 미디어 아티스트로서 업무상 약속, 마감기한 등을 엄수하는 자세를 확고히 한다. 2) 항상 건강한 체력을 유지하도록 힘쓴다. 3) 디지털영상실습에 대한 실습과제의 작업과정과 마감기한 준수 여부를 통해 평가한다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명	모션그래픽스	영문과목명	Motion Graphics
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 모션그래픽스의 개념적 접근을 통해 비주얼 커뮤니케이션(Visual Communication)의 조형적 기본 요소인 질감, 면적, 색상, 대비성 규칙등과 소멸, 상기, 잔상 등의 타임 테이블(Timetable) 안에서의 시간과 공간 능력을 병합한 모션그래픽스 표현 방법을 학습한다.		
교과 목표	다양한 디지털 콘텐츠 분야(기본 영역인 영화, 방송, 광고 뿐 아니라 Web, Mobile, Kiosk, IT Simulation, VR 등) 안에서 활용되고 있는 모션그래픽스를 이해한다.		
교과 내용	모션그래픽스의 다양한 방법을 연구 및 활용하여 개개인이 스스로 원리를 깨우치고 개인의 개성과 창조성을 발휘하여 자유로운 형태의 영상물을 제작한다. Adobe After Effects, CINEMA 4D 활용하여 다양한 장르의 모션그래픽스를 구현한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
(MC1) 전공감각 직무능력	40	1) 모션그래픽스에 대한 변화를 주도하고 새로운 트렌드를 리드하는 능력을 키운다. 2) 모션그래픽스에 대한 다양한 관점과 새롭고 독창적인 사고능력을 기른다. 3) 콘텐츠에 대한 다양한 학제의 관점과 지식을 활용할 수 있도록 한다. 4) 예술과 디자인 기반에서의 다양한 시각과 융합적 사고로 실제 문제를 해결하려는 태도를 갖고 있어야 한다.	시험, 프로젝트, 보고서, 과제
(MC2) 전공학업 성취능력	30	1) 모션그래픽스에 대한 학문적 소양을 가진다. 2) 콘텐츠에 대한 창의적 문제해결을 위한 폭넓고 다양한 학문적 이론과 예술적 소양을 습득했는지 평가한다. 3) 창의력과 독창력으로 문제를 해결할 수 있어야 한다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
(MC4) 자기개발 및 관리능력	30	1) 업무상 약속, 마감기한 등을 엄수하는 자세를 확고히 한다. 2) 항상 건강한 체력을 유지하도록 힘쓴다. 3) 실습과제의 작업과정과 마감기한 준수 여부를 통해 평가한다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명	3D라이팅&렌더링	영문과목명	3D Lighting and Rendering
교과목 개요 및 특성	본 강좌에서는 사실적인 CG 이미지 구현을 위한 3D라이팅과 렌더링의 이론과 실제를 다룬다. 본 강좌를 통해 디지털 라이팅에 대해 이해하고 디지털 라이팅 연출을 실습해 봄으로써 산업현장에서 필요로하는 3D라이팅&렌더링 아티스트로 성장할 수 있을것으로 기대된다.		
교과 목표	디지털 라이팅에 대해 이해하고 디지털 라이팅 연출을 실습한다. 실무에서 활용하는 렌더러의 특성과 활용 방법을 이해한다.		
교과 내용	3D 디지털 라이팅에서 3 point light의 활용법을 익히고 G.I의 개념과 활용 방법을 학습한다. 다양한 조명 연출 기법을 학습하여 빛으로 상황을 표현하는 과정을 실습한다. 스캔라인 렌더러, 아놀드 랜더러, 실시간 렌더러 등 각 렌더러의 활용 방법을 학습하고 실무에서 사용되는 렌더러에 대한 특성을 이해한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
(MC1) 전공 감각 직무능력	30	3D그래픽(CG) 제작과정에 대한 전반적인 이해를 바탕으로, 자연스러운 디지털 라이팅 씬을 연출할 수 있다.	시험, 과제
(MC3) 창의적 문제해결능력	30	3D그래픽에 대한 능동적이고 유연한 사고를 통해 창의적이고 독창적인 디지털 라이팅 씬을 연출할 수 있다.	시험, 과제
(MC6) 전공프로그램 직무능력	40	꾸준히 디지털 라이팅 스킬을 향상시켜 실무에 사용 가능한 수준의 3D라이팅 및 렌더링 포트폴리오를 만들 수 있다.	시험, 과제

과목 프로파일			
과목명	게임 VFX	영문과목명	Game VFX
교과목 개요 및 특성	본 강좌에서는 (게임) VFX의 이론과 실제를 다룬다. 본 교과목을 통해 VFX의 기본 원리인 파티클 시스템에 대해 이해하고 불, 물, 연기, 눈, 폭파와 같은 특수 효과를 구현하는 방법을 실습함으로써 산업현장에서 원하는 VFX 작업 능력을 키울 수 있을 것으로 기대된다.		
교과 목표	VFX(시각효과)는 실제와 같이 보이거나 시각적 효과를 극대화하기 위해 게임과 라이브 액션 동영상에 적용되는 기술이다. 특히 라이브 액션 동영상에서는 촬영하기에 위험하거나, 불가능한 경우 CGI와 통합하여 사용된다. 본 교과에서는 게임과 영상에서 활용되는 VFX에 대해 학습한다.		
교과 내용	VFX의 기본 원리인 파티클 시스템에 대해 이해하고 불, 물, 연기, 눈, 폭파와 같은 특수 효과를 구현하는 방법을 실습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
(MC1) 전공 감각 직무능력	30	3D그래픽(CG) 제작과정에 대한 전반적인 이해를 바탕으로, 자연스러운 VFX 씬을 연출할 수 있다.	시험, 과제
(MC3) 창의적 문제해결능력	30	VFX를 구현하는 과정에서 많은 문제가 발생할 수 있는데, 창의적이고 독창적인 방식으로 문제를 해결하여 VFX 씬을 완성할 수 있다.	시험, 과제
(MC6) 전공프로그램 직무능력	40	꾸준히 VFX 제작 스킬을 향상시켜 실무에 사용 가능한 수준의 VFX 포트폴리오를 만들 수 있다.	시험, 과제

과목 프로파일			
과목명	애니메이션 워크샵	영문과목명	Animation Workshop
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 초창기 움직임 연구, 초기 실험 움직이는 회화, 애니메이션 구현을 습득하여, 움직임에 대해 다양한 기법을 연구하고 표현한다.		
교과 목표	인물과 배경, 색상, 사물, 동세 등 다양한 기법을 학습하고 실험적인 애니메이션을 제작한다.		
교과 내용	움직임의 원리를 파악하고, 이해하여, 움직임 자체에 중점을 두어 다양한 종류의 창의적이고 실험적인 애니메이션을 제작한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
(MC1) 전공 감각 직무능력	30	1) 애니메이션에 대한 변화를 주도하고 새로운 트렌드를 리드하는 능력을 키운다. 2) 미디어 디자이너로서 다양한 관점과 새롭고 독창적인 사고능력을 기른다. 3) 콘텐츠에 대한 다양한 요소들을 분석해 최적의 대안을 모색할 수 있는지 확인한다.	시험, 프로젝트, 보고서, 과제
(MC2) 전공 학업 성취능력	30	1) 애니메이션에 대한 다양한 경험과 지식을 융합적으로 활용하여 새로운 것을 만들어낸다. 2) 애니메이션에 대한 문제해결 대안을 합리적으로 선택하고 적용하는 능력을 기른다. 3) 컴퓨터그래픽에 대한 문화 콘텐츠 분석 능력을 배양한다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
(MC5) 정보의 전달 및 이해 능력	40	1) 애니메이터서 개인의 목표 수립 및 업무에 필요한 자질을 스스로 개척하고 관리하도록 한다. 2) 애니메이션에 대한 실습 수행에 필요한 준비를 확실히 한다. 3) 애니메이션에 대한 자신의 흥미, 적성, 특성을 이해하고, 이를 바탕으로 자신에게 필요한 것을 이해하고 자기 정체감을 확고히 한다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

10. 전공 이수 요건

학위명칭	졸업요건	비고
미술학사	- 전공의 심화과정 모두 이수 시: 졸업 작품 전시회를 통해 평균 70점 이상 획득자) - 전공의 기본과정(36학점) 이수 시: 포트폴리오 제출을 통해 평균 70점 이상 획득자.	-

구분	기준	비고
졸업작품	2D 영상 미디어, 3D 영상 미디어 선택하여. 작품 전시.	-
졸업논문	없음. 졸업작품 대체.	-

11. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실(1실)	실험, 실습실 (4실)	비고
창조관 711호(일반강의실)	창조관 705호(크로마실습 스튜디오) 창조관 707호(컴퓨터강의실) 창조관 708호(컴퓨터강의실) 창조관 709호(신티크강의실)	-

CG디자인전공 심화과정

CG Design Department

1. 심화과정 설치 근거

5G 이동통신 기술의 진보로 클라우드 서비스가 확장되면서, 영상미디어 분야의 미래가 밝아지고 있다. 실감콘텐츠 분야가 확장되고 있으며, 모바일 게임 시장도 더욱 커지고 있다. 또한, OTT 서비스 경쟁이 계속 치열해지고 있다. 이러한 콘텐츠 시장 확장으로 인해 고품질 콘텐츠가 요구되고 있으며, 특히 CG 기술이 중요한 역할을 하고 있다. 국가직무 능력표준(NCS)에 따르면 문화, 예술, 디자인, 방송 분야에서 CG 기술은 필수 능력 단위 중 하나로 지정되었다. 이에 따라 타이틀 제작, 자막 생성, 2D CG 개발, 모션 그래픽, 비디오 편집, 비디오 CG, CGI/VFX, 비디오 합성과 같은 역량을 강화하는 것이 중요하다.

2. 전공능력(Major Competency) 정의: 전공 기본과정과 전공능력이 동일

3. 전공능력 선정 배경: 전공 기본과정과 전공능력이 동일

4. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습		이론	실습		이론	실습	
전심	3D 애니메이션	3	3	1	2										
전심	VR . AR 디자인	3	3	1	2										
전심	3D 룩 디벨롭먼트	3				3	1	2							
전심	메타버스프로덕션워크샵	3				3	1	2							
전심	CG 졸업작품 세미나 1	3							3	1	2				
전심	CG 졸업작품 세미나 2	3										3	1	2	
전공과목 합계		18	6	2	4	6	2	4	3	1	2	3	1	2	

5. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명	
3	1학기	3D 애니메이션 (3-1-2)	VR . AR 디자인 (3-1-2)
	2학기	3D 룩 디벨롭먼트 (3-1-2)	메타버스프로덕션워크샵 (3-1-2)
4	1학기	CG 졸업작품 세미나1 (3-1-2)	
	2학기		CG 졸업작품 세미나 2 (3-1-2)

6. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전공심화	3D 애니메이션	30		30			40	100
	VR . AR 디자인			30	30	40		100
	3D 룩 디벨롭먼트	30		30			40	100
	메타버스프로덕션워크샵		30			40	30	100
	CG 졸업작품 세미나 1			30	40	30		100
	CG 졸업작품 세미나 2			30	40	30		100
역량총합		60	30	150	110	140	110	600

7. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명	3D애니메이션	영문과목명	3D Animation
교과목 개요 및 특성	본 강좌에서는 생동감 넘지는 CG 영상을 제작하기 위해 반드시 거쳐야 하는 단계인 애니메이션의 이론과 실제를 다룬다. 본 강좌를 통해 애니메이션의 원리를 이해하고, 키프레임 애니메이션을 실습하며, 최신 애니메이션 소프트웨어의사용법을 습득함으로써 산업현장에서 필요로하는 애니메이터로 성장할 수 있을것으로 기대된다.		
교과 목표	애니메이션의 12대 원리와 워크 사이클(walk cycle), 런 사이클(run cycle), 무거운 물체 들기 등의 내용을 학습하고 응용 동작까지 구현함으로써 캐릭터 애니메이션 능력을 향상시킨다. 최신 애니메이션 소프트웨어인 Reallusion과 최신 광학식 모션캡처 장비인 Optitrack, Rokoko의 사용법을 조별 스터디를 통해 학습한다.		
교과 내용	애니메이션의 12대 원리와 워크 사이클(walk cycle), 런 사이클(run cycle), 무거운 물체 들기 등에 대한 기본 이론을 이해하고 Maya를 이용하여 키프레임 애니메이션을 실습한다. Reallusion, Optitrack, Rokoko에 대해 조별로 조사, 발표, 토론, 실습을 진행한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
(MC1) 전공 감각 직무능력	30	3D그래픽(CG) 제작과정에 대한 전반적인 이해를 바탕으로, 애니메이션의 12대 원리가 자연스럽게 적용된 워크 사이클(walk cycle), 런 사이클(run cycle), 무거운 물체 들기를 구현할 수 있다.	시험, 과제
(MC3) 창의적 문제해결능력	30	Reallusion, Optitrack, Rokoko에 대해 충분히 이해하고 실물에서 사용 가능한 수준으로 사용할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서
(MC6) 전공프로그램 직무능력	40	꾸준히 애니메이션 스킬을 향상시켜 실무에 사용 가능한 수준의 캐릭터 애니메이션을 구현할 수 있으며 Reallusion, Optitrack, Rokoko을 사용할 수 있다.	시험, 과제, 발표, 토론, 보고서

과목 프로파일			
과목명	VR · AR디자인	영문과목명	VR · AR Design
교과목 개요 및 특성	본 강좌에서는 새로운 매체 표현수단인 VR(XR)과 AR(MR)의 이론과 실제를 다룬다. 본 강좌를 통해 가상현실(확장현실)과 증강현실(혼합션실)의 의미에 대해 이해하고, 창의적인 실험을 해 봄으로써 산업현장에서 필요로하는 VR(XR) · AR(MR)이 아티스트로 성장할 수 있을것으로 기대된다.		
교과 목표	새로운 매체 표현수단으로서 다양한 실험이 이루어지고 있는 가상현실과 증강현실의 의미에 대해 이해하고, 이를 통해 표현할 수 있는 새로운 스토리텔링 문법과 인터랙션을 연구한다. VR과 AR을 활용하여 시각매체 기술을 확장하고 창의적인 실험을 해 보며, 플랫폼에 대한 이해를 바탕으로 첨단 산업에 적응할 수 있는 능력을 배양한다.		
교과 내용	VR과 AR 기술 동향에 대해 알아보고 기본 기능 구현이 가능한 VR 플랫폼으로 각자의 콘텐츠를 창의적으로 구현한다. AR기술 동향에 대해 알아보고 게임엔진과 스마트기기 등을 이용한 기초적 구현을 바탕으로 각자의 콘텐츠를 창의적으로 스토리텔링 하는 방안에 대해 실험하여 본다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
(MC3) 창의적 문제해결능력	30	새로운 매체로서 VR과 AR에 대한 이해를 바탕으로 창의적이고 독창적인 VR/AR 콘텐츠를 구현할 수 있다.	시험, 과제, 발표
(MC4) 자기개발 및 관리능력	30	VR/AR 작품을 구현하는 과정에서 많은 문제가 발생할 수 있는데, 창의적이고 독창적인 방식으로 문제를 해결하여 콘텐츠를 완성할 수 있다.	시험, 과제, 발표
(MC5) 정보의 전달 및 이해능력	40	꾸준히 VR/AR 제작 스킬을 향상시켜 실무에 사용 가능한 기본적인 수준의 VR/AR 콘텐츠를 만들 수 있다.	시험, 과제, 발표

과목 프로파일			
과목명	3D 룩 디벨롭먼트	영문과목명	3D Look Development
교과목 개요 및 특성	3차원 그래픽의 시각적 요소의 질을 높이기 위한 과정으로 3D 제작 소프트웨어의 전반적인 활용 능력을 향상시킨다.		
교과 목표	3D를 활용하여 시각매체 기술을 확장하고 창의적인 실험을 해 보며, 플랫폼에 대한 이해를 바탕으로 첨단 산업에 적응할 수 있는 능력을 배양한다.		
교과 내용	모델링, 텍스쳐 매핑, 라이팅, 렌더링 전반의 심화과정. 최종 이미지의 질을 높이기 위한 소프트웨어 활용법 학습. 3D 제작 소프트웨어를 활용한 장면 연출 실습.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
(MC1) 전공 감각 직무능력	30	1) 3D그래픽에 대한 변화를 주도하고 새로운 트렌드를 리드하는 능력을 키운다. 2) 예술과 디자인의 다양한 관점과 새롭고 독창적인 사고능력을 기른다. 3) 3D그래픽에 대한 다양한 학제의 관점과 지식을 활용할 수 있도록 한다.	시험, 과제, 발표
(MC3) 창의적 문제해결능력	30	1) 3D그래픽에 대한 다양한 지식 · 정보 · 기술을 활용하여 문제해결을 위한 대안을 합리적으로 선택하고 적용하는 능력을 기른다. 2) 문화 콘텐츠 분석 능력을 배양한다. 시대적 상황에 맞는 예술 이론을 정립한다. 3) 창의력과 독창력으로 문제를 해결할 수 있어야 한다.	시험, 과제, 발표
(MC6) 전공프로그램 직무능력	40	1) 삶의 가치를 창출하는 소통능력을 기른다. 2) 자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현하는 능력을 기른다. 3) 3D그래픽에 대한 정보를 올바르게 수집하고 이해하며, 정보를 왜곡하지 않은 선에서 다양한 형태로 가공하여 전달할 수 있어야 한다.	시험, 과제, 발표

과목 프로파일			
과목명	메타버스프로덕션워크샵	영문과목명	Metaverse Production Workshop
교과목 개요 및 특성	메타버스에 대한 이해를 바탕으로 시대의 흐름에 맞는 뉴미디어 작가 배양을 목표로 한다. 현대 미술과 예술의 흐름 안에서 메타버스를 중심으로 하는 변화 양상을 개괄적으로 살펴보며, 기술적 변화를 반영한 새로운 예술형태에 도전한다. 폴리곤과 넙스기반의 모델링을 렌더링하여 컴퓨터 화면으로 표출하는 결과물과 다르게, 포토그래메트리 기법을 활용하여 현실세계를 3차원 포인트클라우드의 형태로 재구성하고, 한 단계 더 나아가 복셀의 형태로 동적 애니메이션 결과를 얻는다. 이 수업을 통해 메타버스 뉴미디어의 속성에 대해 이해하고, 기술의 이해와 알고리듬에 의한 맥락을 찾아가는 소통을 시도해볼 수 있다. 이러한 과정을 통해 메타버스를 활용한 표현 방법과 미디어를 바라보는 시각, 이를 바탕으로 한 창의적인 사고와 기술미학에 관한 실험을 시도할 수 있다.		
교과 목표	관심 직무에서 요구하는 능력을 탐색하고, 직무 관련 환경의 기회와 장애 요인을 이해하며, 목표를 수립한다.		
교과 내용	메타버스의 개념과 범주를 이해하고 이를 디지털 그래픽 작업과 결합하여 실험적인 예술 작업을 제작한다. 포토그래메트리 기법으로 사물과 공간을 스캔하여 메타버스 공간을 창조하고 디지털 예술세계에 반영한다. 움직임을 복셀로 캡쳐하여 3차원 애니메이션을 제작한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
(MC2) 전공 학업 성취능력	30	1) 메타버스에 대해 이해하고 이에 대한 자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현하는 능력을 기른다. 3) 문서 내용의 의미와 의도를 잘 파악하며, 자신의 의사를 정확하게 표현할 수 있는지 평가한다. 4) 전공 분야에 대한 정보를 올바르게 수집하고 이해하며, 정보를 왜곡하지 않은 선에서 다양한 형태로 가공하여 전달할 수 있어야 한다. 5) 사용자의 니즈와 원츠를 이해하고 공감하는 통찰 능력을 기른다.	시험, 프로젝트, 보고서, 과제
(MC5) 정보의 전달 및 이해 능력	40	1) 뉴미디어 예술에 대한 변화를 주도하고 새로운 트렌드를 리드하는 능력을 키운다. 2) 미디어 아티스트로서 예술과 디자인의 다양한 관점과 새롭고 독창적인 사고능력을 기른다. 3) 메타버스 미디어에 대한 다양한 학제의 관점과 지식을 활용할 수 있도록 한다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
(MC6) 전공프로그램 직무 능력	30	1) 메타버스 미디어에 대한 비판적이고 분석적인 판단과 논리적 사고를 통해 복합적인 과업을 체계적으로 수행할 수 있는 능력을 기른다. 2) 컴퓨터그래픽에 대한 관련 분야의 최신 이론과 첨단 실무 기술을 겸비한 유기적 적응 능력을 기른다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명	졸업작품세미나 1	영문과목명	Graduation Seminar 1
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 졸업 요건을 충족하기 위한 졸업 작품에 관한 연구이다. 학생 개개인의 성향을 파악하고 졸업 작품을 진행한다. 디지털 영상 업계 구인 구직의 흐름을 반영하여 사회에서 요구하는 인재를 발굴하기 위해. 현 시대에 걸맞은 사회생활과 연계하여 학습한다.		
교과 목표	관심 직무에서 요구하는 능력을 탐색하고, 직무 관련 환경의 기회와 장애 요인을 이해하며, 목표를 수립한다.		
교과 내용	디지털 영상 기획 및 아트팀, 2D 디지털 영상, 3D 디지털 영상으로 나눠진 사회에서 원하는 역량을 영화 CG, 방송 CG, 광고 CG로 분류하여 보다 세부적으로 학습한다. 현장 학습을 통해 역량과 인적 네트워크를 강화한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
(MC3) 창의적 문제해결능력	30	1) 수업 간 연계과정을 통한 프로젝트를 진행하여 목적에 맞는 소프트웨어를 활용한다. 2) 컴퓨터그래픽에 대한 실습 기반 수업을 강화한다. 3) 소프트웨어에 대한 기본 기능을 이해하고, 실습에 효율적으로 적용할 수 있는지 평가한다.	시험, 프로젝트, 보고서, 과제
(MC4) 자기개발 및 관리능력	40	1) 컴퓨터그래픽에 대한 비판적이고 분석적인 판단과 논리적 사고를 통해 복합적인 과업을 체계적으로 수행할 수 있는 능력을 기른다. 2) 컴퓨터그래픽에 대한 관련 분야의 최신 이론과 첨단 실무 기술을 겸비한 유기적 적응 능력을 기른다. 3) 전공 연구에서 심도 있는 연구를 할 수 있는 지식과 능력을 정립한다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
(MC5) 정보의 전달 및 이해능력	30	1) 미래 CG전문인으로서 사회적 책임감과 윤리의식을 정립한다. 2) 자기 위주가 아닌 서로 간의 배려를 기준으로 임한다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명	졸업작품세미나 2	영문과목명	Graduation Seminar 1
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 졸업 요건을 충족하기 위한 졸업 작품에 관한 연구이다. 학생 개개인의 성향을 파악하고 졸업 작품을 진행한다. 디지털 영상 업계 구인 구직의 흐름을 반영하여 사회에서 요구하는 인재를 발굴하기 위해. 현 시대에 걸맞은 사회생활과 연계하여 학습한다.		
교과 목표	관심 직무에서 요구하는 능력을 탐색하고, 직무 관련 환경의 기회와 장애 요인을 이해하며, 목표를 수립한다.		
교과 내용	디지털 영상 기획 및 아트팀, 2D 디지털 영상, 3D 디지털 영상으로 나눠진 사회에서 원하는 역량을 영화 CG, 방송 CG, 광고 CG로 분류하여 보다 세부적으로 학습한다. 현장 학습을 통해 역량과 인적 네트워크를 강화한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
(MC3) 창의적 문제해결능력	30	1) 수업 간 연계과정을 통한 프로젝트를 진행하여 목적에 맞는 소프트웨어를 활용한다. 2) 컴퓨터그래픽에 대한 실습 기반 수업을 강화한다. 3) 소프트웨어에 대한 기본 기능을 이해하고, 실습에 효율적으로 적용할 수 있는지 평가한다.	시험, 프로젝트, 보고서, 과제
(MC4) 자기개발 및 관리능력	40	1) 컴퓨터그래픽에 대한 비판적이고 분석적인 판단과 논리적 사고를 통해 복합적인 과업을 체계적으로 수행할 수 있는 능력을 기른다. 2) 컴퓨터그래픽에 대한 관련 분야의 최신 이론과 첨단 실무 기술을 겸비한 유기적 적응 능력을 기른다. 3) 전공 연구에서 심도 있는 연구를 할 수 있는 지식과 능력을 정립한다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
(MC5) 정보의 전달 및 이해능력	30	1) 미래 CG전문인으로서 사회적 책임감과 윤리의식을 정립한다. 2) 자기 위주가 아닌 서로 간의 배려를 기준으로 임한다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

소단위전공 교육과정

- ◈ 스마트시티 마이크로디그리
- ◈ 재난안전소방 마이크로디그리
- ◈ 지속가능발전 마이크로디그리
- ◈ AI리터러시 마이크로디그리
- ◈ 스마트기술창업 마이크로디그리
- ◈ 스포츠경영관리분석 마이크로디그리
- ◈ 디지털스포츠헬스케어 마이크로디그리
- ◈ 디지털영상콘텐츠 마이크로디그리
- ◈ 반도체공정및장비 마이크로디그리
- ◈ 의료AI시스템 마이크로디그리

스마트시티마이크로디그리
Smart City Micro Degree

1. 교육목표

가. 스마트시티(Smart City)는 최신 정보 및 통신 기술을 활용하여 도시를 지능적으로 관리하고, 사람들의 삶을 향상시키기 위한 혁신적인 도시이다.

나. 스마트시티 마이크로디그리는 현대 도시 문제를 해결하는 데 필요한 다양한 기술, 지식, 그리고 기술과 사회적 측면의 통합된 관점을 제공하는 것을 목표로 한다.

2. 교과운영 방안

가. 다양한 분야의 이해 : 정보기술, 통신, 도시계획, 환경과 에너지, 교통 등 다양한 분야를 경험

나. 기술적 역량 : 스마트시티를 구현하는 데 필요한 센서 기술, 빅데이터 분석, 인공지능, 사물 인터넷을 포함한 최신 기술을 학습

다. 도시계획 및 디자인 : 지속가능하고 효율적인 도시를 디자인 사례를 확인

라. 빅데이터 및 데이터 분석 : 다양한 데이터를 수집하고 분석에 대해 경험

마. 현장 경험 : 실제 도시 프로젝트나 현장실습을 통해 이론을 현실에 적용해본다.

바. 협업과 커뮤니케이션 : 다양한 분야의 전문가들과의 협업, 효과적인 팀워크와 의사소통 능력을 배양

3. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (지식이해능력)	스마트시티의 기본원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 어떻게 적용되는지를 아는 능력	시험, 보고서
MC2 (정보기술활용능력)	현대사회에서 필수적인 정보 기술(IoT, AI, BIM, CAD, VR 등)을 효율적으로 활용하여 프로젝트의 설계, 계획, 관리 및 통신을 최적화하는 능력	시험, 보고서
MC3 (실무응용능력)	실무분야에서 필요한 기술 및 도구를 사용하는 능력	프로젝트, 기술보고서, 현장실습
MC4 (창의적사고능력)	전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	시험, 발표, 보고서
MC5 (복합문제해결능력)	다양한 변수와 상호작용하는 복잡한 문제를 분석하고 해결하는 고급 능력	시험, 보고서
MC6 (논리적·종합적 사고능력)	정의와 전제로부터 유익한 가정을 도출해내는 연역적 사고능력과 두 가지 이상의 개념과 정리로부터 문제를 해결할 수 있는 합리적이고 입체적인 사고능력	시험, 보고서

4. 전공능력 선정 배경

가. 필요성

1) 현대 사회는 기술의 발전이 급속하게 이루어지고 있으며, 사회적 요구사항이 점차 복잡해지고, 지속 가능성 및 지능화가 강조됨에 따라, 스마트 시티 및 스마트 인프라 전문가의 필요성이 더욱 커지고 있습니다.

2) 현대 도시는 인구증가, 교통 혼잡, 환경 오염, 자원 부족 등 다양한 문제에 직면하고 있다. 따라서, 이러한 도시 문제를 해결하고 사회적으로 지속 가능한 도시에 대한 수요는 증가하고 있으며, 이러한 도시를 설계하고 관리할 수 있는 인재양성에 대한 필요성이 확대되고 있다.

나. 목적

스마트시티마이크로디그리는 미래 기술을 적용한 신개념 도시개발과 도시 사회가 직면한 과제 해결을 위해 선도적 역할을 할 수 있는 실무형인재 양성을 목표로 기존의 도시계획, 교통, 토목 분야에서 진행되어왔던 단일 전공 중심의 교육체계에서 벗어나 전공 간의 융합은 물론 빅데이터, 인공지능 관련 첨단 기술과 융복합하는 교육 체계를 통한 성공적인 스마트시티 건설을 이끌어갈 수 있는 인력양성을 지향한다.

다. 배경

1) 학생들에게 깊이 있는 전문 지식과 능동적 문제 해결 능력을 갖추게 하여, 미래의 건축산업을 이끌어갈 핵심 인재로서의 역할을 준비시키는 데 중점을 두고 있다.

2) 교육과정의 기본사항들을 넘어선 고도화된 이론과 실무 기술을 통합적으로 제공함으로써, 학생들이 복잡한 프로젝트와 다양한 설계 요구를 능숙하게 다루고, 지속 가능하며 혁신적인 솔루션을 제시할 수 있는 전문가로 성장하도록 지원한다.

3) 이 과정은 4차 산업혁명에 부합하는 신기술 통합 능력과 이를 적용할 수 있는 전문 지식을 강조한다. BIM, VR/AR, 스마트 건설기술 등의 심도 있는 학습을 통해 미래산업을 주도할 수 있는 능력을 학생들에게 제공한다. 전공능력의 구체적인 선정 배경은 다음과 같다.

가) 문제해결능력 강화

(1) 스마트시티 건설의 방법론과 데이터 분석 기법에 의한 연구 설계, 실험 계획 및 데이터 처리에 관한 고급 지식 습득

(2) 질적 및 양적 연구 설계에 대한 체계적 이해와 실습 - 통계적 데이터 분석 능력 배양

(3) 사례 연구와 메타 분석을 포함한 다양한 연구 방법론 적용

나) 실무중심 프로젝트

(1) 산학협력 네트워크를 통한 실무 프로젝트 기회 제공. 실제 현장에서의 문제를 해결하는 프로젝트 수행

(2) 대학 내외부의 연구 기관과 협력하여 다학제적 접근 프로젝트 수행

(3) 실시간 문제해결 워크숍 및 해커톤 스타일의 경연을 통해 혁신적 해결책 모색

(4) 현장 경험을 통해 이론과 실습의 통합적 이해 증진

다) 지속가능한 환경친화적 설계 전문성 증진

(1) 자연환경과의 조화를 중시하는 설계 원칙의 깊이 있는 교육

(2) 재생 가능 에너지 소스와 자연 자원을 최대한 활용하는 방안

(3) 인공지능을 이용한 에너지 효율성 분석 및 최적화 전략

(4) 에너지 관리 및 자동화 기술의 효율적인 적용 방안 모색 - 자동화 및 사용자 인터페이스(UI)를 개선하는 사용자 중심 설계(UI/UX)의 이해

라) 산학연계 및 전문인력 네트워킹

(1) 건설, 설계, 토목 등 다양한 분야의 기업과의 장기 인턴십 프로그램 개발

(2) 실무 전문가들을 초빙하여 진행되는 세미나와 워크숍을 통한 현장 지식 습득 기회 제공

(3) 대학 연구실과 기업 연구소 간의 공동연구 프로젝트를 통해 현장 적용 가능한 혁신기술 개발

마) 지속적인 자기발전과 평생교육의 가치 인식

(1) 학습관리시스템을 통한 개인별 학습 경로와 진행상황 모니터링

(2) 비판적 사고와 문제해결 기술을 강화하는 토론 기반의 수업 방식 적극 도입

(3) 진로 목표와 관련된 최신 학문적 동향과 기술 발전을 연계하는 학습전략 수립 지원
(4) 학생 스스로의 학습 계획과 목표 설정 능력 향상

5. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	학기 구분						비고
			1학기			2학기			
			학점	주당 시간		학점	주당 시간		
				이론	실습		이론	실습	
소전	미래도시 탐험 (Future city exploration)	3	3	3	0				
소전	녹색 도시 설계 (Sustainable Green city design)	3				3	3	0	
소전	지능형 교통 시스템 (Intelligent transportation system)	3	3	3	0				
소전	데이터로 보는 도시 (Smart City with Big Data)	3				3	3	0	
소전	스마트 인프라 혁신 (Infrastructure Innovation on Smart City)	3	3	3	0				
소전	스마트 도시 정책과 윤리 (Ethics and Policies on Smart City technology)	3				3	3	0	
전공과목 합계		18	9	9	0	9	9	0	

* 이수구분: 소단위 전공(소전)

6. 교육과정 이수체계도

학기	과 목 명			
1학기	미래도시 탐험 (3-3-0)	지능형 교통 시스템 (3-3-0)	스마트 인프라 혁신 (3-3-0)	
2학기	녹색 도시 설계(필수) (3-3-0)	데이터로 보는 도시 (3-3-0)	스마트 도시 정책과 윤리 (3-3-0)	

7. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
소전	미래도시 탐험	20	20		40	20		100
	녹색 도시 설계	30		30	20		20	100
	데이터로 보는 도시	20	40				40	100
	스마트 인프라 혁신			40	30	30		100
역량총합		70	60	70	90	50	60	400

8. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
교과목명	미래도시 탐험	영문교과목명	Future city exploration
교과목 개요 및 특성	미래 도시에서의 새로운 기술과 이에 따른 도시 계획, 사회적 영향, 환경적 영향 등에 관련된 이론과 사례를 다룬다.		
교과 목표	미래 도시의 혁신적인 기술, 디자인, 사회 구조 등을 탐험하고, 이해하는데 목적이 있다.		
교과 내용	스마트 도시의 기본 개념과 글로벌 사례를 탐구한다.		
교육 방법	이론 (✓) / 실습 ( ) / 프로젝트 수행( ) / 토론(✓) / 발표(✓) / 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC1 (지식이해 능력)	20	• 스마트시티의 기본원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 어떻게 적용되는지를 아는 능력	시험, 보고서
MC2 (정보기술활용 능력)	20	• 현대사회에서 필수적인 정보 기술(IoT, AI, BIM, CAD, VR 등)을 효율적으로 활용하여 프로젝트의 설계, 계획, 관리 및 통신을 최적화하는 능력	시험, 보고서
MC4 (창의적사고능력)	40	• 다양한 변수와 상호작용하는 복잡한 문제를 분석하고 해결하는 고급 능력.	시험, 보고서
MC5 (복합문제해결 능력)	20	• 정의와 전제로부터 유익한 가정을 도출해내는 연역적 사고능력과 두 가지 이상의 개념과 정리로부터 문제를 해결할 수 있는 합리적이고 입체적인 사고능력	시험, 보고서

과목 프로파일			
교과목명	녹색 도시 설계	영문교과목명	Sustainable Green city design
교과목 개요 및 특성	도시 환경에서의 생태학적 및 환경적 요소, 녹색 공간의 설계, 친환경 교통 시스템, 에너지 효율적인 건축 등과 관련된 이론과 실무적인 지식을 다룬다.		
교과 목표	환경 친화적이고 지속 가능한 도시를 디자인하는 능력을 제공하고, 녹색 도시 설계의 원리와 기술의 이해		
교과 내용	지속 가능한 건축과 에코 프렌들리 도시 설계 방법을 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) / 실습 ( ) / 프로젝트 수행( ) / 토론(✓) / 발표(✓) / 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC1 (지식이해 능력)	30	• 스마트시티의 기본원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 어떻게 적용되는지를 아는 능력	시험, 보고서
MC3 (실무응용능력)	30	• 실무분야에서 필요한 기술 및 도구를 사용하는 능력	프로젝트, 기술보고서, 현장실습
MC4 (창의적사고능력)	20	• 전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	시험, 발표, 보고서
MC6 (논리적·종합적 사고능력)	20	• 정의와 전제로부터 유익한 가정을 도출해내는 연역적 사고능력과 두 가지 이상의 개념과 정리로부터 문제를 해결할 수 있는 합리적이고 입체적인 사고능력	시험, 보고서

과목 프로파일			
교과목명	데이터로 보는 도시	영문교과목명	Smart City with Big Data
교과목 개요 및 특성	도시 데이터 수집, 처리, 분석을 위한 도구 및 기술, 지리 정보 시스템(GIS), 빅데이터 분석, 도시 모델링 등과 관련된 이론과 기술을 다룬다.		
교과 목표	도시에서 생성되고 수집된 데이터를 분석하고 해석하는 능력을 개발하며, 도시관리 및 개발에 데이터를 적용하는 기술을 학습하는데 목표가 있다.		
교과 내용	도시 데이터 분석과 AI를 이용한 효율적인 도시 관리를 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) / 실습 ( ) / 프로젝트 수행( ) / 토론(✓) / 발표(✓) / 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC1 (지식이해 능력)	20	• 스마트시티의 기본원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 어떻게 적용되는지를 아는 능력	시험, 보고서
MC2 (정보기술활용 능력)	40	• 현대사회에서 필수적인 정보 기술(IoT, AI, BIM, CAD, VR 등)을 효율적으로 활용하여 프로젝트의 설계, 계획, 관리 및 통신을 최적화하는 능력	시험, 보고서
MC6 (논리적·종합적 사고능력)	40	• 정의와 전제로부터 유익한 가정을 도출해내는 연역적 사고능력과 두 가지 이상의 개념과 정리로부터 문제를 해결할 수 있는 합리적이고 입체적인 사고능력	시험, 보고서

과목 프로파일			
교과목명	스마트 인프라 혁신	영문교과목명	Infrastructure Innovation on Smart City
교과목 개요 및 특성	스마트 도시의 인프라 혁신을 이끄는 기술과 도구, 센서 네트워크, 빅데이터 분석, 지능형 교통 시스템 등과 관련된 이론과 적용을 다룬다.		
교과 목표	스마트 기술 및 혁신이 도시 인프라에 어떻게 영향을 미치는지를 이해하고, 스마트 인프라 구현 및 관리에 필요한 지식제공을 목표로한다.		
교과 내용	IoT와 스마트 그리드를 활용한 혁신적 인프라 솔루션을 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) / 실습 ( ) / 프로젝트 수행( ) / 토론(✓) / 발표(✓) / 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC3 (실무응용 능력)	40	• 실무분야에서 필요한 기술 및 도구를 사용하는 능력	프로젝트, 기술보고서, 현장실습
MC4 (창의적사고능력)	30	• 전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	시험, 발표, 보고서
MC5 (복합문제해결 능력)	30	• 다양한 변수와 상호작용하는 복잡한 문제를 분석하고 해결하는 고급 능력.	시험, 보고서

9. 소단위 전공 이수 요건

가. 소단위 전공을 이수하려는 자는 교육과정별로 지정된 최소학점(**12학점**)을 반드시 이수하여야 한다.

나. 소단위 전공은 주전공 졸업 시까지 이수하여야 한다.

재난안전소방마이크로디그리
Disaster Management Micro Degree

1. 교육목표

재난안전소방(Disaster Management)은 학생들에게 전문적인 지식과 기술을 제공하여 재난 관리, 안전 시스템, 소방 등에 관련된 분야에서 역량을 갖추는 것을 목표로 한다.

2. 교과운영 방안

가. 전문 지식 습득: 재난 관리, 소방 공학, 안전 시스템 등과 관련된 전문 분야에서 체계적이고 깊은 지식을 습득한다.

나. 실무 능력 강화: 실제 현장에서 필요한 기술과 능력을 향상시키며, 시뮬레이션 및 현장 실습을 통해 실무 경험을 쌓도록 한다.

다. 팀워크 및 리더십 강화: 효과적인 팀워크와 리더십 능력을 키우도록 교육하여, 현장에서의 협업과 지휘 능력을 갖출 수 있도록 지원한다.

라. 윤리적인 리더십: 안전 및 재난 관리 분야에서의 윤리적인 행동 원칙을 이해하고, 이를 실천할 수 있는 리더로 성장하도록 윤리 교육을 강조한다.

마. 현장 경험: 현장에서의 실무 경험을 쌓을 수 있는 기회를 제공하여 학생들이 이론을 현실 세계에 적용할 수 있도록 지원한다.

바. 최신 기술 및 동향 파악: 소방 및 재난 관리 분야의 최신 기술과 동향을 습득하고, 학생들이 변화하는 환경에 대응할 수 있도록 교육한다.

3. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (지식이해능력)	재난안전소방의 기본원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 어떻게 적용되는지를 아는 능력	시험, 보고서
MC2 (정보기술활용능력)	현대사회에서 필수적인 정보 기술(IoT, AI, BIM, CAD, VR 등)을 효율적으로 활용하여 프로젝트의 설계, 계획, 관리 및 통신을 최적화하는 능력	시험, 보고서
MC3 (실무응용능력)	실무분야에서 필요한 기술 및 도구를 사용하는 능력	프로젝트, 기술보고서, 현장실습
MC4 (창의적사고능력)	전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	시험, 발표, 보고서
MC5 (복합문제해결능력)	다양한 변수와 상호작용하는 복잡한 문제를 분석하고 해결하는 고급 능력.	시험, 보고서
MC6 (논리적·종합적 사고능력)	정의와 전제로부터 유익한 가정을 도출해내는 연역적 사고능력과 두 가지 이상의 개념과 정리로부터 문제를 해결할 수 있는 합리적이고 입체적인 사고능력	시험, 보고서

4. 전공능력 선정 배경

가. 필요성

1) 기후변화로 인한 자연재해의 증가와 긴급 상황은 전 세계적으로 증가하고 있다. 이로 인해 재난관리 및 대응에 대한 수요는 지속적으로 증가할 것으로 예상된다. 따라서, 정부, 기업 및 지역사회는 긴급 상황에 대처하고 대응하는 능력을 향상기 위해 재난안전소방 전공을 가진 인재양성을 지속적으로 확대하고 있다.

2) 특히, 대학이 위치하고 있는 강원특별자치도는 산악 지형과 해안선이 어우러진 지역으로, 자연재난(산사태, 산불, 홍수)과 인공재난(산불 발생 등)의 발생 가능성이 높기 때문에 재난 관리 및 소방안전에 대한 전문가의 필요성이 강조되고 있다. 따라서, 따라서 강원도에서 재난안전소방 전공을 개발하고 제공함으로써, 지역 내의 재난과 안전 관리 능력을 향상시키고 안전한 환경을 조성하는데 기여할 수 있을 것이다.

나. 목적

1) 재난안전소방 관련 전공의 개발은 안전한 사회 조성과 재난 관리 분야에서 전문가의 필요성을 충족시키는데 목적이 있으며, 재난 예방과 대응, 안전한 도시 조성, 공공 안전과 안전한 환경 보장, 그리고 재난관리 분야에서의 기술과 지식 발전을 목표로 한다.

2) 강원도와 그 주변 지역의 지방자치단체는 재난관리 및 소방안전 관련 업무에 관련된 직종들에 대한 수요가 높을 것으로 예상되며, 안전 컨설팅 회사나 교육기관에서 재난관리 교육, 소방안전 교육 및 안전 컨설팅 서비스를 제공하는 분야에서도 취업 기회를 찾을 수 있을 것으로 판단되어 개발이 시급하다고 판단된다.

다. 배경

1) 학생들에게 깊이 있는 전문 지식과 능동적 문제 해결 능력을 갖추게 하여, 미래의 건축산업을 이끌어갈 핵심 인재로서의 역할을 준비시키는 데 중점을 두고 있다.

2) 교육과정의 기본사항들을 넘어선 고도화된 이론과 실무 기술을 통합적으로 제공함으로써, 학생들이 복잡한 프로젝트와 다양한 설계 요구를 능숙하게 다루고, 지속 가능하며 혁신적인 솔루션을 제시할 수 있는 전문가로 성장하도록 지원한다.

3) 이 과정은 4차 산업혁명에 부합하는 신기술 통합 능력과 이를 적용할 수 있는 전문 지식을 강조한다. BIM, VR/AR, 스마트 건설기술 등의 심도 있는 학습을 통해 미래산업을 주도할 수 있는 능력을 학생들에게 제공한다. 전공능력의 구체적인 선정 배경은 다음과 같다.

가) 문제해결능력 강화

- 재난안전소방분야의 연구 설계, 실험 계획 및 데이터 처리에 관한 고급 지식 습득
- 질적 및 양적 연구 설계에 대한 체계적 이해와 실습. 통계적 데이터 분석 능력 배양
- 사례 연구와 메타 분석을 포함한 다양한 연구 방법론 적용

나) 실무중심 프로젝트

- 산학협력 네트워크를 통한 실무 프로젝트 기회 제공. 실제 현장에서의 문제를 해결하는 프로젝트 수행
- 대학 내외부의 연구 기관과 협력하여 다학제적 접근 프로젝트 수행.
- 실시간 문제해결 워크숍 및 해커톤 스타일의 경연을 통해 혁신적 해결책 모색
- 현장 경험을 통해 이론과 실습의 통합적 이해 증진

다) 산학연계 및 전문인력 네트워킹

- 건설, 설계, 토목 등 다양한 분야의 기업과의 장기 인턴십 프로그램 개발
- 실무 전문가들을 초빙하여 진행되는 세미나와 워크숍을 통한 현장 지식 습득 기회 제공
- 대학 연구실과 기업 연구소 간의 공동연구 프로젝트를 통해 현장 적용 가능한 혁신기술 개발

라) 지속적인 자기발전과 평생교육의 가치 인식

- 학습관리시스템을 통한 개인별 학습 경로와 진행상황 모니터링
- 비판적 사고와 문제해결 기술을 강화하는 토론 기반의 수업 방식 적극 도입
- 진로 목표와 관련된 최신 학문적 동향과 기술 발전을 연계하는 학습전략 수립 지원
- 학생 스스로의 학습 계획과 목표 설정 능력 향상

5. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	학기 구분						비고
			1학기			2학기			
			학점	주당 시간		학점	주당 시간		
				이론	실습		이론	실습	
소전	재난 대응의 기술 (Technologies for Disaster Response)	3	3	3	0				
소전	소방과 안전의 기초 (Fundamentals of Safety)	3				3	3	0	
소전	응급상황의 영웅들 (Responding to crises by legends)	3	3	3	0				
소전	화재 예방의 과학 (The Science of Fire Prevention)	3				3	3	0	
소전	위기 속의 커뮤니케이션 (Communication in Crisis)	3	3	3	0				
소전	재난 복구와 사회 복원력 (Disaster Recovery and Societal Resilience)	3				3	3	0	
전공과목 합계		18	9	9	0	9	9	0	

* 이수구분: 소단위 전공(소전)

6. 교육과정 이수체계도

학기	과 목 명				
1학기	재난 대응의 기술 (3-3-0)	응급상황의 영웅들 (3-3-0)	위기 속의 커뮤니케이션 (3-3-0)		
2학기	소방과 안전의 기초 (3-3-0)	화재 예방의 과학 (3-3-0)	재난 복구와 사회 복원력 (3-3-0)		

7. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
소전	재난 대응의 기술	30		30		40		100
	소방과 안전의 기초	30	20		20		30	100
	응급상황의 영웅들		20	20		30	30	100
	재난 복구와 사회 복원력	30	30	20	20			100
역량총합		90	70	70	40	70	60	400

8. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
교과목명	재난 대응의 기술	영문교과목명	Technologies for Disaster Response
교과목 개요 및 특성	교과목은 이론뿐만 아니라 학생들이 실제 상황에서 기술을 적용하고 문제를 해결할 수 있는 능력을 강화하는 데 중점을 두고, 실제 재난 사례를 바탕으로 한 사례 연구, 현장 실습, 또는 프로젝트를 통해 학생들에게 현장 경험을 제공한다.		
교과 목표	학생들에게 재난 상황에서 기술을 활용하여 효과적으로 대응하는 능력을 개발하는 것을 목표로 한다.		
교과 내용	다양한 재난 상황에 대한 효과적인 대응 방법을 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) / 실습 ( ) / 프로젝트 수행( ) / 토론( ) / 발표(✓) / 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC1 (지식이해 능력)	30	• 재난안전소방의 기본원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 어떻게 적용되는지를 아는 능력	시험, 보고서
MC3 (실무응용 능력)	30	• 실무분야에서 필요한 기술 및 도구를 사용하는 능력	프로젝트, 기술보고서, 현장실습
MC5 (복합문제해결 능력)	40	• 다양한 변수와 상호작용하는 복잡한 문제를 분석하고 해결하는 고급 능력.	시험, 보고서

과목 프로파일			
교과목명	소방과 안전의 기초	영문교과목명	Fundamentals of Safety
교과목 개요 및 특성	실제 상황에서의 적용을 강조하고 학생들에게 실무적인 능력을 키우는 데 중점을 두고, 실제 소방 사례나 안전 사고에 대한 사례 연구를 포함하고, 필요한 경우 현장 경험을 제공하여 학생들이 실제 상황을 이해할 수 있다		
교과 목표	소방 및 안전 분야의 기본 개념과 원리를 소개하고, 안전 관리 및 재난 대응에 대한 기초를 제공하는데 목적이 있다.		
교과 내용	소방학의 기본 원리와 안전 관리 전략을 탐구한다.		
교육 방법	이론 (✓) / 실습 ( ) / 프로젝트 수행( ) / 토론( ) / 발표(✓) / 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC1 (지식이해 능력)	30	• 재난안전소방의 기본원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 어떻게 적용되는지를 아는 능력	시험, 보고서
MC2 (정보기술활용 능력)	20	• 현대사회에서 필수적인 정보 기술(IoT, AI, BIM, CAD, VR 등)을 효율적으로 활용하여 프로젝트의 설계, 계획, 관리 및 통신을 최적화하는 능력	시험, 보고서
MC4 (창의적 사고능력)	20	• 전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	시험, 발표, 보고서
MC6 (논리적·종합적 사고능력)	30	• 정의와 전제로부터 유익한 가정을 도출해내는 연역적 사고능력과 두 가지 이상의 개념과 정리로부터 문제를 해결할 수 있는 합리적이고 입체적인 사고능력	시험, 보고서

과목 프로파일			
교과목명	응급상황의 영웅들	영문교과목명	Responding to crises by legends
교과목 개요 및 특성	응급상황의 기본 개념, 신속한 판단과 응급 처치 기술, CPR (심폐소생술), AED (자동제세동기) 사용법 등을 다루어 학생들이 응급 상황에서 적절히 대응할 수 있도록 한다.		
교과 목표	응급 상황에서의 효과적인 대응 능력을 개발하고, 기초적인 응급 처치 기술 및 지식을 전달하는 것을 목적으로 합니다.		
교과 내용	응급 의료 서비스와 생명 구조 기술을 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) / 실습 ( ) / 프로젝트 수행( ) / 토론( ) / 발표(✓) / 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC2 (정보기술활용 능력)	20	• 현대사회에서 필수적인 정보 기술(IoT, AI, BIM, CAD, VR 등)을 효율적으로 활용하여 프로젝트의 설계, 계획, 관리 및 통신을 최적화하는 능력	시험, 보고서
MC3 (실무응용 능력)	20	• 실무분야에서 필요한 기술 및 도구를 사용하는 능력	프로젝트, 기술보고서, 현장실습
MC5 (복합문제해결 능력)	30	• 다양한 변수와 상호작용하는 복잡한 문제를 분석하고 해결하는 고급 능력.	시험, 보고서
MC6 (논리적·종합적 사고능력)	30	• 정의와 전제로부터 유익한 가정을 도출해내는 연역적 사고능력과 두 가지 이상의 개념과 정리로부터 문제를 해결할 수 있는 합리적이고 입체적인 사고능력	시험, 보고서

과목 프로파일			
교과목명	재난 복구와 사회 복원력	영문교과목명	Disaster Recovery and Societal Resilience
교과목 개요 및 특성	재난 관리, 사회 학, 정책 분석, 리더십 등에 관련된 실제 재난 사례를 분석하고, 현장 경험을 통해 이론과 실무적인 지식을 다룬다.		
교과 목표	재난 발생 후에 효과적으로 복구 및 사회 복원을 주도하고 지원하는 능력 개발		
교과 내용	재난 후 사회와 인프라의 복구 및 강화 방법을 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) / 실습 ( ) / 프로젝트 수행( ) / 토론( ) / 발표(✓) / 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC1 (지식이해 능력)	30	• 재난안전소방의 기본원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 어떻게 적용되는지를 아는 능력	시험, 보고서
MC2 (정보기술활용 능력)	30	• 현대사회에서 필수적인 정보 기술(IoT, AI, BIM, CAD, VR 등)을 효율적으로 활용하여 프로젝트의 설계, 계획, 관리 및 통신을 최적화하는 능력	시험, 보고서
MC3 (실무응용 능력)	20	• 실무분야에서 필요한 기술 및 도구를 사용하는 능력	프로젝트, 기술보고서, 현장실습
MC4 (창의적 사고능력)	20	• 전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	시험, 발표, 보고서

9. 소단위 전공 이수 요건

가. 소단위 전공을 이수하려는 자는 교육과정별로 지정된 최소학점(**12학점**)을 반드시 이수하여야 한다.

나. 소단위 전공은 주전공 졸업 시까지 이수하여야 한다.

지속가능발전마이크로디그리
SDGs MicroDegree

1. 교육목표

CKU 교육목표	SDGs 마이크로디그리 교육목표
• 가톨릭 가치관과 호연지기를 갖춘 사회적 지도자 양성 • 국가와 세계발전에 기여하는 열정적 전문인 양성 • 균형적 사고로 문제를 해결하는 창의적 인재 양성	• UN이 주도하는 지속가능발전목표(SDGs, Sustainable Development Goals)를 통해 인류의 보편적 문제, 환경문제, 경제사회문제에 공감하고 해결에 적극 참여하는 체인지 메이커(Change Maker) 양성 • 지역 청소년 및 지역 주민 대상의 체인지 메이커스 양성 교육 프로그램 운영자 양성

2. 교과운영 방안

가. 지속가능발전의 개념과 내용, 절차 등을 학습하고, 지속가능한 사회를 실현할 수 있는 능력과 의지, 가치, 태도, 행동, 삶의 방식을 갖추도록 돕는 교육으로 지속가능발전목표 (SDGs)의 이행에 직접적으로 기여할 수 있는 교과목 및 교수자 구성

나. 교육 패러다임 전반의 재구성과 변화를 추구하며, 교육과정을 역량기반으로 설계하여 교과 지식과 변혁적 역량이 서로 연계하여 교과의 교수학습 방법 설계

다. 지역 대학의 역할과 가치를 제시하고, 학생들 스스로가 사회적 책임을 감당할 수 있도록 교육하여 ESG 책무성 실천에 기여하도록 다양한 비교과 프로그램 운영

3. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (내용전문성개발역량)	UN이 제시한 17개의 SDGs를 이해하고, 필요한 실천 방법을 제시할 수 있는 역량	
MC2 (교육과정 재구성 역량)	17개 SDGs를 기반으로 체인지 메이커를 양성할 수 있는 교육프로그램을 기획하고 실행할 수 있는 역량	
MC3 (학습자원 활용역량)	가능한 미래, 개연성 있는 미래, 바람직한 미래 등 다양한 미래를 이해하고 평가하는 데 필요한 도구를 활용할 수 있는 역량.	
MC4 (학습생태계 조성관리역량)	지역 수준 및 더 넓은 수준에서 지속가능성을 증진하는 혁신적 행동을 집단으로 개발하고 실천하는 역량	
MC5 (실제적 문제해결 역량)	복잡한 지속가능성 문제에 대한 다양한 문제해결 프레임워크를 적용하고, 지속가능발전을 촉진하는 실행가능하고 포용적이며 공정한 해결책을 제시하고 실천하는 역량	
MC6 (공감적 의사소통 역량)	관계를 인지하고 이해하는 역량, 복잡한 시스템을 분석하는 역량, 불확실성에 대처하는 역량	

4. 전공능력 선정 배경

가. 가톨릭관동대학교 사범대학 교육과정이 달성하고자 하는 4C4R 모델의 8가지 역량과 UN이 제시한 학습역량을 종합하여 선정

나. UN이 제시한 SDGs 핵심 역량

SDGs 핵심 역량	정의
자아 인식 역량	지역사회 및 글로벌 사회에서 자신의 역할을 성찰하는 능력, 자신의 행동을 지속적으로 평가하고 동기 부여하는 능력, 자신의 감정과 욕구에 대처하는 능력
공감적 의사 소통 역량	관계를 인지하고 이해하는 능력, 복잡한 시스템을 분석하는 능력, 불확실성에 대처하는 능력
전략적 역량	지역 수준 및 더 넓은 수준에서 지속가능성을 증진시키는 혁신적 행동을 집단적으로 개발하고 실천하는 역량
예측 역량	가능한 미래, 개연성 있는 미래, 바람직한 미래 등 다양한 미래를 이애하고 평가하는 능력, 미래 자신 및 사회의 비전을 창조하는 능력
비판적 사고역량	규점, 관행 및 의견에 의문을 제기하는 능력, 자기 자신의 가치, 인식 및 행동을 성찰하는 능력, 지속가능성 담론에서 자신의 입장을 취하는 능력
통합적 문제해결 역량	복잡한 지속가능성 문제에 대한 다양한 문제해결 프레임워크를 적용하고, 지속가능발전을 촉진하는 실행가능하고 포용적이며 공정한 해결책을 제시하고 실천하는 역량
규범적 역량	자신의 행동에 기초가 되는 규범과 가치를 이해하고 성찰하는 능력, 이해 충돌과 절충, 불확실한 지식 및 모순의 맥락에서 지속가능성의 가치, 원칙, 목표 및 세부 목표를 조율하는 능력
협력적 역량	타인으로부터 배우는 능력, 타인의 필요, 관점 및 행동을 이해하고 존중하는 능력, 타인을 이해하고 관계를 맺으며 민감하게 반응하는 능력, 집단 내 갈등에 대처하는 능력, 협력적이고 참여적인 문제 해결을 용이하게 하는 능력

다. 예비교원의 4C4R 역량

구분		역량	정의
4C	C1	내용전문성개발 역량	미래사회의 변화 및 학생의 성장에 필요한 교육내용을 각 교과의 전문적 영역에 따라 풍부하게 선정하고 조직할 수 있는 능력
	C2	공감적 의사소통역량	다양한 특성을 가진 학생들과 공감적으로 소통하며 이들을 효율적으로 지원할 수 있는 능력
	C3	학습성과평가역량	교수학습의 과정에서 학생의 잠재력과 가능성을 다양한 방법으로 확인하고, 이를 바탕으로 교수학습을 개선하여 학생의 성장을 지원할 수 있는 능력
	C4	윤리 역량	소외되는 학생 없이 모든 학생들의 잠재력을 최대한 끌어올리는 책임교육과 디지털 정보윤리 교육을 통해 공교육의 사회적 책무를 구현하는 데에 기여하고자 하는 자기 성찰 능력
4R	R1	교육과정재구성역량	교원의 자율성과 전문성을 바탕으로 미래사회의 변화 양상을 고려하여 학생의 전인적 성장을 위한 교육과정을 생성적으로 개발할 수 있는 능력
	R2	실제적 학습문제 해결역량	교육현장에서 발생하는 다양한 문제 상황에 능동적으로 대처하며 새로운 교육적 대안을 모색할 수 있는 능력
	R3	학습자원활용 역량	디지털·인공지능 등 새로운 교육적 환경에 맞는 자원을 탐색하고 이를 효과적으로 조직하여 교수학습의 효율성을 극대화하는 능력
	R4	학습생태계 조성 · 관리역량	학교현장과 지역사회, 온·오프라인 매체 등의 네트워크를 구축하여 학생들의 자기주도적 학습능력을 신장하고 이들을 평생학습자로 성장할 수 있도록 학습생태계를 유지·발전시킬 수 있는 능력

5. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	학기 구분						비고
			1학기			2학기			
			학점	주당 시간		학점	주당 시간		
				이론	실습		이론	실습	
소전	SDGs 이해와 실제	2	2	2	0				필수
소전	지속가능발전을 위한 디지털 기술	2	2	1	1				
소전	다문화 감수성 및 세계화	2	2	2	0				
소전	기후변화와 지속가능한 세계	2	2	2	0				
소전	시민의 역사	2	2	2	0				
소전	지속가능한 사회를 위한 미래교육	2				2	1	1	
소전	데이터 기반 SDGs 관리	2				2	0	2	
소전	SDGs를 위한 디자인 씽킹	2				2	0	2	
소전	SDGs 지역연계 캡스톤디자인	2				2	0	2	
전공과목 합계		18	10	9	1	8	1	7	

* 이수구분: 소단위 전공(소전)

6. 교육과정 이수체계도

학기	과목명				
1학기	SDGs 이해와 실제	지속가능발전을 위한 디지털 기술	다문화 감수성 및 세계화	기후변화와 지속가능한 세계	시민의 역사
2학기	지속가능한 사회를 위한 미래교육	데이터 기반 SDGs 관리	SDGs를 위한 디자인 씽킹	SDGs 지역연계 캡스톤디자인	

7. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
소전	SDGs 이해와 실제	80	20					100
	지속가능발전을 위한 디지털 기술			50		50		100
	다문화 감수성 및 세계화				50	30	20	100
	기후변화와 지속가능한 세계				50	30	20	100
	시민의 역사	30		30	20		20	100
	지속가능한 사회를 위한 미래교육		80			20		100
	데이터 기반 SDGs 관리			50		50		100
	SDGs를 위한 디자인 씽킹		20	20	20	20	20	100
	SDGs 지역연계 캡스톤디자인				50	30	20	100
역량총합		110	120	150	190	230	100	900

8. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
교과목명	SDGs 이해와 실제	영문교과목명	Introduction to SDGs
교과목 개요 및 특성	지속가능발전의 필요성을 인식하고, 대학생활과 향후 사회인으로 살아갈 때 갖춰야 할 공동체 일원으로의 실천할 행동 역량을 익힌다.		
교과 목표	• 지속가능발전목표(SDGs)의 이해 • ESD가 정의하고 있는 지속가능성의 핵심 역량 이해 • UN 정의한 17가지 SDGs 각각을 이해하고 실천할 기반 구축		
교과 내용	**지속가능발전목표(SDGs)의 이해** • 유네스코가 추진하고 있는 지속가능발전교육(Education for Sustainable Development, EDS)에 따라 모든 지속가능발전목표(SDGs) 달성에 필요한 핵심 역량을 이해하고 삶에서 실천할 수 있는 기반 마련 **ESD가 정의하고 있는 지속가능성의 핵심 역량 이해** • 시스템 사고역량 • 예측 역량 • 규범적 역량 • 전략적 역량 • 협력 역량 • 비판적 사고 역량 • 자아인식 역량 • 통합적 문제 해결역량 **UN 정의한 17가지 SDGs 각각을 이해하고 실천할 기반 구축** • 목표 달성에 필요한 도전과제를 이해하는데 필요한 지식과 사고력 • 학습자 스스로를 개발시킬 수 있는 자아 성찰 능력, 가치 태도 함양 • SDGs 증진을 위해 협력, 협상, 소통할 수 있는 사회적 기술 함양 • 실천할 행동 역량		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☑ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC1 (내용전문성개발 역량)	80	• SDGs 각 목표와 지속가능성의 핵심역량을 파악하고 실천에 필요한 기반을 알고 있는지 평가함	시험
MC2 (교육과정 재구성 역량)	20	• SDGs를 삶에서 실천하기 위한 실천 프로그램을 기획할 수 있는지 평가	보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	지속가능발전을 위한 디지털 기술	영문교과목명	Digital Literacy for Sustainable Development
교과목 개요 및 특성	지속가능발전에 필요한 디지털 기술을 이해하고, 디지털 기술이 지속가능발전에 이바지 하도록 활용하는 우리의 자세와 역량을 다진다.		
교과 목표	• 디지털 전환(digital transformation)은 우리가 피할 수 없는 대세일 뿐 아니라 대응 여하에 따라서는 저성장-양극화-저후생 등으로 대변되는 사회구조적 문제들을 해결하는 가장 중요한 수단임을 인식 • 디지털 전환이 우리 모두에게 유익하고 지속가능한 미래(sustainable futures)를 만들어내기 위해 디지털 기술이 가지고 있는 사회-환경적 장점을 이해하고 민주적으로 활용할 수 있는 체제를 이해		
교과 내용	**지속가능발전을 위한 디지털 혁명과 SDGs와의 연관성 파악** • G1 빈곤종식 • G9 혁신과 인프라 • G3 건강 및 웰빙 • G5 양성평등 • G10 불평등 완화 **지속가능발전을 위한 SDGs 달성에 이바지하는 디지털 혁명 이해** • ICT 인프라 • 메타버스 • AI/로봇/블록체인 • 자원관리기술 • 헬스케어 • 초연결 언택트 • 디지털 혁명에 참여하기 위한 교육 **지속가능발전을 디지털 웰빙을 위한 대처** • 부작용을 없애기 위한 AI 기술 이해 • 디지털 혁명이 증대시킬 기후위기를 줄이기 위한 태도 **디지털 시민 헌장 개발** • 디지털 시민성 이해 • 미디어 리터러시/AI 리터러시 이해 • AI 윤리 헌장 조사 분석		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☑ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC3 (학습자원 활용역량)	50	• SDGs 달성에 필요한 디지털 기술을 활용할 수 있는지 수행 평가	실습, 프로젝트 수행 결과
MC5 (실제적 문제해결 역량)	50	• 지속가능한 발전에 필요한 사회적 실천 요소를 담은 디지털 시민 헌장을 개발하고 동참의 범위를 확대한 성과 평가	프로젝트 수행 결과

과목 프로파일			
교과목명	다문화 감수성 및 세계화	영문교과목명	Multicultural Sensitivity and Globalization
교과목 개요 및 특성	함께 살아가는 공동체 관점으로 다문화를 이해하고 다양성을 수용하고 존중하는 자세와 함께 잘 사는 세상을 만드는데 참여하는 자세를 갖춘다.		
교과 목표	• 지역사회·국가·범지역·세계의 이슈를 비롯해 다양한 국가 및 사람들 간의 상호연계성·상호의존성에 대한 지식, 이해, 비판적 사고 함양 • 다양성에 대한 존중, 연대 및 공감, 가치와 책임을 공유하며 더불어 살 수 있는 공동체 의식 함양 • 인권에 기반을 둔 가치와 책임을 공유하며 보편적 인류라는 소속감을 경험 • 전 지구적·인류적 문제에 관심을 두고 모두 함께 잘 사는 세상을 만들기 위해 책임 있게 능동적으로 참여하려는 세계시민성 함양		
교과 내용	**다문화 이해** • 문화 간의 차이점과 유사점을 바탕으로 문화 간 이해 • 서로 다른 인종과 성, 언어, 계층 등 이해하고 존중하도록 유도 **인권문제** • 자신에 대한 존귀함을 바탕으로 타인에 대해 소중함을 함께 인식 • 다른 사람에 대한 편견과 차별 의식을 갖지 않고 구현하는 개인, 사회, 국가적으로 자유와 평등 이해 **타인존중과 공동체 의식, 공정성 학습** • 스포츠를 통한 학습 • 예술을 통한 교류 **암묵적 가정과 권력의 역학관계** • 암묵적 가정을 조사하고, 불평등과 권력의 역학관계 • 권력의 역학관계가 사람들의 발언권, 영향력, 자원 접근성, 의사결정 및 거버넌스에 어떤 영향을 미치는지 비판적으로 평가 **글로벌 거버넌스 이해** • 개인과 공공 및 민간부문을 포함하는 집단이 글로벌 거버넌스의 구조와 과정에 참여하는 방식 • 지구촌 구성원이 된다는 것이 어떤 의미인지에 대한 비판적 성찰과 지구촌 공동의 문제와 이슈에 대응하는 방식		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☑ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC4 (학습생태계 조성관리역량)	50	• 지역에서 활동하는 다문화 관련 기관 및 전문가, 다문화 지역주민들과의 교류 실적 평가	멘토링/활동 보고서
MC5 (실제적 문제해결 역량)	30	• 지역에서 이루어지는 다문화 지원 활동에 참여한 성과 평가	프로그램 성찰일지
MC6 (공감적 의사소통 역량)	20	• 다문화 관련 문제 식별 및 분석 결과와 실질적 활동에서 일어나는 이슈 대처 능력 평가	활동 보고서

과목 프로파일			
교과목명	기후변화와 지속가능한 세계	영문교과목명	Sustainable Ecology
교과목 개요 및 특성	기후위기 시대에 지속가능한 사회를 만들기 위한 실천전 전략을 과학적, 융합적 관점으로 접근하는 역량을 갖춘다.		
교과 목표	• 기후변화의 원인에 대한 과학적 이해를 바탕으로 다양한 문제와 쟁점들을 기후정의적 관점으로 바라볼 수 있는 역량 함양 • 기후변화로 인한 지구촌 문제해결을 위한 생태전환적 사고를 익히고, 지구 환경의 지속가능성을 위하여 개인적, 지역적, 국가적, 세계적 수준의 실천에 능동적으로 참여하는 태도 함양 • 기후변화 시대를 살아가는 공존의 가치를 지향해 나갈 수 있는 생태적 책임감 및 생태 감수성을 기른 공동체 일원 양성 • 지속가능경영(ESG) 전문가 및 지속가능발전 컨설턴트 등 지속가능발전교육관련 전문가 양성		
교과 내용	**지구시스템의 이해와 기후변화** • 기후변화에 관한 정부간 협의체(IPCC) • 전 세계 기후변화 감시 현황 • IPCC 보고서, 지구대기 감시보고서, 이상기후 보고서 등 자료의 분석 **기후정의와 지역문제** • 세계 여러 지역에서 나타나는 기후재난의 실제 • 기후정의 • 기후변화에 따른 불평등 문제의 이해와 해결 방안 **지속가능한 세계를 위한 생태전환적 사고** • 기후변화 대응을 위한 국가 및 지역적 차원의 노력 • 생태전환적 사고 • 적정기술 • 순환경제 • 탈탄소사회 **생태시민의 참여와 실천** • 지속가능발전목표(SDGs)의 의미와 이행 • 지속가능발전목표(SDGs)의 지역 사례 탐구 • 생태시민		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☑ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC4 (학습생태계 조성관리역량)	50	• 지역에서 활동하는 지속가능환경 단체 및 전문가, 학교 구성원들의 참여를 위한 활동 기획안 및 실적 평가	멘토링/활동 보고서
MC5 (실제적 문제해결 역량)	30	• 교내/지역에서 환경/생태 관련해서 식별한 문제를 해결하기 위한 활동 평가	프로그램 성찰일지
MC6 (공감적 의사소통 역량)	20	• 환경/생태 관련 문제 식별 및 분석 결과와 실질적 활동에서 일어나는 이슈 대처 능력 평가	활동 보고서

과목 프로파일			
교과목명	지속가능한 사회를 위한 미래교육	영문교과목명	Education for Sustainable Society
교과목 개요 및 특성	지속가능발전 목표를 이해하고 청소년들을 지도하고 지역주민들을 위한 교육프로그램, 체험활동 프로그램을 기획하고 실행한다.		
교과 목표	• 지속가능성을 이해하고, 미래를 위해 어떻게 행동해야 하는지에 대한 인식을 심어주는 교육자 양성 • 다양한 문화와 역사를 이해하고, 지구촌의 문제를 함께 이해하고 해결할 수 있는 시민으로서의 역할을 강조하는 교육자 양성 • 다양한 쟁점(생태, 인권, 평등, 젠더, 소수자, 다문화 등)을 탐구하며, 이러한 쟁점을 바탕으로 올바른 교육을 실시하는 원리와 방법을 적용할 수 있는 교육자 양성 • 쟁점 탐구 방법, 배움중심 수업, 거꾸로 학습, 하브루타 학습법 등 다양한 교수학습전략 적용 역량 배양		
교과 내용	**SDG4 이해** • 교육기회 보장의 의미 이해 • 지속가능발전의 토대로서 문해교육 이해 • 안전한 교육 환경에 대한 이해 • 평생학습의 이해 • 학습성과 평가, 협력과 성장을 위한 성과평가 방법 이해 **미래교육의 이해** • 변혁적 역량 • OECD 2030 이해 • 외국의 선진학교 사례 • 국내 혁신 학교 사례 **우리가 원하는 교육** • 누구도 소외되지 않는 양질의 교육 • 학습 성과 향상을 위한 다양한 참여형 교육혁신 • 기본권으로의 문해교육 • 더불어 함께 사는 교육 **SDG4와 연계한 SDG 이해** • SDG3 건강과 웰빙 • SDG5 성평등 • SDG8 좋은 일자리와 성장 • SDG12 지속가능한 소비생산을 통한 자연과 조화를 이루는 삶의 방식		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☑ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC2 (교육과정 재구성 역량)	80	• SDGs 교육, 체인지 메이커 양성을 위해 설계한 교육 및 활동 프로그램 평가	보고서
MC5 (실제적 문제해결 역량)	20	• 교육프로그램 실행 결과 평가	만족도결과

과목 프로파일			
교과목명	시민의 역사	영문교과목명	Citizenship History
교과목 개요 및 특성	역사를 권력자의 시각만으로 바라보는 것이 아니라 다양한 관점이 있을 수 있고, 각 관점별로 역사적 사실을 인식하고 해석할 수 있는 능력을 키운다.		
교과 목표	• 시민 개념 변화 이해를 통해 시민 개념 이해 • 역사적 사실을 시민성의 관점으로 해석 • 역사적 사실이 사회참여의 산물이라고 이해하고 시민의 눈으로 역사적 사실을 인식하고 다원적 관점으로 해석		
교과 내용	**고전적 기원** • 고대 아테네 시대 시민개념 • 스파르타 시대 시민의 의미 • 플라톤과 아리스토텔레스에 의해 정립된 시민의 의미 • 로마 시대의 시민 개념 **혁명시대의 시민** • 시민과 국민의 차이 • 절대왕정 시대의 시민 • 시민 시대를 맞이한 다양한 사례(프랑스, 영국, 미국, 아시아, 아프리카) **전체주의 시대의 시민** • 러시아 소비에트 정책이 만들어낸 시민 • 나치 체제와 그 이후의 독일 시민 • 일본에서의 시민 **한국의 시민 역사** • 한국 시민개념의 특징 • 국민구가 형성과 산업화 시대의 시민 개념 • 민주화 시대의 시민 개념 • 지나간 미래에서의 새로운 시민 **역사에 대한 다원적 관점** • 역사 사료에 대한 비판적 판단 • 다양한 관점 수용을 위한 토론 • 자기 성찰의 기회		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☑ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC1 (내용전문성개발역량)	30	• 시민 개념과 발전의 역사 이해도 평가	시험
MC4 (학습생태계 조성관리역량)	30	• 지역 사료 조사, 정리 과정에 지역 관련 기관 및 전문가와의 협업 능력 평가	발표회
MC6 (공감적 의사소통 역량)	40	• 토론에 임하는 자세, 질의응답에 대처하는 능력 평가	토론

과목 프로파일			
교과목명	데이터 기반 SDGs 관리	영문교과목명	Data-Driven SDGs Management
교과목 개요 및 특성	SDGs 이행과정에 데이터의 중요성을 인식하고, SDGs가 목표에서 그치지 않고 달성을 위한 이행수단을 발견하고 성과를 내기 위해 데이터 수집, 분석, 해석의 역량을 갖춘다.		
교과 목표	• SDGs 이행의 핵심 도구로의 데이터 필요성 이해 • SDGs에 대한 진행 상황을 모니터링 하기 위한 데이터 리터러시 배양 • SDGs 관련 데이터 플랫폼 파악하고 활용 • 정확하고 시기 적절한 데이터를 수집하고 정제 • 데이터 유형별 최적의 분석 기법을 선정		
교과 내용	**SGDs 17. Data, monitoring and accountability 데이터, 모니터링 및 책무성** **데이터 기술의 혁신과 발전 이해** • 인공위성 기술 • 웨어러블 기술 • 휴대전화 기술 및 모바일 뱅킹 • 모바일 및 스마트카드(IC) 기술 **SDGs 데이터 플랫폼 파악** • 통계청 플랫폼: https://kostat-sdg-kor.github.io/sdg-indicators/ • KOICA 데이터 플랫폼: https://www.oda.go.kr/opo/ngdid/opoNgdidSdgsSustainList.do **SDGs 데이터 지표 세분화** • 지표 서비스 내용 이해 • 지표 선정 절차 파악 및 응용 • 데이터 정제 기술 **SDGs 빅데이터 분석 기법** • 데이터 기반 의사결정 필요성 이해 • 데이터 분석 기획 이해 • 데이터 분석 방법론 이해 • 분석을 위한 기초 통계, 회귀 분석, 시계열 분석 • 분석을 위한 데이터 마이닝 기초 **SDGs 빅데이터 시각화 기법** • 소통과 설득을 위한 시각적 표현 • 시간 시각화, 분포시각화, 관계시각화, 비교시각화		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☑ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC3 (학습자원 활용역량)	50	• SDGs 분석에 필요한 데이터 수집 및 분석 도구 활용 역량 평가	실습수행평가
MC5 (실제적 문제해결 역량)	50	• 해결 문제의 가치, 문제 접근 방법, 해결에 대한 근거 제시의 정확성과 명확성 평가	프로젝트결과보고서

과목 프로파일			
교과목명	SDGs를 위한 디자인 씽킹	영문교과목명	Design Thinking for SDGs
교과목 개요 및 특성	디지안씽킹 프로세스를 이해하고 SDGs 달성을 위한 5~9가지 주제를 뽑아 팀원들의 집단지성과 공감 능력으로 해결을 위한 아이디어를 창출하고 해결안을 도출해서 짧게라도 적용해보는 경험을 갖는다.		
교과 목표	• 학생들이 실제 일상생활에서 문제를 발견하고 실천할 수 있는 방법을 발견하고 개발하는 경험 • 디자인 씽킹(Design Thinking) 프로세스를 적용하여 공감 기반의 창의적 문제 해결 역량 함양 • 체인지메이커(Change Maker)로서의 마인드를 함양하고, 디자인씽킹 방법론 적용을 통해 실천적 역량 강화 • 협업을 통한 문제 해결과 의사소통 역량 배양 • 지속가능한 변화를 이끌어 갈 사회혁신가 양성		
교과 내용	**아이스브레이킹 및 팀빌딩** **디자인씽킹 프로세스 및 적용 사례 소개** **체인지메이커 및 적용 사례 소개** **체인지메이커 PBL** • SDGs 중 대학 생활과 적합한 5-6개 목표 중 하나를 팀별로 선정 • 디자인씽킹 프로세스 기반으로 선정한 목표의 이슈 식별 및 정의 • 창의적으로 해결 방안 도출 **실생활에서 실천하기** **성찰 및 피드백**		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC2 (교육과정 재구성 역량)	20	• SDGs 교육과정에 디자인씽킹 프로세스를 적용할 수 있는 역량 평가	프로젝트 수행 보고서
MC3 (학습자원 활용역량)	20	• 디지인씽킹 프로세스 적용에 필요한 기법과 도구 활용 역량 평가	프로젝트 수행 보고서
MC4 (학습생태계 조성관리역량)	20	• 지역문제, 지역전문가, 지역 기관, 지역 학생들 참여 정도 평가	동료평가 멘토링보고서
MC5 (실제적 문제해결 역량)	20	• 디자인씽킹 적용 결과의 지역문제 연관성 및 해결 방법의 현실성 평가	프로젝트 수행 보고서
MC6 (공감적 의사소통 역량)	20	• 문제 해결과정에 작성한 공감지도를 통해 이해와 공감을 통해 진짜 문제를 찾아 가치를 실현 여부 평가	결과보고서 발표

과목 프로파일			
교과목명	SDGs 지역연계 캡스톤디자인	영문교과목명	Community-Connected Capstone Design of SDGs
교과목 개요 및 특성	지역사회의 지속가능발전에 필요한 분야를 전공과 연계하여 선정하고, 해당 분야에서 기여할 수 있는 방법과 실천 결과를 창출한다.		
교과 목표	• 학생들이 지역사회에 관심을 갖고, 문제를 발견하고, 해결에 기여할 수 있는 방법을 찾고, 실천해보는 경험 • 협업을 통한 문제 해결과 의사소통 역량 배양 • 지속가능한 변화를 이끌어 갈 사회혁신가 양성		
교과 내용	**캡스톤 디자인의 이해** **캡스톤디자인 툴박스** • 1년 동안 배운 SDGs 이론과 전공에서 배운 이론을 전공교과목 및 이론 등을 바탕으로, 지역사회가 필요로 하는 과제를 대상으로 학생들이 스스로 기획과 종합적인 문제해결을 통해 창의성과 실무능력, 팀웍, 리더십을 배양하도록 지원 **캡스톤디자인 과제수행(프로세스)** • 사회나 지역사회문제 해결을 하기 위해 문제를 발굴하고 지역민, 지역전문가와 협력하면서 과제 해결하도록 지원 • 프로토타입 만들기 **과제 프로젝트 성과 발표 준비** **캡스톤디자인 결과물 자산화 찾기** **캡스톤디자인 과제평가**		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC4 (학습생태계 조성관리역량)	50	• 지역문제, 지역전문가, 지역 기관, 지역 학생들 참여 정도 평가	동료평가 멘토링보고서
MC5 (실제적 문제해결 역량)	30	• 제안한 해결방법에 적용한 다양한 융합적 요소 평가	프로젝트 수행 보고서
MC6 (공감적 의사소통 역량)	20	• 다양한 분야에서 공감으로 접근하여 문제를 해결하였는지, 해결과정에서 동료들과 창의적 문제해결 접근이 이루어졌는지 평가	결과보고서 발표

9. 소단위 전공 이수 요건

교과 과정	
기초개념	SDGs 이해와 실제
기본 주제	지속가능발전을 위한 디지털 기술
	다문화 감수성 및 세계화
	기후변화와 지속가능한 세계
	지속가능한 사회를 위한 미래교육
	시민의 역사
실무활용	데이터 기반 SDGs 관리
	SDGs를 위한 디자인 씽킹
	SDGs 지역연계 캡스톤디자인

비교과 과정	
특강/캠프	ESG 리더 양성 캠프
	공통체 의식함양 특강 예시: 일생생활과 글로벌 이슈 연결 정보 팩트 체크 검증 편견없는 사회 등
	지역 학생들과 함께 하는 SDGs 캠프
캠페인	내가 사는 캠퍼스 공간 혁신 캠페인
	프리할지도 캠페인
	SDGs 서포터즈 활동
경진대회	ESG 사회공헌 아이디어 경진대회
	강릉SDGs 청년정책 공모전
역량진단	SDGs 역량 진단 (필수)

AI리터러시마이크로디그리
AI Literacy MicroDegree

1. 교육목표

CKU 교육목표	SDGs 마이크로디그리 교육목표
• 가톨릭 가치관과 호연지기를 갖춘 사회적 지도자 양성 • 국가와 세계발전에 기여하는 열정적 전문인 양성 • 균형적 사고로 문제를 해결하는 창의적 인재 양성	• 인공지능 윤리 의식 함양으로 모두를 위한 안전한 인공지능 기술 활용 인재 양성 • 전공분야에 AI를 적용할 수 있는 융합형 인재 양성 • 문제해결에 특화된 실습 중심의 내용으로 인공지능 서비스를 구현할 수 있는 실무형 인재 양성

2. 교과운영 방안

3. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (인공지능 공학적 활용 능력)	인공지능 실현을 지원하는 다양한 도구를 활용할 수 있는 능력	프로젝트 평가 지필평가
MC2 (인공지능 융합 능력)	인공지능을 이해하고 다양한 분야에 적용할 수 있는 능력	프로젝트 평가
MC3 (인공지능 프로그래밍 능력)	인공지능 기초를 이해하고 구현하기 위한 프로그래밍 능력	프로젝트 평가 지필평가
MC4 (인공지능 서비스 기획 능력)	문제를 비즈니스 관점에서 이해하고 인공지능을 적용한 창의적이고 혁신적인 해결책을 기획하는 능력	프로젝트 평가 발표평가
MC5 (변화적응력)	빠르게 진화하는 기술 동향을 파악하고 열린 학습의 자세로 지속적 지식을 확장하는 능력	성찰일지 지필평가
MC6 (인공지능윤리)	데이터 수집, 처리 저장에 관련한 윤리적 이슈를 이해하고 대응하는 능력, 모델이나 알고리즘이 편향되지 않도록 유지하는 능력	발표평가 프로젝트 평가

4. 전공능력 선정 배경

가. JobKorea, 인크루트, 점핏 등 채용 사이트에서 대졸, 신입, 학력무관으로 검색해서 나오는 대부분의 기업들이 원하는 능력

경력 및 자격요건	우대사항
• 머신러닝을 활용한 플랫폼 개발 경험자 • Python, Java 등을 이용한 응용프로그램 설계/개발 경험자 • AI,ML 기반 솔루션 개발에 필요한 오픈소스 활용 개발 경험자 • 딥러닝 프레임워크 활용 개발 경험자 • 음성인식, 음성합성, 문자인식과 연계된 솔루션을 활용 개발 경험자 • AI 모델 구조에 대한 기본적 이해 • Vision 관련 CNN 모델 구조 이해 • Pytorch 사용 경험	• ChatGPT, Dialogflow 등을 이용한 애플리케이션 개발 경험 • 우수한 문제 해결능력을 갖춘 사람 • 자신의 일을 책임감 있고 성실하게 수행할 수 있는 사람 • 데이터를 분석하거나 모델링을 통해 결과를 도출해낸 경험이 있는 사람 • 챗봇 최적화, 파인튜닝, 프롬프트 튜닝, 미디어 생성 알고리즘 등의 경험과 이해 • LLM, Stable Diffusion, GPT, GAN, RNN 등의 알고리즘에 대한 경험과 이해

나. JobKorea, 인크루트, 점핏 등 채용 사이트에서 대졸, 신입, 학력무관으로 검색해서 나오는 대부분의 기업 분야

1) 순수 IT 기업이 60% 정도를 차지하지만,

2) AI 분야의 경우는 전공 무관이면서 게임, 전자, 전기, 금융, 전기차, 교육, 상담 등 다양한 학문 분야에 대한 이해를 원하는 기업들도 40% 이상임

5. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	학기 구분						비고
			1학기			2학기			
			학점	주당 시간		학점	주당 시간		
				이론	실습		이론	실습	
소전	프론트엔드 프로그래밍	3	3	1	2				필수
소전	문제해결 알고리즘	3	3	1	2				택 1
소전	객체지향프로그래밍	3	3	1	2				
소전	인공지능모델링	2	2	0	2				필수
소전	AI플랫폼 활용	2				2	0	2	필수
소전	AI프레임워크 기초	3				3	0	3	필수
소전	캡스톤 디자인	2				2	0	2	택 1
소전	소프트웨어공학	2				2	0	2	
전공과목 합계		20	11	3	8	9	0	9	

* 이수구분: 소단위 전공(소전)

6. 교육과정 이수체계도

학기	과 목 명			
1학기	프론트엔드 프로그래밍	문제해결 알고리즘	객체지향프로그래밍	인공지능모델링
2학기	AI플랫폼 활용	AI프레임워크 기초	캡스톤 디자인	소프트웨어공학

7. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
소전	프론트엔드 프로그래밍			50	40	10		100
	문제해결 알고리즘	40		60				100
	객체지향프로그래밍	40		60				100
	인공지능모델링	60	20				20	100
	AI플랫폼 활용	40	20	20			20	100
	AI프레임워크 기초	30		30	20		20	100
	캡스톤 디자인		30	20	25	25		100
	소프트웨어공학		30	20	25	25		100
역량총합		210	100	260	110	60	60	800

8. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
교과목명	프론트엔드 프로그래밍	영문교과목명	Front End Programming
교과목 개요 및 특성	인공지능 서비스 구현에 필요한 웹 프로그래밍 기술을 익히면서 프로그래밍 기초를 다진다.		
교과 목표	• HMTL CSS 웹 프로그래밍 핵심 기술 구현 • 웹 브라우저에서 동작하는 다양한 Python 애플리케이션을 개발		
교과 내용	• HTML, CSS, py-script 태그 사용하기 • 이벤트 핸들링, Web API, 비동기 실행 • React 기초, 데이터 다루기 • PyScript 컴포넌트 • NumPy와 Matplotlib, Pandas 패키지 • 모델 학습을 위한 컴포넌트, 모델 테스트 • 간단한 웹 애플리케이션 구현		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☑ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC3 (인공지능 프로그래밍 능력)	50	• 웹애플리케이션을 구현할 수 있는지 평가함	시험 프로젝트 평가
MC4 (인공지능 서비스 기획 능력)	40	• 사용자 니즈에 부합하는 웹애플리케이션 시나리오를 기획할 수 있는지 평가함	보고서 평가
MC5 (변화적응력)	10	• 사용자 니즈 분석 능력과 효율적 개발을 위한 다양한 정보 검색 및 반영이 이루어졌는지 평가함	성찰일지 보고서 평가

과목 프로파일			
교과목명	문제해결알고리즘	영문교과목명	Problem Solving Algorithm
교과목 개요 및 특성	인공지능을 개발하기 위해 기초가 되는 컴퓨팅 사고력을 배양하고, 파이썬을 활용하여 간단한 데이터 관리 프로그래밍을 개발한다.		
교과 목표	• 문제해결 절차를 논리적, 반복적 패턴의 알고리즘으로 표현 • 파이썬 자료구조를 이용한 기초 알고리즘 구현 • 파이썬 라이브러리를 이용하여 데이터 베이스 기초 구현		
교과 내용	• 순차논리, 반복논리, 분기 논리 • 파이썬으로 if, for 구현하기 • 파이썬 List, Tuple, Set, Dictionary • 파이썬으로 배열, 스택, 큐 구현 • 특정 Alphabet의 빈도수 측정 함수 구현 • 파이썬으로 정렬, 검색 알고리즘 구현 • 파이썬 NumPy로 데이터 구조화 • 파이썬 NumPy 자료를 데이터베이스로 관리하기(SQLLite)		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☑ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC1 (인공지능 공학적 활용 능력)	40	• 데이터 베이스 설계 및 질의어를 작성할 수 있는지 평가	지필평가
MC3 (인공지능 프로그래밍 능력)	60	• 파이썬 프로그래밍 언어로 서버 프로그래밍을 개발할 수 있는지 평가	지필평가 프로젝트 평가

과목 프로파일			
교과목명	객체지향 프로그래밍	영문교과목명	Object-Oriented Programming
교과목 개요 및 특성	파이썬 프로그램의 기본 문법과 다양한 라이브러리를 활용하여 데이터 처리 프로그래밍을 개발한다.		
교과 목표	• 객체지향 파이썬 프로그래밍 • 파이썬 라이브러리 설치하고 활용하기		
교과 내용	• 기초 문법(메모리, 변수, 자료형, 연산자,입출력) • 제어문 • 함수 기초(호출, 함수형 문법) • 객체지향(클래스와 객체) • 문자열과 정규표현식 • 모듈과 예외처리 • Pandas, MatPlotlib, Seaborn 라이브러리		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☑ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC1 (인공지능 공학적 활용 능력)	40	• 파이썬 라이브러리를 활용하여 인공지능 서비스 프로그램을 개발할 수 있는지 평가	지필평가 프로젝트 평가
MC3 (인공지능 프로그래밍 능력)	60	• 파이썬 프로그래밍 언어로 서버 프로그램을 개발할 수 있는지 평가	지필평가 프로젝트 평가

과목 프로파일			
교과목명	인공지능모델링	영문교과목명	AI modelling
교과목 개요 및 특성	인공지능에서의 학습 이론을 파악하고 학습에 사용하는 인공지능 알고리즘을 파악하여, 문제에 적용할 인공지능 학습 모델을 선정할 수 있다.		
교과 목표	• 기계학습 및 딥러닝의 원리를 이해하고 활용 • 지도/비지도학습 개념을 이해하고 알고리즘을 활용 • AI 문제를 정의하고 신경망 기반 알고리즘 모델링		
교과 내용	• 기계학습 개념 및 특징, 기계학습 분류, Scikit-Learn • 머신러닝 워크플로우 소개, 데이터 전처리 및 EDA • 교차검증, 모델 성능 평가 개요, 분류모델 성능평가지표 • 분류모델 : 로지스틱회귀, 결정트리 • 회귀모델 : 선형회귀, 규제선형 • 수요예측 모델 실습 • 인공신경망 소개, 신경망을 위한 데이터 표현 • 그레디언트기반 최적화, 다층퍼셉트론 • 사용자 정의 모델과 훈련 알고리즘 • 컴퓨터비전을 위한 딥러닝 : 합성곱 신경망 • 텍스트와 시퀀스를 위한 딥러닝 : 순환신경망 • 생성 모델을 위한 딥러닝 : LSTM, 생성RNN		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☑ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC1 (인공지능 공학적 활용 능력)	60	• 머신러닝, 딥러닝을 이해하고 다양한 모델과 알고리즘을 이해하고 있는지 평가 • 다양한 종류의 형태의 데이터를 이해하고 처리할 수 있으며, 구조화된 데이터 뿐만 아니라 비구조화된 데이터를 다룰 수 있는지 평가	지필평가
MC2 (인공지능 융합 능력)	20	• 의료, 금융, 제조, 자동차, 스포츠, 교육 등 인공지능을 융합할 분야에 대한 지식을 갖추고 있는 평가	프로젝트평가
MC6 (인공지능윤리)	20	• 인공지능을 적용한 다양한 분야에서 발생하는 윤리적 문제-개인정보보호, 저작권, 알고리즘의 편향성-을 이해하고 대응 방안을 설계할 수 있는지 평가	발표

과목 프로파일			
교과목명	AI 플랫폼 활용	영문교과목명	AI Platform
교과목 개요 및 특성	AI 서비스 개발을 위한 플랫폼을 이해하고 플랫폼을 확장할 수 있는 파이썬 프로그램을 개발한다.		
교과 목표	• 플랫폼 개념을 이해 • AI 플랫폼 구성요소를 파악하고 문제 해결에 적합한 플랫폼을 선정 • AI 플랫폼 활용 AI 서비스 기획 및 구현		
교과 내용	• AI 플랫폼 개념 및 종류 • AI 플랫폼 활용 사례 • 머신러닝에서의 AI 플랫폼의 위치 • Google Cloud AI Platform • MS Azure ML Studio • MathWorks MatLab • 뤼튼 • 마음AI • AI 플랫폼 기반 활용 사례 실습		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☑ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC1 (인공지능 공학적 활용 능력)	40	• 자연어처리, 이미지인식 등 인공지능 기술을 활용하여 제품이나 서비스 개발을 지원하는 플랫폼을 선정하여 서비스를 개발할 수 있는 능력 평가	프로젝트 평가
MC2 (인공지능 융합 능력)	20	• 의료, 금융, 제조, 자동차, 스포츠, 교육 등 인공지능을 융합할 분야에 대한 지식을 갖추고 있는 평가	프로젝트평가
MC3 (인공지능 프로그래밍 능력)	20	• 플랫폼이 제공하는 API를 이용하여 특정 분야 맞춤형 서비스를 개발할 수 있는지 평가	프로젝트평가
MC6 (인공지능윤리)	20	• 인공지능을 적용한 다양한 분야에서 발생하는 윤리적 문제-개인정보보호, 저작권, 알고리즘의 편향성-을 이해하고 대응 방안을 설계할 수 있는지 평가	발표

과목 프로파일			
교과목명	AI 프레임워크	영문교과목명	Citizenship History
교과목 개요 및 특성	인공지능 프레임워크를 기반으로 실제 인공지능 개발 환경 업무에 적용 가능한 인공지능 프로그래밍 지식 습득		
교과 목표	• 프레임워크 개념 이해하기 • 이미지 처리 • 자연어 처리 • 프레임워크 기반 인공지능 서비스 구현		
교과 내용	• Keras 소개/설치 및 사용 • 파이토치 소개/설치 및 사용 • ANN원리 이해 및 필기체 구분 분류 ANN 구현 • CNN원리 이해 및 컬러 이미지를 구현하는 DNN 구현 • RNN원리 이해 및 문장을 판별하는 LSTM 구현 • 프레임워크 기반 서비스 구현		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☑ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC1 (인공지능 공학적 활용 능력)	30	• 이미 검증된 라이브러리와 사전 학습 완료된 딥러닝 알고리즘을 제공하는 프레임워크 기반으로 효율적으로 서비스를 개발할 수 있는지 평가	지필 평가
MC3 (인공지능 프로그래밍 능력)	20	• 프레임워크를 활용하여 특정 분야 맞춤형 서비스를 개발할 수 있는지 평가	프로젝트평가
MC4 (인공지능 서비스 기획 능력)	20	• 프레임워크 기반으로 개발할 수 있는 서비스를 기획하고 시나리오를 설계할 수 있는지 평가	프로젝트평가
MC6 (인공지능윤리)	20	• 인공지능을 적용한 다양한 분야에서 발생하는 윤리적 문제-개인정보보호, 저작권, 알고리즘의 편향성-을 이해하고 대응 방안을 설계할 수 있는지 평가	발표

과목 프로파일			
교과목명	소프트웨어 공학	영문교과목명	Software Engineering
교과목 개요 및 특성	소프트웨어 공학 프로세스와 기법에 따라 인공지능 서비스를 구현		
교과 목표	• 체계적으로 소프트웨어를 개발하는 절차와 기법을 이해하고 활용 • GitHub에 참여하여 인공지능 서비스를 개발		
교과 내용	• 소프트웨어 개발 생명 주기 • 소프트웨어 개발 프로젝트 관리 기법- 일정, 진척 • UML(Unified Modeling Language) 기반 소프트웨어 개발 산출물 작성 기법 • 소프트웨어 테스팅 기법 • 소프트웨어 품질 관리 기법 • 소프트웨어 형상 관리 기법 • 소프트웨어 문서화 기법 • 오픈소스 기반 소프트웨어 개발 실습 • GitHub를 통한 개발자 네트워크 참여 공동 개발 경험		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☑ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC2 (인공지능 융합 능력)	30	• 인공지능을 적용할 산업분야를 이해하고, 적용 영역을 선정할 수 있는지 평가	서비스 만족도
MC3 (인공지능 프로그래밍 능력)	20	• 인공지능 플랫폼, 프레임워크를 활용하여 다양한 산업분야에 활용 가능한 인공지능 서비스를 개발할 수 있는지 평가	프로그램 기능/품질평가
MC4 (인공지능 서비스 기획 능력)	25	• 인공지능 플랫폼, 프레임워크를 활용하여 다양한 산업분야에 활용 가능한 인공지능 서비스를 기획하고 평가할 수 있는지 평가	프로젝트 결과 보고서
MC5 (변화적응력)	25	• GitHub를 이용하여 변하는 기술을 파악하고 다양한 전문가와 교류하면서 서비스를 개선할 수 있는지 평가	GitHub 로그 평가

과목 프로파일			
교과목명	캡스톤 디자인	영문교과목명	Capstone Design
교과목 개요 및 특성	Ai 프레임워크 기반, 이미지, 오디오, 텍스트 학습데이터를 활용한 인공지능 서비스 구현		
교과 목표	• 챗봇 또는 생성형 AI 기반 서비스 구현 • 의사소통과 협업 역량을 기반으로 팀 프로젝트 완수		
교과 내용	• 제시받은 요구사항 이해 및 분석 • 단위 프로젝트 기획 및 계획 수립 • 단위 프로젝트 설계 • 단위 프로젝트 구현 및 테스트 • 단위 프로그램 통합 테스트 • 단위 프로그램 결과 보고		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☑ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
MC2 (인공지능 융합 능력)	30	• 인공지능을 적용할 산업분야를 이해하고, 적용 영역을 선정할 수 있는지 평가	서비스 만족도
MC3 (인공지능 프로그래밍 능력)	20	• 인공지능 플랫폼, 프레임워크를 활용하여 다양한 산업분야에 활용 가능한 인공지능 서비스를 개발할 수 있는지 평가	프로그램 기능/품질평가
MC4 (인공지능 서비스 기획 능력)	25	• 인공지능 플랫폼, 프레임워크를 활용하여 다양한 산업분야에 활용 가능한 인공지능 서비스를 기획하고 평가할 수 있는지 평가	프로젝트 결과 보고서
MC5 (변화적응력)	25	• GitHub를 이용하여 변하는 기술을 파악하고 다양한 전문가와 교류하면서 서비스를 개선할 수 있는지 평가	GitHub 로그평가

9. 소단위 전공 이수 요건

가. 마이크로디그리 교과 **12학점 이상** 이수

나. 디지털 소통 영역 교양 2과목 이상 이수

다. 창의융합실용 모듈 융합캡스톤 디자인 3학점 이상 이수 또는 현장실습

라. 비교과 3개 과정 이상 이수

스마트기술창업마이크로디그리
Smart Technology-based Start-up Microdegree

1. 교육목표

가. 본 마이크로디그리는 전공 능력을 갖춘 학생들이 향후 진로를 선택할 때 창업 분야를 선택할 수 있도록 창업과 관련한 기본적인 지식과 역량을 향상시켜주고자 한다.

나. 전공에 기반한 기술창업을 이해하고, 최신의 사회 트렌드를 성찰할 수 있다.

다. 기업가정신 및 이와 관련한 활동 및 사례를 이해하고 기업가정신을 함양할 수 있다.

라. 비즈니스의 트렌드 및 이와 관련한 마케팅 방법을 학습함으로써 향후 창업자로서 필요한 역량을 향상시킬 수 있다.

마. 지적재산과 관련한 내용을 학습하고 사례를 고찰함으로써 향후 기술창업을 위한 지식재산을 준비할 수 있다.

바. 기술창업분야의 아이디어를 도출하고 특허를 출원하여 기술창업자로서 요구되는 기본적인 소양을 완성할 수 있다.

2. 교과운영 방안

가. 교과는 5개 교과목으로 구성되며 1년 이수 과정으로 이루어진다.

나. 과정은 전체 5개 교과목으로 이루어지며, 각 과목별 전문 지식과 역량을 갖춘 교수진에 의하여 강의가 진행된다.

다. 교과는 전공으로 운영되며 동일한 제목의 교과목이라고 하더라도 상황에 따라 교과 운영 방식 및 내용이 변경될 수 있다.

라. 교과는 각 교과목별 이수 기준에 따라 이수가 결정되며, 전체 과정의 이수는 별도의 기준을 따른다.

3. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (창의융합역량)	소비자의 변화, 사회적인 환경 변화를 이해하고 각 스타트업의 전문성을 반영한 학문 등을 분석하여 창의적으로 아이디어도출 및 디자인에 적용할 수 있는 능력	필답고사 발표 팀작업 공동설계
MC2 (문제해결역량)	변화하는 수요에 능동적으로 대처하고 주어진 문제를 적극적으로 해결하여 새로운 지식과 기술을 창출하고 이를 바탕으로 새로운 방향을 도출할 수 있는 능력	필답고사 발표 보고서 공동설계
MC3 (의사소통 및 공감역량)	창업을 위한 기업가정신은 창업에 대한 이해 외에도 팀빌딩과 같은 조직의 결성과 운영에 대한 이해를 높임으로써 사회 생활에 필요한 이해 및 커뮤니케이션 스킬 등에 대한 능력	발표 팀작업 공동설계

4. 전공능력 선정 배경

가. 고용노동부의 워크넷에서 제시하는 '4차산업 혁명 시대의 미래인재'에 필요한 역량 중 '창업가 정신' 역량이 있음

나. 이를 위한 세부 역량으로 '디지털 문해력', '자기주도적 학습능력', '창의력 및 융복합 능력', '문제해결 능력', '협업 능력', '공감소통 능력'을 제시함

다. 학생의 본 소속 전공에서 성취하는 역량 외에 '스마트기술창업' 소단위 전공은 '창의융합역량', '문제해결역량', '의사소통 및 공감역량'을 주 역량으로 함

5. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	학기 구분						비고
			1학기			2학기			
			학점	주당 시간		학점	주당 시간		
				이론	실습		이론	실습	
소전	기술창업의 이해	3	3	2	1				
소전	성공을위한기업가정신	2	2	2	0				
소전	지식재산권의 이해	3				3	3	0	
소전	스타트업콘텐츠마케팅과 트렌드	3	3	3	0				
소전	기술창업캡스톤디자인	3				3	0	3	
전공과목 합계		**14**	**8**	**7**	**1**	**6**	**3**	**3**	

* 이수구분: 소단위 전공(소전)

6. 교육과정 이수체계도

학기	과목명				
1학기	기술창업의 이해3-2-1	스타트업콘텐츠마케팅과 트렌드 3-3-0	성공을위한 기업가정신* 2-2-0		
2학기	지식재산권의 이해 3-3-0	기술창업캡스톤디자인 3-0-3			

* 교양과목에 편재되어 있어 1,2학기 중 원하는 시기에 이수 가능

7. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
소단위전공	기술창업의 이해	40	60					100
	성공을위한기업가정신	30	20	50				100
	지식재산권의 이해	40	60					100
	스타트업콘텐츠마케팅과 트렌드	40	60					100
	기술창업캡스톤디자인	20	20	60				100
역량총합		**170**	**220**	**110**				**500**

8. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
교과목명	기술창업의 이해	영문교과목명	Understanding Technology Start-ups
교과목 개요 및 특성	4차 산업혁명 환경에서 기술창업의 관심이 높아지는 시점이며 기술창업가 육성을 위한 정부차원의 지원이 높아지고 있고, 새로운 사업분야에 대한 사회적 수요가 높아지고 있다. 본 교과목은 기술창업가 육성을 위한 기술창업의 기초적 내용과 관련된 기본 지식, 적용 방법에 대한 교과내용을 학습자에게 전달하고자 한다. 이를 위해 기술창업 모의 시뮬레이션 PBL(Project Based Learning)학습법을 활용하여 학습자들에게 기술창업 설립 경험을 제공하고자 한다.		
교과 목표	성공하는 기술창업가 육성을 위해 변화하는 국제시장에서 기술창업의 중요성을 인식하고, 기술창업의 준비-실무-성장전략을 수립 및 실행할 수 있는 역량을 확보하는 것을 본 교과의 목표로 한다.		
교과 내용	• 국제시장에서의 기술창업의 중요성 : 기술창업 이해, 4차 산업혁명 중요 기술, 글로벌 창업과 기업가 정신 • 기술창업 준비 : 기술창업 아이템 개발과 고객 개발, 창업관련 정책 및 제도, 지식재산권, 비즈니스모델 개발 • 기술창업 실무과정 : 사업계획서 작성, 창업기업 종류와 설립 절차, 마케팅 전략, 재무관리 및 자금 확보 • 기술창업 성장전략 : 기술창업기업의 스케일업 및 국제화 전략 수립		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의융합역량 (MC1)	40	• 기술창업의 기초적 내용과 관련된 기본 지식, 적용 방법에 대한 내용을 이해하고 설명할 수 있다.	시험, 발표
문제해결역량 (MC2)	60	• 기술창업을 위해 아이템 개발, 사업계획서 작성, 기업 설립 및 준비, 지식재산권 확보, 비즈니스 모델 수립, 실무운영, 성장전략을 수립할 수 있다.	보고서

과목 프로파일			
교과목명	성공을 위한 기업가정신	영문교과목명	Entrepreneurship for The Success
교과목 개요 및 특성	• 본 교과목은 학부과정 소단위 전공(Microdegree)중 스마트 기술창업 마이크로디그리 교과목으로 개설된 과목임 • 본 교과목의 학습방법은 사이버강좌로 비대면(동영상)으로 진행됨 • 사이버 강좌로 개설되는 수업으로 각 차시별 주제에 대한 강의 영상을 보면서 해당 교육 내용을 이해함		
교과 목표	• 본 교과는 창업과 기업가정신이 왜 필요가에 대한 이유를 제시 • 또한 창업을 위한 아이템 발굴에서부터 사업화를 위해 알아야 할 중요한 내용을 학습 • 창업뿐만 아니라 기존 기업의 영속성을 위한 신규 사업 아이템을 발굴할 때도 유용한 내용을 학습 • 취업과정을 포함하여 실제 취업 후 업무를 수행함에 있어 상당한 도움이 될 수 있는 학습으로 구성 • 이를 통해 기업의 관점에서 생각하고 의미있는 결과를 도출할 수 있는 기본자세를 함양하는 것을 목표로 함		
교과 내용	본 교과목은 창업에 대한 이해와 역량 향상과 더불어 취업 후 업무 역량을 향상시킬 수 있도록 창업과 창업가정신에 대한 이해와 더불어 비즈니스 모델과 린 스타트업, 팀빌딩과 엘리베이터 피치의 내요으로 구성되어 있음		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의융합역량 (MC1)	30	• 창업의 기본전제는 적절한 대상에게 가치있는 무엇인가를 제공하고 이에 대한 경제적 가치로 되돌려 받는 과정이며, 적절한 대상에게 가치있는 무엇인가를 제공한다는 것은 그들이 직면한 문제의 해결을 위해 창의적이면서 다양한 분야와의 융합이 필수적인 역량임 • 따라서 다양한 분야에 대한 이해와 이를 창의적으로 연결하여 가치를 생성하는 능력의 정도를 판단	시험, 보고서
문제해결역량 (MC2)	20	• 창업을 위한 기업가정신은 창업에 대한 이해 외에도 팀 빌딩과 같은 조직의 결성과 운영에 대한 이해를 높임으로써 사회생활에 필요한 이해 능력을 포함하고 있음 • 따라서 팀 빌딩과 조직 결성 및 운영에서 발생하는 다양한 문제를 인식하고 이를 해결하기 위해 어떠한 관점에서 해당 문제를 인식하였으며, 인식된 내용을 바탕으로 문제해결을 위한 창의적인 해석과 능력의 정도를 판단	시험, 보고서
의사소통 및 공감역량 (MC3)	50	• 창업은 창업아이템의 발굴에서부터 제품 생산과 판매 그리고 A/S뿐만 아니라 조직의 결성과 운영을 포함하여 자금 조달에 이르기까지 기존 기업의 경영보다 넓은 영역을 포함하고 있음 • 따라서 창업과정 뿐만 아니라 기존 기업의 영역에서도 충분히 활용할 수 있는 의사소통 능력의 정도를 판단	시험, 보고서

과목 프로파일			
교과목명	지식재산권의이해	영문교과목명	Understanding of Intellectual Property Rights
교과목 개요 및 특성	지식재산권 혹은 지적재산권은 인간 지적활동의 정신적 산물로써 외형을 갖추지 않은 재산권을 말한다. "무체재산권"이라고도 하는 지식재산권에는 산업재산권 (특허,실용신안,디자인,상표), 저작권 (저작자권리 ; 인격권 저작재산권, 저작인접권자권리) 등과 신지식재산권 (영업비밀, 컴퓨터프로그램, 반도체 배치설계, 유전자원, 전통지식) 등이 포함되는 넓은 권리이다. 본 교과목을 통하여 지식재산권 전반에 대한 개념 이해와 더불어 분쟁사례들을 분석하고 검토함으로써, 실무상 지식재산권 분쟁 예방 및 권리 보호의 이해의 폭을 넓힐 수 있다.		
교과 목표	전 본 교과목에서는 이와 같은 지식재산권과 관련하여 우리가 쉽게 지나치고 깨닫지 못했던 지식재산권 관련 법률상식과 실제 분쟁사례들을 찾아보고 알아봄으로써 지식재산권의 중요성과 함께 기본적 내용들을 이해를 할 수 있도록 한다.		
교과 내용	지식재산권의 3가지 분류인, 특허법, 실용신안법, 상표법, 디자인 보호법 등 산업분야의 산업재산권, 문화예술분야의 저작권법, 반도체 배치설계법을 비롯한 사회기술의 변화에 따른 새로운 형태의 신지식재산권 분야 전반에 대한 기본 개념과 대표적인 사례들을 소개하고 분석하는 것을 내용으로 한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의융합역량 (MC1)	40	• 산업재산권 (특허,실용신안,디자인,상표), 저작권 (저작자권리 ; 인격권 저작재산권, 저작인접권자권리) 등과 신지식재산권 (영업비밀, 컴퓨터프로그램, 반도체 배치설계, 유전자원, 전통지식) 등 다양한 분야의 지식재산에 대한 이해와 함께 창의적인 아이디어를 도출할 수 있다.	보고서, 과제, 시험
문제해결역량 (MC2)	60	• 실무상 지식재산권 관련 문제상황에 대한 분석력, 분쟁에 대한 적응력을 향상시켜 적절한 대응 및 문제해결을 할 수 있다.	토론, 시험

과목 프로파일			
교과목명	스타트업 콘텐츠 마케팅과 트렌드	영문교과목명	Startup Contents Marketing and Trend
교과목 개요 및 특성	디지털 기기의 발전과 보급화에 따라 콘텐츠 마케팅의 효율성과 필요성이 높아짐에 따라 스타트업 콘텐츠 마케팅의 성공사례를 분석하고 최신 트렌드에 맞는 콘텐츠 마케팅 전략에 관해 연구하는 과목		
교과 목표	전통적인 방식의 마케팅의 시대를 벗어나 변화하는 시대를 반영하는 마케팅 트렌드에 대해 이해하고, 특히 스타트업의 사례들을 통해 콘텐츠의 중요성이 부각되는 마케팅 전략에 관해 연구한다.		
교과 내용	• 소비자의 변화와 콘텐츠 마케팅 트렌드의 변화 파악 • 콘텐츠 마케팅이 진행되는 미디어의 특성과 적절한 활용 • 기업이 당면한 다양한 마케팅 상황에 적절한 솔루션 제안		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론(✓ 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의융합역량 (MC1)	40	• 사회, 경제, 문화, 기술 등 다양한 분야의 트렌드와 스타트업의 콘텐츠 마케팅 트렌드를 분석하여 스타트업의 마케팅을 효율적으로 수행하기 위한 콘텐츠 마케팅 전략에 대해 창의적인 아이디어를 도출할 수 있다.	보고서, 발표
문제해결역량 (MC2)	60	• 소비자의 변화와 미디어의 특성을 파악하여 스타트업의 다양한 상황에 맞는 적절한 콘텐츠 마케팅 솔루션을 제안 할 수 있다.	보고서, 발표

과목 프로파일			
교과목명	기술창업캡스톤디자인	영문교과목명	Capstone Design for Technology-based Startup
교과목 개요 및 특성	스마트기술창업마이크로디그리를 마무리하는 교과목으로서, 본 전공에서 가지고 있던 다양한 아이디어를 구체화하고 이를 기반으로 창업 준비를 가능하게 하는 교과목이다.		
교과 목표	• 특허를 출원할 수 있다. • 창업 준비를 마무리할 수 있다.		
교과 내용	• 특허 출원의 실제 • 사업계획서의 작성 • 아이디어의 도출 및 개선, 마케팅 준비		
교육 방법	이론 ( ) 실습 ( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의융합역량 (MC1)	20	• 창의적인 아이디어를 바탕으로 새로운 제품을 구상할 수 있다.	발표
문제해결역량 (MC2)	20	• 창업을 위하여 준비된 상황을 기반으로 주어진 문제를 해결할 수 있다.	발표
의사소통 및 공감 능력 (MC3)	60	• 사업계획서 및 아이디어를 구체화하여 발표할 수 있다.	프로젝트 결과 발표

9. 소단위 전공 이수 요건

가. 전체 교과목 중 **12학점 이상** 이수

나. 캡스톤디자인을 통한 성과 발표

스포츠경영관리분석마이크로디그리
Sport Business Manager Micro Degree

1. 교육목표

가. 21세기 고부가가치 산업으로 부상하고 있는 스포츠산업의 경쟁력을 강화하기 위해서는 스포츠 관련 산업의 특성을 정확히 이해하고, 각 분야에 적합한 경영 전략과 방법을 적용할 수 있는 전문 인력의 양성

나. 지역별 특성에 맞는 스포츠산업을 기획, 실행할 수 있는 지역 전문 인력 양성

다. 스포츠단체, 종목협회를 조직, 운영 관리할 수 있는 스포츠행정가 양성

라. 운동부, 스포츠클럽, 스포츠센터를 조직, 운영 관리할 수 있는 스포츠관리자 육성

마. 스포츠산업 및 비즈니스 시장을 선도할 진취적인 스포츠경영자 육성

바. 스포츠과학을 기반으로 전력분석, 기록관리, 연구, 창업 등 다양한 주제에 대해 창의적이고 융합적인 분석을 통해 해결책을 도출할 수 있는 인재 양성

사. 국가기술자격인 스포츠경영관리사 자격증 취득을 통해 스포츠산업체 현장의 실무를 익힐 수 있는 현장중심 교육과정을 개발하여 창의적이고 실무역량을 갖춘 전문 인력 양성

2. 교과운영 방안

가. 트랙의 교과목 모두 이수(15학점, 현장실습 포함)

나. 실무 중심 창의성 교육

다. 스포츠경영관리분석 전문가 양성 - 스포츠경영관리사 자격증 취득(필수)

라. 연계기관 인턴쉽 프로그램 이수

3. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (의사소통 능력)	스포츠현장에서 발생하는 다양한 니즈와 스포츠발전에 대한 다양한 시각을 경청하고 구현하도록 노력하며 다양한 프로젝트를 진행하면서 성공적으로 협력하고 조정하는 능력	
MC2 (창의적 문제해결 능력)	스포츠정책 및 제도의 문제점을 확인하고 스포츠단체, 종목협회를 기반으로 창의적인 사업개발, 스포츠현장의 바람직한 변화를 유도할 수 있는 능력	
MC3 (진취적인 도전 능력)	새로운 사회환경과 비즈니스 환경변화를 고려한 스포츠산업 현장 및 비즈니스 시장진출로 스포츠산업체의 성과 창출에 기여할 수 있는 능력	

4. 전공능력 선정 배경

가. 스포츠계는 2016년 생활체육을 기반으로 하는 엘리트체육 육성이라는 취지 하에 대한체육회와 국민생활체육회, 시도체육회와 시도생활체육회, 종목단체와 종목생활체육연합회 통합이라는 큰 변화를 겪었음. 그러나 2022년 현재까지 통합체육회(현재 대한체육회)의 역할과 기능은 정착되지 못하고 있으며 한집 두 살림을 하고 있는 형국으로서 생활체육과 엘리트체육의 통합을 위한 역할과 기능을 해나갈 필요가 있음. 더욱이 스포츠인권 및 윤리문제의 관행이 여전하고 체육단체의 비민주적, 파행적 운영이 여전한 바 이러한 문제를 해결하고 진취적으로 관리할 전문가가 필요함

나. 또한 스포츠계는 IT 환경변화, 인공지능과 사물인터넷, 코로나19로 인한 언택트 코칭, ESG 경영도입 등 새로운 스포츠산업과 비즈니스 시장이 형성되고 있으며 이를 고려한 스포츠사업 진출 및 산업체 성과창출에 기여

할 수 있는 능력이 필요함. 더욱이 스포츠코칭과 산업 환경에서 발생하는 엄청난 정보의 수집과 가공, 분석 및 해석능력이 필요한 바 이에 대한 전문적인 교육과정이 필요함. 더욱이 수상스포츠, 라켓스포츠, 동계스포츠 등 스포츠분야별 코칭과 지도에 있어 스포츠정보, 측정평가, 경기분석 능력은 매우 중요함. 2016년 UN 주도하에 세워진 UN PRI(Principles for Responsible Investment, 책임투자원칙), 2018년 'Sports for Climate Action Framework 등 국제적인 ESG 경영도입 움직임 등 이러한 분야에서 의사소통하고 창의적으로 문제를 해결하며 진취적으로 도전하는 능력도 배양할 필요가 있음

다. 디지털 기술로 세상이 변했고 스포츠도 변하고 있다. 과거 비디오테이프를 수차례 돌려보며 축구 경기를 분석하던 시절에서, 요즘은 스마트기기 하나로 선수들의 움직임과 골, 패스 등의 성과뿐만 아니라 경기 전술도 분석하고 있다. 이제 스포츠 경기 현장에서 영상 데이터 기반 인공지능 경기 분석 서비스는 선택이 아니라 필수가 되었다. 2020년부터 디지털 뉴딜 사업으로 13조4,000억 원의 정부 예산이 투자되는 데이터댐 사업이 추진되고 있다. 디지털화의 핵심이 되는 데이터를 가공, 축적, 정제, 활용할 수 있도록 모으는 것이 데이터댐 사업이다. 스포츠 분야에서는 인공지능이 공부해야 하는 데이터를 가공해서 제공하는 인공지능 학습용 데이터 구축 사업이 종목별로 진행되고 있다. 축구, 골프, 야구, 배구, 농구, 핸드볼, 스포츠댄스, 비보이, 테니스, 배드민턴, 피겨스케이트 등 다양한 종목별 인공지능 학습용 데이터가 만들어지고 있다.이에 더해 영상 기반으로 사람이 행하는 스포츠를 어떤 동작인지 판별하는 기본적인 것에서부터 스포츠 경기 전략을 분석할 수 있는 수준까지 발전하고 있다. 축적된 스포츠 데이터를 기반으로 경기 분석뿐만 아니라 선수 기량 및 부상 관리, 선수 스카우트, 미디어 및 팬 관계 관리 등의 목적으로 다양하게 활용되고 있다.

라. 2005년 스포츠경영관리 분야의 전문가를 양성하기 위해 신설된 국가자격증으로 아마 및 프로 스포츠의 발전으로 인해 스포츠경영관리 분야의 전문적인 교육이 요구된다. 따라서 스포츠경영 분야에서의 적응과 올바른 직무활동을 위하여 보다 체계적이고 다양한 학문의 교류와 자격증 취득 및 실무능력 향상을 위한 전문가 양성에 초점을 맞춰 교육과정을 운영.

1) 현대 스포츠의 발전과 밀접한 관계에 있는 TV를 중심으로 한 영상 매체와 신문, 잡지 등의 인쇄 매체의 영향력에 대해 배우면서 스포츠 산업 시장 구조와 시장 행동을 공급자와 소비자 입장에서 조명하여 보며 스포츠 공공정책과 개별 스포츠 시장 분석을 통하여 산업의 흐름을 배우면서 스포츠 산업 전반에 대한 지식을 겸비한 핵심 인재로 나아간다

2) 스포츠마케팅은 스포츠를 이용하여 제품 판매 확대를 목표로 하는 마케팅 기법으로 스포츠 마케팅을 통해 회사 및 회사제품의 인지도를 높이고 이미지를 고양하는 효과를 얻을 수 있기에 스포츠마케팅을 활용 하고자 하는 많은 기업들이 있다. 학문적 연구는 물론 스포츠 산업 현장에서 필요로 하는 경영관리자와 마케팅 전문가로서의 전문 능력을 갖춘 인재 양성에 교육 목표를 두고 기업들의 관심이 스포츠에 집중되어 기업이 스포츠 단체나 선수를 마케팅 수단으로 활용하고 있으며 스포츠에 대한 관심은 기업 성장의 촉진도구로서 스포츠가 가지는 중요성을 인식하게 하여 체계적인 관리를 통한 기업 이미지 제고 및 마케팅 활성화의 필요성을 부각 시키고 있기에 스포츠마케팅 교유과정을 통해 전문 이론과 더불어 실무능력을 길러 진로에 맞춰 성공적인 취업 가능성을 향상시키고 스포츠와 관련된 산업과 조직에 응용될 수 있는 과학적 마케팅 원리에 대해 배운다.

5. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	학기 구분						비고
			1학기			2학기			
			학점	주당 시간		학점	주당 시간		
				이론	실습		이론	실습	
소전	스포츠행정관리실무	2	2	1	1				
소전	스포츠에널리틱스	2				2	0	2	
소전	스포츠ESG경영론	2				2	2	0	
소전	스포츠경영마케팅론	3	3	3	0				
소전	스포츠산업시설론	3	3	3	0				
소전	스포츠경영관리 현장실습	3				3	0	3	
전공과목 합계		15	8	7	1	7	2	5	

* 이수구분: 소단위 전공(소전)

6. 교육과정 이수체계도

학기	과목명		
1학기	스포츠행정관리실무 (2-1-1)	스포츠경영마케팅론 (3-3-0)	스포츠산업시설론 (3-3-0)
2학기	스포츠에널리틱스 (2-0-2)	스포츠 ESG경영론 (2-2-0)	스포츠경영관리 현장실습 (3-0-3)

7. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	가중치합
소단위전공	스포츠행정관리실무	50	50		100
	스포츠에널리틱스	50	50		100
	스포츠ESG경영론		50	50	100
	스포츠경영마케팅론		50	50	100
	스포츠산업시설론		50	50	100
	스포츠경영관리 현장실습	50	50		100
역량총합		150	300	150	600

8. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
교과목명	스포츠행정관리실무	영문교과목명	sport administration & management studies
교과목 개요 및 특성	스포츠행정관리 실무를 통한 스포츠조직 및 업무 능력 향상		
교과 목표	스포츠행정 및 사업관리 기술 습득, 정부 및 지자체, 공공체육기관, 체육공공사업 등에서 일할 수 있는 지식과 역량 배양을 목표로 한다.		
교과 내용	스포츠행정의 역사와 정책, 스포츠행정의 제반관리기술(조직, 인사, 재무 등), 지방자치단체 및 체육단체 구조와 기능, 정부 체육사업 및 지자체 집행관리 등과 관련된 내용		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	50	• 스포츠와 연결되는 행정 및 관리이론과 응용에 대해 설명할 수 있다.	시험
창의적 문제해결능력 (MC2)	50	• 공공체육기관과 공공체육시설의 행정과 관리 실무를 파악한다.	발표, 토론

과목 프로파일			
교과목명	스포츠에널리틱스	영문교과목명	sports analytics
교과목 개요 및 특성	스포츠산업 데이터를 활용한 분석 기법을 학습		
교과 목표	스포츠산업에서의 데이터 활용, 스포츠조직 경영 데이터 분석 능력을 제고하여 인사이트 도출을 통한 합리적 의사결정과 경영 및 실무자로써 상황판단과 대처할 수 있는 능력을 기른다.		
교과 내용	• 스포츠경기의 기록 및 내용을 체계적으로 수집, 분석해 경기력 향상을 위한 인사이트(InSight)를 찾는 방법으로 최근 다양한 이론적 연구의 정립으로 '스포츠경기분석' 학문적 영역으로 발전했으며, 스포츠경기기록 분석(match analysis), 스포츠 경기 내용 분석(performance analysis), 스포츠 분석(Sports analytic)으로 구분 • 스포츠경기분석은 영상자료의 확보부터 스포츠통계가 접목된 분석에 이르기까지 다양한 학술적 지식과 스포츠 종목의 이해가 필요한 직종 • 스포츠경기분석 기본교육과정은 경기영상 촬영방법과 자료수집, 분석, 평가 등의 교육 이론과 실습 형태로 구성 • 현장에서 이루어지는 다양한 경기분석 방법을 습득 및 이해하고, 실습 및 토론하는 학습활동을 통해 종합리터러시 능력을 함양한다. 더 나아가 경기 분석 역사를 통해 스포츠와 현대사회를 바라보는 넓은 시각을 얻도록 한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	50	• 스포츠산업 데이터 분석 기초 능력을 배우고 이를 활용해 현장에 적용할 수 있는 방안을 연구한다	시험
창의적 문제해결능력 (MC2)	50	• 데이터 수집, 분석 등 전반적인 과정을 실습을 통해 배우고 합리적 의사결정을 이끄는 핵심 인사이트를 찾는데 집중한다.	발표, 토론

과목 프로파일				
교과목명	스포츠ESG경영	영문교과목명	Sports ESG Management Theory	
교과목 개요 및 특성	ESG 경영이란 환경(Environment)·사회(Social)·지배구조(Governance)를 뜻하는 말로 기업의 활동에 있어 친환경과 사회적 책임경영, 지배구조 개선을 통해 지속 가능한 발전을 도모한다는 의미이다. 국내 스포츠산업에도 프로 스포츠 중심으로 ESG 경영이 활발히 추진되고 있는데, 본 과목에서는 포츠를 통한 건강하고 즐거운 사회적 가치를 실현하고자 하는 시대적 흐름에 이해 능력을 증진 시킨다.			
교과 목표	ESG 경영에 관한 최근 트랜드와 실무적 이해를 통해 스포츠 분야에 적용할 수 있는 능력을 목표로 한다.			
교과 내용	ESG 경영의 이론적 내용 및 ESG 경영에 관한 국제 규범(Global Rule), 최근 동향, 국내 스포츠에 적용사례 및 외국 스포츠산업에 적용되는 사례분석, 향후 ESG 경영과 스포츠산업 간에 발전 방향 및 대응 방안에 관한 내용을 학습한다.			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
의사소통능력 (MC1)	50	• ESG 경영과 스포츠산업 간에 최근 운영 상황에 대해 설명 할 수 있다.		시험
창의적 문제해결능력 (MC2)	50	• 국내 스포츠산업에 ESG 경영 도입방식에 대해서 계획 할 수 있다.		발표, 토론

과목 프로파일				
교과목명	스포츠경영마케팅론	영문교과목명	Sports Management & Marketing	
교과목 개요 및 특성	2005년 스포츠경영관리 분야의 전문가를 양성하기 위해 신설된 국가자격증으로 아마 및 프로 스포츠의 발전으로 인해 스포츠경영관리 분야의 전문적인 교육이 요구된다. 따라서 스포츠경영 분야에서의 적응과 올바른 직무활동을 위하여 보다 체계적이고 다양한 학문의 교류와 자격증 취득 및 실무능력 향상을 위한 전문가 양성에 초점을 맞춰 교육과정을 운영			
교과 목표	스포츠의 경영 활성화를 위하여 소비자 및 사회 환경 변화에 따른 공급과 수요 및 경기스포츠 관련 주변 산업의 데이터와 정보를 체계적으로 관리할 수 있도록 스포츠산업경영의 원리와 이론을 학습함으로써 실제 현장에서 활용할 수 있는 능력을 학습한다.			
교과 내용	스포츠산업개론, 스포츠비즈니스의 이해, 스포츠운영관리 실무, 스포츠조직 관리, 조직구성요인 및 조직유형, 스포츠마케팅의 구조, 스포츠마케팅의 조사, 스포츠마케팅 전략 등 스포츠 마케팅 이론 스포츠경영관리사 자격 과정으로 필기 및 실기시험 대비 학습 진행			
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
창의적 문제해결능력 (MC2)	50	• 스포츠경영과 마케팅 관련 전문 지식을 습득한다.		시험
진취적도전 능력 (MC3)	50	• 스포츠경영과 마케팅 관련 이론을 바탕으로 스포츠 경영 실무를 파악한다.		발표, 토론

과목 프로파일			
교과목명	스포츠산업시설론	영문교과목명	Sports industry & facilities
교과목 개요 및 특성	2005년 스포츠경영관리 분야의 전문가를 양성하기 위해 신설된 국가자격증으로 아마 및 프로 스포츠의 발전으로 인해 스포츠경영관리 분야의 전문적인 교육이 요구된다. 따라서 스포츠경영 분야에서의 적응과 올바른 직무활동을 위하여 보다 체계적이고 다양한 학문의 교류와 자격증 취득 및 실무능력 향상을 위한 전문가 양성에 초점을 맞춰 교육과정을 운영		
교과 목표	• 스포츠산업은 고부가가치 산업 및 엔터테인먼트 산업으로서 스포츠 관련 경영, 마케팅 분야의 스포츠산업 전문 인력을 양성하는 것을 목표로 창의적 교육을 통한 스포츠산업 및 스포츠시설업 창업자를 양성하는 등 스포츠마케팅 실무자 및 스포츠산업 관련업무 종사자를 양성하며 스포츠산업 교육을 통해 웰빙 산업을 주도할 스포츠산업 전문가를 양성하고 스포츠소비자행동 조사전문가도 양성하는 것을 목적으로 한다. • 스포츠에 필요한 시설과 장비를 이해하고 그러한 시설의 준비와 활용을 토대로 경기력 제고를 위한 경기시설장비 준비를 가능하게 한다.		
교과 내용	• 스포츠시설, 체육시설법, 스포츠시설관리 운영, 뉴스포츠의 이해, 스포츠시설 경영방법, 스포츠시설의 경영 전략, 스포츠시설의 입지/시설/배치, 체육시설업 설치 기준, 스포츠시설 별 특성 및 차이, 스포츠시설의 안전 관리, 스포츠 고객 관계 관리, 스포츠 시설의 경영, 스포츠 소비자 행동, 효율적 스포츠시설 활용 방안 등 스포츠경영관리사 자격 과정으로 필기 및 실기시험 대비 학습 진행 • 스포츠산업 현장에서 요구하는 인력을 양성하고자 한다. 또한 세분화된 교육 프로그램 제공을 통해 전문화된 스포츠산업 전문 인력을 양성하기 위하여 스포츠경제, 스포츠정책, 스포츠스폰서십, 스포츠경영학 등 교육 내용을 이수하게 함으로써 스포츠산업 현장의 실제 경험과 과학적 방법론을 겸비한 경영자 및 연구자로서 활약할 수 있는 교육과정을 설정하여 운영		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의적 문제해결능력 (MC2)	50	• 스포츠산업과 시설 관련 전문 지식을 습득한다.	시험
진취적도전 능력 (MC3)	50	• 스포츠산업과 시설 관련 이론을 바탕으로 스포츠 경영 실무를 파악한다.	발표, 토론

과목 프로파일			
교과목명	스포츠경영현장실습	영문교과목명	Sports Management Research & Practice
교과목 개요 및 특성	학교에서 습득한 스포츠경영관리분석에 관한 지식과 현장실무능력을 현장실습으로 적합한 산업체에서 실제에 적용해 봄으로써 산업현장을 체험하고 도구활용과 문제해결의 능력을 배양한다.		
교과 목표	이론교육과 실무교육을 유기적으로 결합하여 학습함으로써 스포츠조직 경영 전반에 대하여 논리적 사고능력 및 지식 활용능력을 배양한다. 스포츠 관련 및 행정, 경영 전공자와 국제 및 국내 스포츠 기구와 관련된 향후 진로를 계획하는 비전공자들에게 향후 반드시 필요한 스포츠산업 및 정책 관련 과목에 대한 교육과 지식습득의 기회를 주어 향후 관련 직종에서의 업무 처리 시 창의적 문제 해결 능력을 배양한다.		
교과 내용	현장실습, 보고서작성		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	50	• 프로스포츠, 협회 및 연맹, 산업기관 등 스포츠경영전공 재학생의 인턴십을 경험한다.	보고서
창의적 문제해결능력 (MC2)	50	• 다양한 스포츠경영 현장실습을 적용해 본인의 잠재능력을 제고하고 졸업 후 현장에 바로 친화될 수 있는 능력을 배양한다.	발표, 토론

9. 소단위 전공 이수 요건

가. **15학점** 전체 이수(현장실습 포함)

나. 스포츠경영관리사 자격증 취득

디지털스포츠헬스케어마이크로디그리
Micro Degree of Digital Sports Healthcare

1. 교육목표

가. 개설 목적과 필요성

현대사회는 움직임과 스포츠를 통한 건강관리와 웰니스(Wellness)에 대한 관심 증가, 디지털 테크놀로지의 발전, 스포츠와 개인화된 헬스케어의 수요 증가, 데이터 중심의 의사결정의 중요성이 더욱 부각되는 상황에서 그 필요성과 목적이 분명하다.

디지털스포츠헬스케어전공에서는 시대적 요구를 반영하여 다양한 산업 분야에서 디지털스포츠헬스케어 솔루션을 개발, 적용, 관리하는 데 필요한 지식과 기술 및 경험을 쌓을 수 있게 될 것이다.

본 전공에서는 스포츠와 헬스케어 산업의 디지털화, 웨어러블 기술, 데이터 분석, AI, 머신러닝 등의 기본개념을 통하여 디지털스포츠헬스케어에 필요한 기술, 스포츠 재활, 디지털스포츠헬스케어의 민감한 정보 관리와 윤리, 건강 및 운동의 개인화, 테크놀로지와 스포츠헬스케어의 결합, 프로젝트 등의 교육과정을 통해 디지털 기술, 스포츠과학과 스포츠재활을 융합하여 전공역량을 배양하며, 이를 통해 실제 스포츠산업현장 및 임상에서 디지털스포츠헬스케어의 응용 및 문제해결이 가능한 적응력을 배양한다.

나. 교육 목표

1) 가톨릭정신과 창의적이고 책임감 있는 사회문제 해결형 스포츠과학인재 양성
2) 디지털 기술과 스포츠헬스케어에 대한 이해와 문제해결 능력을 갖춘 신지식인의 양성
3) 디지털 기술과 스포츠과학의 융합 데이터 활용과 적응력을 겸비한 스포츠인의 양성
4) 개인정보 관리 의식과 윤리를 갖춘 미래혁신형 인재를 양성

2. 교과운영 방안

가. 사회진출 방향

본 교육과정을 이수한 학생들의 사회진출 방향은 다음과 같은 분야로 나뉠 수 있다.

1) 디지털헬스케어 기업: 헬스케어 관련 앱 개발, 데이터 분석, 사용자 경험(UX/UI) 디자인, 헬스케어 서비스 관리 등의 역할을 수행할 수 있다.
2) 프로구단 및 스포츠 산업: 스포츠 팀이나 기관에서 운동 선수들의 퍼포먼스 개선, 부상 예방 및 회복 프로그램 개발에 기여할 수 있다.
3) 스포츠재활 연구 및 개발: 헬스케어 기술의 연구 및 개발, 신제품 개발, 임상 연구 등을 수행할 수 있다.
4) 헬스케어 컨설팅: 병원, 클리닉, 건강 관련 기업 등에 디지털 헬스케어 솔루션을 제공하는 컨설팅 업무와 스포츠재활 관련 업무를 수행할 수 있다.
5) 피트니스 및 웰니스 산업: 개인 트레이닝, 피트니스 센터 관리, 웰니스 프로그램 개발 및 적용 등에 참여할 수 있다.
6) 공공 보건 및 정책: 정부 기관이나 공공 보건 조직에서 디지털 헬스케어 정책 개발, 프로그램 관리 등에 기여할 수 있다.
7) 스포츠과학 교육 및 스포츠재활 학술연구: 대학이나 연구 기관에서 디지털 헬스케어 및 스포츠 과학에 관한 교육 및 연구 활동에 참여할 수 있다.
8) 스타트업 창업: 자신만의 디지털 헬스케어 관련 스타트업을 창업하여 새로운 서비스나 제품을 시장에 출시할 수 있다.

나. 기대효과

본 교육과정은 미래지향적 교과목의 이수를 통하여 4차 산업혁명시대의 융합적 학문결합과 창의적 자세를 견지

하는 신 직업군의 인재양성과 개발에 적극적으로 대응하는 진취적 인재와 학교 인재상을 교육하고 양성하는 데 있으며, 이러한 교육과정은 다음과 같은 기대효과를 가져올 수 있다.

1) 융합학문의 결합으로 전문기술 습득
2) 미래지향적 직업군에 대한 관련 기술 습득
3) 스포츠과학 및 엔지니어링 분야로의 진로 확대
4) 산업현장에서 요구하는 협업 및 팀워크 능력 확대
5) 빅데이터 분석과 유사 산업 적용 능력 확대
6) 혁신적 문제해결 능력 확대
7) 스포츠재활, 운동처방, 인공지능, 빅데이터, 가상현실, 메타버스 등이 결합된 융합산업 적응능력 증대

3. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (전공직무능력)	스포츠과학 및 스포츠재활관련 전문지식의 이해를 바탕으로 스포츠 현장과 임상에서 스포츠재활 실기 및 건강관리를 발휘할 수 있는 능력	시험, 보고서, 과제, 발표, 토론, 프로젝트
MC2 (자원활용능력)	스포츠재활 및 운동처방관련 현장 환경에서 관련 활동현황을 파악하고 분석하여 스포츠건강관리를 위한 전문도구 및 프로그램개발을 통하여 적극적 전공자원을 활용할 수 있는 능력	시험, 보고서, 과제, 발표, 토론, 프로젝트
MC3 (글로벌 능력)	글로벌 자료수집과 해외 선진 스포츠과학 및 스포츠재활의 이해를 바탕으로 스포츠건강관련 산업 현장에 적용하여 적극적이고 현실화할 수 있는 능력.	시험, 보고서, 과제, 발표, 토론, 프로젝트
MC4 (창의적문제해결능력)	데이터 기반의 새로운 상황 인지, 판단 및 분석하여 최적화 방식으로 문제를 해결하고 다른 문제에 재활용할 수 있는 능력	시험, 보고서, 과제, 발표, 토론, 프로젝트
MC5 (디지털활용능력)	현실 세계의 다양한 문제해결을 위해 소프트웨어, 데이터, 컴퓨터 과학 기술 요소를 이해하고 의사결정에 활용할 수 있는 능력	시험, 보고서, 과제, 발표, 토론, 프로젝트
MC6 (자기개발능력)	환경 변화에 능동적으로 대응할 수 있도록 새로운 디지털 기술을 배우고, 다양한 분야와의 협력을 통해 문제에 혁신적으로 접근할 수 있는 능력	시험, 보고서, 과제, 발표, 토론, 프로젝트

4. 전공능력 선정 배경

디지털스포츠헬스케어전공 교육과정은 시대적 요구와 다양한 산업의 요구를 반영하여 교육기관의 특성에 부합하도록 교육목표와 그에 상응하는 전공능력을 설정하여 수립되었다. 전공역량은 사회 및 기술 변화를 반영하기 위해 SWOT 분석, 스포츠 헬스케어 분야 발전방향 분석을 수행하였다. 그리고, 교수, 학생, 다양한 산업, 지역사회 등 이해관계자 요구분석을 토대로 전공능력을 개발하였다.

□ SWOT 분석

Strength(강점)	Weakness(약점)
• 건강에 대한 수요 증가(2018 대학 컨설팅에 의하면 2015년 이후 유망직종은 “스포츠헬스케어”) • 4차산업혁명시대에서 인공지능을 활용한 스포츠건강관리 체계 구축	• 트리니티융합대학 스포츠건강관리학전공 편제에 따른 전공 특성에 대한 정체성의 혼란 및 입시생의 혼선 야기 • 디지털 기술 관련 스포츠건강관리 분야로 진출하기 위한 구조적 제도 마련 미흡
Opportunity(기회)	**Threat(위협)**
• 개인 맞춤형 건강(운동)관리에 대한 수요 증대 • 디지털 기술의 발전으로 스포츠와 헬스케어 산업의 디지털화 요구 증대 • 스포츠건강관리전공 분야의 특성화 도약 • 학내·외 이론과 실습환경 특성화	• 학령인구 감소로 입학생의 수학능력 저하 • 수도권 대학의 편입 기회 확대에 따른 재학생 이탈 심화 • 영동권의 지역적 악재

5. 교육과정 편성표

이수 구분	과 목 명	학점	학기 구분						비고
			1학기			2학기			
			학점	주당 시간		학점	주당 시간		
				이론	실습		이론	실습	
소전	AI 기반 맞춤형 스포츠재활	3	3	1	2				
소전	웨어러블 시스템 활용 스포츠 데이터 분석	3	3	1	2				
소전	인공지능 기반 퍼스널트레이닝	3	3			3	1	2	
소전	스포츠 재활장비 디지털 캡스톤 디자인	3	3			3	0	3	
소전	지능형 로봇재활 개발 및 활용	3	3			3	0	3	
전공과목 합계		**15**	**15**	**2**	**4**	**9**	**1**	**8**	

6. 교육과정 이수체계도

학기	과목명				
1학기	AI 기반 맞춤형 스포츠재활 3-1-2	웨어러블 시스템 활용 스포츠 데이터 분석 3-1-2			
2학기	인공지능 기반 퍼스널트레이닝 3-1-2	스포츠 재활장비 디지털 캡스톤 디자인 3-0-3	지능형 로봇재활 개발 및 활용 3-0-3		

7. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
소전	AI 기반 맞춤형 스포츠재활	50			50			100
	웨어러블 시스템 활용 스포츠 데이터 분석		50			50		100
	인공지능 기반 퍼스널트레이닝			50		50		100
	스포츠 재활장비 디지털 캡스톤 디자인	50					50	100
	지능형 로봇재활 개발 및 활용			50	50			100
역량총합		**100**	**50**	**100**	**100**	**100**	**50**	**500**

8. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
교과목명	AI 기반 맞춤형 스포츠재활	영문 교과목명	AI Based Customized Sport Rehabilitation
교과목 개요 및 특성	인공지능 개념과 핵심 기술 요소를 개인맞춤형 스포츠재활 분야에 적용할 수 있다.		
교과 목표	• 인공지능 개념과 핵심 기술요소를 이해하고 스포츠재활 분야에 적용할 수 있다. • AI 기술을 활용한 개인화와 맞춤 된 재활프로그램 및 운동처방 방안 제시 • 다양한 스포츠 상해에 대한 전문지식 및 치료 전략을 AI 환경에 구현하는 지식 습득		
교과 내용	• 인공지능의 핵심 개념, 서비스, AI 모델, 트렌드, 학습용 데이터셋 구축, 학습 및 추론 등을 이해하고 스포츠재활 분야에 적용하여 개인맞춤형 스포츠재활 서비스 개발에 적용 • 현대인의 건강증진과 각종 생활습관병 및 노화로 인한 만성 퇴행성 질환의 예방과 치료를 목적으로 개별화되고 체계성 있는 스포츠재활의 형태 및 방법을 계획하고 지도 • AI를 기반으로 한 사전 건강 선별 및 위험분류, 운동 검사 및 해석, 운동프로그램 작성 등 환자 내원 시부터 프로그램 관리 및 유지에 이르기까지의 전 과정을 습득		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 (MC1)	50	• 스포츠과학 및 스포츠재활관련 전문지식의 이해를 바탕으로 스포츠 현장과 임상에서 스포츠재활 실기 및 건강관리를 발휘할 수 있는 능력	시험,발표,보고서
창의적 문제해결능력 (MC4)	50	• 인공지능의 핵심 기술 요소를 이해하고 개인맞춤형 스포츠재활 서비스 개발에 응용할 수 있는가를 시험을 통해 판단한다.	시험,발표,보고서

과목 프로파일			
교과목명	웨어러블 시스템 활용 스포츠 데이터 분석	영문 교과목명	Wearable System Using Sport Data Analysis
교과목 개요 및 특성	웨어러블 디바이스에서 발생하는 데이터를 활용하여 스포츠 헬스케어 분야 의사결정에 도입할 수 있다.		
교과 목표	• 웨어러블 디바이스에서 발생하는 데이터를 기반으로 스포츠 분야 의사결정에 활용할 수 있다. • 웨어러블 시스템을 활용하여 신체활동량(운동량분석)을 분석하고 이를 이용한 전문스포츠와 생활스포츠 데이터를 분석 • 개인의 건강상태 분석 및 계획 가능한 맞춤형 신체활동 헬스케어 시스템 소프트웨어를 개발할 수 있는 인재 양성 • 건강 관련 서비스와 의료 IT 기술을 융합하여 스포츠 및 임상 현장에 적용할 수 있는 미래형 스포츠과학인재 양성		
교과 내용	• 웨어러블 디바이스 데이터를 수집, 가공, 탐색적 분석, 데이터 시각화, 기계학습 알고리즘을 이용한 학습 및 추론 등을 수행한다. • 스포츠 및 헬스케어 분야에서 활용되는 웨어러블 기기의 원리와 그로부터 얻은 데이터를 활용한 분석방법을 학습 • 운동선수와 일반인의 포퍼먼스 향상을 위한 과학적 분석 습득, 대상자의 퍼포먼스, 팀 전략 등을 데이터 기반으로 분석		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
자원활용능력(MC2)	50	• 스포츠재활 및 운동처방관련 현장 환경에서 관련 활동현황을 파악하고 분석하여 스포츠건강관리를 위한 전문도구 및 프로그램개발을 통하여 적극적 전공자원을 활용할 수 있는 능력	시험, 발표, 보고서
디지털활용능력(MC5)	50	• 웨어러블 디바이스에서 발생하는 데이터를 이해하고 데이터 분석 기법을 적용하여 스포츠 분야 의사결정에 활용할 수 있는가를 시험을 통해 판단한다.	시험, 발표, 보고서

과목 프로파일			
교과목명	인공지능 기반 퍼스널트레이닝	영문교과목명	Artificial Intelligence-Based Personal Training
교과목 개요 및 특성	영상 데이터를 기반으로 퍼스널트레이닝 AI 서비스를 개발할 수 있다.		
교과 목표	• 영상 데이터를 기반으로 스포츠 분야 퍼스널트레이닝 서비스 개발에 적용할 수 있다. • 인공지능과 코딩작업의 학습내용을 바탕으로 실제 문제해결을 위한 프로젝트 실행 • AI와 VR 기술을 사용하여 VR의 효과적인 퍼스널트레이닝 솔루션을 개발할 수 있는 인재 양성		
교과 내용	• 영상 데이터의 이해, 데이터 증강, 딥러닝 소프트웨어, 인공신경망, 딥러닝 모델링을 활용해 퍼스널트레이닝 서비스 모델 개발 • 개인의 여러 형태의 운동 데이터를 효과적으로 수집 및 분석 • 개인 맞춤형 운동 계획 작성 시스템 개발 • 사용자의 건강 상태 선호도 목표를 고려하여 개인화된 운동 및 영양 조언 제공 시스템 학습 • 가상 환경과 현실 세계 간 상호작용과 피드백의 수발을 최적화하는 기술 연구 및 적용		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
글로벌능력(MC3)	50	• 글로벌 자료수집과 해외 선진 스포츠과학 및 스포츠재활의 이해를 바탕으로 스포츠건강관련 산업 현장에 적용하여 적극적이고 현실화할 수 있는 능력.	시험, 발표, 보고서
디지털활용능력(MC5)	50	• 영상 데이터를 이해하고 인공지능 기법을 적용하여 퍼스널트레이닝 서비스 모델 개발에 활용할 수 있는가를 시험을 통해 판단한다.	시험, 발표, 보고서

과목 프로파일			
교과목명	스포츠 재활장비 디지털 캡스톤디자인	영문교과목명	Digital Capstone Design of Sport Rehabilitation Equipment
교과목 개요 및 특성	디지털 및 데이터 기술을 바탕으로 사용자 요구 분석 및 기획, 스포츠 재활장비 서비스 개발을 수행할 수 있다.		
교과 목표	• 사용자 요구에 최적화된 스포츠 재활장비 서비스 개발을 필요한 디지털 및 데이터 기술을 적용할 수 있다. • 모델링 기술을 활용하여 현실적이고 효과적인 의료기기 및 재활장비 설계 능력 향상 • 모델의 성능을 최적화하고 사용자에게 최상의 결과를 제공할 수 있는 최신기술 향상		
교과 내용	• 사용자 요구 분석 및 기획, 데이터 수집 및 가공, AI 기반 서비스 모델 개발을 구현한다. • 모델들을 제조 및 테스트하는 과정에서 생체엔지니어링과 관련된 지식 습득 • 사용자들의 효과적인 데이터분석을 통하여 서비스모델 제공을 위한 능력 학습 • 모델링 기술 능력 학습		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무능력 (MC1)	50	• 스포츠과학 및 스포츠재활관련 전문지식의 이해를 바탕으로 스포츠 현장과 임상에서 스포츠재활 실기 및 건강관리를 발휘할 수 있는 능력	시험, 발표, 보고서
자기개발능력 (MC6)	50	• 스포츠 재활장비 서비스 개발에 디지털 및 데이터 기술을 적용할 수 있는가를 구현을 통해 판단한다.	시험, 발표, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	지능형 로봇재활 개발 및 활용	영문교과목명	Development and Utilization of Intelligent Robot Rehabilitation
교과목 개요 및 특성	개인 건강 데이터를 기반으로 최적화된 지능형 재활 프로그램 서비스를 개발할 수 있다.		
교과 목표	• 개인 건강 데이터를 분석하여 최적화된 AI 재활 프로그램 서비스를 개발할 수 있다. • 개인의 건강 데이터를 기반으로 한 맞춤형 건강관리 및 치료 전략 학습 • 개인의 움직임을 모니터링하고 조절할 수 있는 시스템 개발 • 개인의 능력 수준에 따라 로봇이 자동으로 적절한 운동프로그램을 조정하고, 최적의 재활 효과를 제공하는 시스템 구축		
교과 내용	• 개인 건강 데이터를 수집 및 전처리, 모니터링 시스템, 개인맞춤형 AI 재활 프로그램 추천 서비스 모델 개발을 구현한다. • 개인화된 스포츠헬스케어를 관리하고 치료할 수 있도록 학습 • 전문적인 이해와 그에 따른 로봇 기술의 활용 방안 탐구 • 사용자 중심의 디자인과 효과적인 피드백 매커니즘 개발		
교육 방법	이론 ( ) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
글로벌능력 (MC3)	50	• 글로벌 자료수집과 해외 선진 스포츠과학 및 스포츠재활의 이해를 바탕으로 스포츠건강관련 산업 현장에 적용하여 적극적이고 현실화할 수 있는 능력.	시험, 발표, 보고서
창의적 문제해결능력 (MC4)	50	• 개인 건강 데이터를 이해하고 디지털 및 AI 기술을 적용하여 개인맞춤형 AI 재활 프로그램 추천 서비스 개발에 활용할 수 있는가를 시험을 통해 판단한다.	시험, 발표, 보고서, 프로젝트

9. 소단위 전공 이수 요건

편성 및 개설된 **15학점** 교과목 이수

디지털영상콘텐츠마이크로디그리
Digital Media Content Micro Degree

1. 교육목표

디지털영상콘텐츠 마이크로디그리의 교육 목표는 디지털 영상 콘텐츠 미디어의 특성을 이해하고, 급변하는 미디어 환경 속에서 우수한 콘텐츠를 기획, 제작해 낼 수 있는 인재 양성에 그 목적이 있다. 문화 콘텐츠의 시대, 디지털 미디어 영역에서 창의적인 아이디어와 기획, 제작 능력을 발휘할 수 있는 미래지향적 융합형 인재 양성을 교육 목표로 한다.

2. 교과운영 방안

가. 가톨릭관동대학교의 교육 목표에 부합하고 4차 산업혁명 시대에 능동적으로 대처할 수 있는 산·학·연 융합 시스템을 바탕으로 한 디지털 콘텐츠 전문가 양성을 위한 교육 시스템을 구축하는 것을 교육 비전으로 삼고 있다.

나. 미디어콘텐츠 관련 이론과 실무에 대한 균형 있는 교육을 통해, 진정성과 전문성을 겸비한 영상콘텐츠 인재를 육성하는데 교과 운영의 중점을 둔다.

다. 전공 교육 프로그램을 통해 미디어를 포함한 다양한 콘텐츠의 특성을 이해하고, 우수한 문화 콘텐츠를 기획, 제작해 낼 수 있는 인재 양성을 위한 교육을 체계적으로 실시한다.

3. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (창의적 사고능력)	• 창의적인 아이디어와 개성 있는 영상 콘텐츠를 기획 및 구성할 수 있는 능력 • 영상 콘텐츠에 대한 다면적인 분석과 제작환경 및 시스템에 대한 이해를 바탕으로 기획서 및 제안서를 작성할 수 있는 능력	프로젝트, 실습작품, 시험
MC2 (영상미디어 제작능력)	• 미디어와 콘텐츠에 대한 이해를 바탕으로 기획 및 프로듀싱 할 수 있는 능력 • 영상 콘텐츠 제작을 위한 제작 예산 수립 및 집행, 정산을 할 수 있는 능력 • 영상 촬영, 영상 편집 등 영상 콘텐츠를 제작할 수 있는 능력	프로젝트, 실습작품, 시험
MC3 (소통 및 협업능력)	• 영상 콘텐츠 제작을 위한 스텝 구성 및 캐스팅, 프로젝트를 수행할 수 있는 능력 • 프로젝트 달성을 위한 인적 네트워크 형성 및 플랫폼 구축을 할 수 있는 능력	프로젝트, 실습작품, 시험
MC4 (콘텐츠분석 및 활용 능력)	• 대중적으로 성공하거나 실패한 영상 콘텐츠를 분석하는 능력 • 변화를 주도하고 최신 동향을 선도하는 능력	프로젝트, 실습작품, 시험
MC5 (전공학업 성취능력)	• 최신 이론과 첨단 실무 기술을 유기적으로 결합한 관련 분야의 유연한 적응 능력 • 수업 간 연계과정을 통한 프로젝트를 진행할 때 목적에 부합하는 미적이며 기술적인 감각 능력	프로젝트, 실습작품, 시험
MC6 (미디어프로그램 직무능력)	• 목적에 부합하는 소프트웨어를 활용하는 능력을 개발한 프로젝트 직무 능력	프로젝트, 실습작품, 시험

4. 전공능력 선정 배경

영상콘텐츠산업의 발전과 관심이 높아지고 있는 현실에서 미디어 환경의 급변에 따른 영상 콘텐츠 분야의 기획, 제작, 미디어리터러시에 대한 체계적이고 전문적인 지식과 더불어 팀워크를 통한 능동적이고 창의적인 사고능력에 대한 사회적 요구가 높아졌다. 또한, OTT 서비스를 비롯한 미디어 경쟁은 한층 치열해지고 있다. 이러한 콘텐츠 시장의 확장은 계속해서 높은 콘텐츠 품질을 요구하고 있으며, 특히 CG 기술은 이를 고려해야 하는 중요한 요소가 되었다. 이러한 요소를 강화하기 위해서는 해당 분야에 대한 전문 지식과 직무능력이 매우 중요하며, 실무에서 예상치 못한 상황에 대처하고 창의적으로 문제를 해결할 수 있는 능력이 필요하다.

5. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	학기 구분						비고
			1학기			2학기			
			학점	주당 시간		학점	주당 시간		
				이론	실습		이론	실습	
소전	디지털 미디어 워크숍	3	3	2	1				
소전	OTT 서비스와 방송영상의 이해	3	3	2	1				
소전	VR.AR.MR.XR 디자인 스튜디오	3				3	2	1	
소전	미디어 플랫폼과 콘텐츠 비즈니스	3				3	2	1	
전공과목 합계		12	6	4	2	6	4	2	

6. 교육과정 이수체계도

학기	과목명	
1학기	디지털 미디어 워크숍 (3-2-1)	OTT 서비스와 방송영상의 이해 (3-2-1)
2학기	VR.AR.MR.XR 디자인 스튜디오 (3-2-1)	미디어 플랫폼과 콘텐츠 비즈니스 (3-2-1)

7. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
소전	디지털 미디어 워크숍					50	50	100
	OTT 서비스와 방송영상의 이해	50	50					100
	VR.AR.MR.XR 디자인 스튜디오				50		50	100
	미디어 플랫폼과 콘텐츠 비즈니스	50		50				100
역량총합		100	50	50	50	50	100	400

8. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
교과목명	디지털 미디어 워크숍	영문교과목명	Digital Media Workshop
교과목 개요 및 특성	디지털 미디어 워크샵은 참여자들에게 디지털 미디어 분야에서의 기술 및 실무 능력을 향상시키기 위한 집중적인 교육 활동을 제공하는 특별한 환경을 제공한다. 이 워크샵은 다양한 주제와 기술을 다루며 참여자들에게 실제 프로젝트 경험을 제공하여 창의적인 미디어 작업에 대한 실질적인 기술을 강화한다.		
교과 목표	실질적인 경험과 기술 향상의 기회를 제공하여 디지털 미디어 분야에서의 역량을 키우고 창의적인 작업에 도전할 수 있는 환경을 제공한다.		
교과 내용	뮤직비디오 혹은 CF 제작을 통한 디지털 영상의 기초 제작 능력 향상. 실사 영상의 미적 효과를 높이기 위한 포스트 프로덕션 기법 실험. 사운드와 영상의 조화 능력 배양한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공학업 성취능력 (MC5)	50	• 디지털 미디어 워크숍을 통해 최신 이론과 첨단 실무 기술을 유기적으로 결합한 관련 분야의 유연한 적응 능력	프로젝트, 실습작품, 시험
미디어프로그램직무능력 (MC6)	50	• 영상 제작에 필요한 소프트웨어를 활용하는 능력을 개발한 프로젝트 직무 능력	프로젝트, 실습작품, 시험

과목 프로파일			
교과목명	OTT 서비스와 방송영상의 이해	영문교과목명	OTT and media
교과목 개요 및 특성	국내외 미디어 생태계의 동향 특히 OTT 서비스(유튜브, 넷플릭스 등)와 방송영상 산업 분야에 대한 이해와 더불어 영상 콘텐츠 장르에 대한 기획과 제작 과정을 학습한다		
교과 목표	OTT 서비스와 방송영상 산업에 대한 포괄적인 이해를 통해 급변하는 미디어 콘텐츠 분야에 대한 창의적 응용 능력을 배양한다. 더불어 영상 콘텐츠 기획 및 실무능력과 대중문화의 변화하는 특성과 트렌드에 대한 해석 능력을 강화한다		
교과 내용	OTT, 유튜브, 넷플릭스, 방송, 영화, 드라마, 예능, 다큐멘터리, 영상 기획, 제작시스템		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의적 사고능력 (MC1)	50	• 영상 콘텐츠에 대한 다면적인 분석과 제작환경 및 시스템에 대한 이해를 바탕으로 기획서 및 제안서를 작성할 수 있는 능력	프로젝트, 시험
영상미디어 제작능력 (MC2)	50	• 미디어와 콘텐츠에 대한 이해를 바탕으로 기획 및 프로듀싱 할 수 있는 능력	프로젝트, 시험

과목 프로파일			
교과목명	VR. AR. MR. XR 디자인 스튜디오	영문교과목명	VR. AR. MR. XR Design Studio
교과목 개요 및 특성	본 강좌에서는 VR(XR)과 AR(MR)이라는 혁신적인 매체 표현수단에 대한 이론과 실제 활용에 중점을 둔다. 이 강좌를 통해 가상현실(확장현실)과 증강현실(혼합션실)의 의미를 깊이 있게 이해하고, 창의적인 실험을 통해 이러한 기술들이 산업 분야에서 요구되는 수준의 아티스트로 성장할 수 있을 것으로 기대된다.		
교과 목표	가상현실과 증강현실은 혁신적인 매체로서 사용되고 있으며, 이들의 의미를 이해하고 새로운 스토리텔링 문법과 상호작용 방식을 연구함으로써 시각매체 기술을 확장하고 창의적인 실험을 할 수 있다. 이를 통해 현재와 미래의 산업 플랫폼에 대한 이해를 갖추어 첨단 산업에 적응할 수 있는 능력을 배양한다.		
교과 내용	VR. AR. MR. XR 기술의 동향을 조사하고, 기초적인 플랫폼인 카드보드 VR와 같은 도구를 활용하여 자신만의 창의적인 스토리텔링 방식을 실험한다. 또한, AR 기술의 동향을 조사하고, 게임 엔진 및 스마트 기기를 이용한 기초적인 구현을 통해 자신만의 콘텐츠를 창의적으로 스토리텔링하는 방안을 실험한다. 이를 통해 혁신적인 가상현실과 증강현실 경험을 제작하고, 이들의 플랫폼에서 콘텐츠를 제작하는 능력을 향상시킬 것이다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
콘텐츠분석 및활용능력 (MC4)	50	• 변화를 주도하고 최신 동향을 선도하는 능력	프로젝트, 실습작품, 시험
미디어프로그램직무능력 (MC6)	50	• VR. AR. MR. XR 디자인에 필요한 소프트웨어를 활용하는 능력을 개발한 프로젝트 직무 능력	프로젝트, 실습작품, 시험

과목 프로파일			
교과목명	미디어 플랫폼과 콘텐츠 비지니스	영문교과목명	Media platform & content business
교과목 개요 및 특성	미디어 플랫폼을 중심으로 미디어 전 분야의 변화, 발전에 따른 다양한 이슈와 문제점을 분석한다. 특히 비니지스 관점에서 미디어를 해석하고 디지털 미디어 플랫폼과 관련된 다양한 국내외 비즈니스 모델 및 콘텐츠 산업 전반에 대한 시각을 넓히고, 미디어 산업의 방향성을 논의한다.		
교과 목표	미디어 정책과 플랫폼 산업의 동향을 사회, 문화, 산업에 미치는 영향을 중심으로 파악하며, 변화하는 미디어 환경에 적극적으로 대응할 수 있는 분석 역량과 실무능력을 배양한다. 특히 미디어 제작, 유통, 영상콘텐츠 비지니스 역량을 강화한다		
교과 내용	미디어, 미디어 플랫폼, 매스미디어, 소셜미디어, 1인미디어, 방송, 영화, 광고, PR, 콘텐츠 비즈니스, 콘텐츠 제작과 유통		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의적 사고능력 (MC1)	50	• 영상 콘텐츠에 대한 다면적인 분석과 제작환경 및 시스템에 대한 이해를 바탕으로 기획서 및 제안서를 작성할 수 있는 능력	프로젝트, 시험
소통 및 협업능력 (MC3)	50	• 프로젝트 달성을 위한 인적 네트워크 형성 및 플랫폼 구축을 할 수 있는 능력	프로젝트, 시험

9. 소단위 전공 이수 요건

전공 교과목 수강(4과목 **12학점** 취득) 외 별도 이수 요건 없음

반도체공정및장비마이크로디그리
Semiconductor process and equipment

1. 교육목표

아래와 같은 세부 목표를 바탕으로 반도체 공정과 장비와 관련된 전문 지식과 기술을 습득하고, 현장에서 요구되는 실무 능력을 갖춘 인재를 양성하는 것을 목표로 함.

가. 전문인력 양성: 대학과 직무 간의 연계를 통한 반도체 장비, 설계, 제조 분야의 인력을 양성하고, 4차산업의 핵심인 반도체 산업의 전문 인력 양성

나. 산업 수요 맞춤형 교육: 학생들의 창의성과 실무능력, 팀워크, 리더쉽을 강화하고, 산업 수요 맞춤형 교육을 통한 반도체 산업의 전문인력 양성

다. 지역 산업 연계 교육: 강원도 또는 인근 지역의 반도체 관련 사업과의 연계를 통하여 지역 산업 발전에 기여하고 대학으로서의 역할을 강화

2. 교과운영 방안

국가 반도체 산업분야의 수요를 반영한 특성화 분야의 체계적인 교육을 바탕으로 국가와 인류 발전에 공헌할 '기본 공학소양을 갖춘 실무형 반도체 공정 및 장비 전문인력 양성'을 목표로 마이크로 디그리 프로그램의 내실화, 사회수요 맞춤 실무 교육강화를 기본 방향으로 한다. 외부 전문가 초빙과 시설 활용을 통한 사회 수요 중심의 다양한 비교과과정 운영으로 미래사회를 대비하는 사회수요 맞춤형 교육콘텐츠를 개발하고, 융·복합 교육과정을 구현하여 취업률을 높인다. 반도체 공정과 장비 교과목 운용과 타 전공의 지도 교수의 지도를 통하여 진로지도를 강화하고, 실험실습 및 설계능력을 배양한다.

3. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (전공관련 직무전문성)	• 반도체 공정 및 장비 관련 기초이론 및 개념을 이해하고 설명할 수 있는 능력 • 반도체 공정 및 장비 관련하여 직무 수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식을 이해할 수 있는 능력	시험, 프로젝트
MC2 (전공관련 설계능력)	• 전공관련 기초 이론 및 개념을 바탕으로 반도체 관련된 업무를 수행하고 시스템을 설계 및 개발할 수 있는 능력	시험, 프로젝트, 보고서
MC3 (전공관련 창의력)	• 문제 해결에 최적의 설계방법을 결정할 수 있는 능력 • 전공 분야와 관련하여 문제상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결할 수 있는 능력	시험, 프로젝트, 보고서

4. 전공능력 선정 배경

반도체 분야의 한 영역으로써, 반도체 공정 및 장비 마이크로디그리는 기초과학을 응용하여 첨단기술을 개발, 선도해 나아가는 학문분야임. 때문에 반도체와 첨단 기기의 이해, 장비의 원리 및 설계 역량을 함양하고, 창의적으로 전자시스템을 설계하고 구현할 수 있는 능력을 달성할 수 있도록 전공능력 및 실무능력 기반의 분석을 바탕으로 다음과 같은 배경으로 전공능력을 선정하였음.

가. 학생 요구 분석

1) 실무 능력, 산업체에서 요구하는 능력

2) 설계와 관련된 교육 및 창의적인 교육

나. 교수 요구 분석

1) 적절한 전공 이수 학점 및 실험시습 이수

2) 전공에 대한 전문성 확보를 위한 심도깊은 교육 제공

다. 산업체 요구 분석

1) 실무 능력, 설계와 관련된 교육

2) 창의적인 교육 적절한 전공 이수 학점

5. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	학기 구분						비고
			1학기			2학기			
			학점	주당 시간		학점	주당 시간		
				이론	실습		이론	실습	
소전	반도체 개론	3	3	3	0				
소전	반도체 공정 개론	3				3	3	0	
소전	반도체 장비 개론	3	3	3	0				
소전	마이크로프로세서 설계	3				3	1	2	
소전	디지털 집적회로 설계	3	3	2	1				
소전	캡스톤 설계	3				3	0	3	
전공과목 합계		18	9	8	1	9	4	5	

* 이수구분: 소단위 전공(소전)

6. 교육과정 이수체계도

학기	과목명				
1학기	반도체 개론 3-3-0	반도체 장비 개론 3-3-0	디지털 집적회로 설계 3-2-1		
2학기	반도체 공정 개론 3-3-0	마이크로프로세서 설계 3-1-2	캡스톤 설계 3-0-3		

7. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
소전	반도체 개론	70	30					100
	반도체 공정 개론	50	50					100
	반도체 장비 개론	50	50					100
	마이크로프로세서 설계	30	30	40				100
	디지털 집적회로 설계	40	40	20				100
	캡스톤 설계		50	50				100
역량총합		**240**	**250**	**110**				**600**

8. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
교과목명	반도체 개론	영문교과목명	Introduction to Semiconductor
교과목 개요 및 특성	반도체와 관련한 학문의 이해를 돕기 위하여 교육과정을 전반적인 내용에 대한 소개		
교과 목표	반도체에 대한 기본적인 이해와 산업동향 등에 대하여 학습하여, 반도체에 대한 기본지식을 함양		
교과 내용	반도체의 기본 지식과 기본적인 동작원리, 산업 동향에 대하여 학습하도록 한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공관련 직무전문성 (MC1)	70	• 반도체 관련한 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험을 통해 판단한다.	시험, 프로젝트, 보고서
전공관련 설계능력 (MC2)	30	• 전공 관련 기초 이론 및 개념을 바탕으로 반도체의 동작원리에 대한 이해를 바탕으로 한 설계능력에 평가한다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일				
교과목명	반도체 공정개론	영문교과목명	Foundation of Microfabrication	
교과목 개요 및 특성	반도체 공정에 관한 기초 지식과 기술, 그리고 산업 동향에 대한 소개 및 학습			
교과 목표	반도체 공정에 대한 기본적인 이해와 산업동향 등을 학습하여, 반도체 공정 기술에 대한 기본지식 함양			
교과 내용	반도체 제조를 위한 개별 공정과 일괄공정에 대한 학습			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공관련 직무전문성 (MC1)	50	• 반도체 공정 관련한 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험을 통해 판단한다.		시험, 프로젝트, 보고서
전공관련 설계능력 (MC2)	50	• 전공 관련 기초 이론 및 개념을 바탕으로 반도체의 동작원리에 대한 이해를 바탕으로 한 설계능력에 평가한다.		시험,발표,토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일				
교과목명	반도체 장비 개론	영문교과목명	Introduction to semiconductor equipment	
교과목 개요 및 특성	반도체 공정과 측정에 활용되는 장비에 대한 학습			
교과 목표	반도체 공정과 측정에 활용되는 장비의 기술에 대한 기본지식 함양			
교과 내용	반도체를 제조하고 측정하는 장비와 기술에 대한 학습			
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )			
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타			
역량/수행준거 정의				
전공능력	가중치	수행준거		평가방법
전공관련 직무전문성 (MC1)	50	• 반도체 장비 관련한 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험을 통해 판단한다.		시험, 프로젝트, 보고서
전공관련 설계능력 (MC2)	50	• 전공 관련 기초 이론 및 개념을 바탕으로 반도체의 동작원리에 대한 이해를 바탕으로 한 설계능력에 평가한다.		시험,발표,토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	마이크로프로세서설계	영문교과목명	Microprocessor design
교과목 개요 및 특성	반도체 장비 제어 및 설계를 위한 마이크로프로세서 설계 학습		
교과 목표	마이크로프로세서 활용을 위한 필요한 기본 지식, 레지스터 설정법, 임베디드 시스템을 위한 CPU, 주변기기와 인터페이스에 대한 이해		
교과 내용	마이크로프로세서 시스템의 전반적인 이해 (구성요소, 내부구조, 외부신호) , 인터페이스 방법, 입출력제어, 및 LED, 레지스터설정, 인터럽트를 이용한 장치 제어, 마이크로프로세서를 활용한 응용 분야 조사 및 기본 회로 , 마이크로프로세서 제어를 위한 프로그램 작성		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공관련 직무전문성 (MC1)	30	• 시스템 설계에 대한 기초이론 및 개념을 이해하고 전공지식의 융복합적인 지식을 함양	시험, 프로젝트, 보고서
전공관련 설계능력 (MC2)	30	• 마이크로프로세서설계 및 임베디드시스템설계와 관련된 문제해결을 위한 최적의 설계 역량 함양	시험,발표,토론, 보고서, 프로젝트
전공관련 창의력 (MC3)	40	• 문제상황이 발생했을 경우, 정확하고 올바른 문제인식과 창의적이고 논리적인 사고를 적절한 해결 방법을 설계하고 제시	시험,발표,토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	디지털집적회로설계	영문교과목명	Digital integrated circuit design
교과목 개요 및 특성	반도체 회로 설계를 위한 디지털 집적회로에 대한 기본 지식 학습		
교과 목표	반도체 설계를 위한 디지털집적회로 설계에 대한 이해		
교과 내용	반도체에 활용되는 디지털집적회로의 구성과 설계 방법을 학습		
교육 방법	이론 (✓) 실습 ( ) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공관련 직무전문성 (MC1)	40	• 반도체 설계에 대한 기초이론 및 개념을 이해하고 전공지식의 융복합적인 지식을 함양	시험, 프로젝트, 보고서
전공관련 설계능력 (MC2)	40	• 반도체설계를 위한 디지털 집적회로와 관련된 문제해결을 위한 최적의 설계 역량 함양	시험,발표,토론, 보고서, 프로젝트
전공관련 창의력 (MC3)	20	• 문제상황이 발생했을 경우, 정확하고 올바른 문제인식과 창의적이고 논리적인 사고를 적절한 해결 방법을 설계하고 제시	시험,발표,토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	반도체 캡스톤 설계	영문교과목명	Semiconductor Capstone Design
교과목 개요 및 특성	반도체와 관련된 지식을 종합으로 한 종합설계		
교과 목표	마이크로 디그리에서 배운 요소기술 지식을 바탕으로 실무적응 능력을 배양할 수 있는 종합설계 프로젝트를 수행하므로 전공기술의 완성과 소프트 스킬을 배양한다.		
교과 내용	반도체 공정 및 장비의 전반의 요소기술, 종합설계 방법론, 소프트 스킬(발표, 팀활동 등)		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행(✓) 토론( ) 발표( ) 팀 단위 학습(✓)		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공관련 설계능력 (MC2)	50	• 반도체 공정 및 장비에 대한 기초이론 및 개념을 이해하고 전공지식의 융복합적인 지식을 함양	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
전공관련 창의력 (MC3)	50	• 문제상황이 발생했을 경우, 정확하고 올바른 문제인식과 창의적이고 논리적인 사고를 적절한 해결 방법을 설계하고 제시	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

9. 소단위 전공 이수 요건

아래 3가지 요건을 모두 만족한 경우

가. 소단위 전공 교과목 중 **12학점 이상** 이수

나. 필수 교양 교과목 6학점 이상 이수

다. 캡스톤 설계 교과목 이수

의료AI시스템마이크로디그리
Medical AI System Micro Degree

1. 교육목표

의료AI시스템 마이크로디그리는 의료 및 보건계열, 헬스케어 분야에 대한 인공지능, 빅데이터, IoT(사물인터넷) 등으로 대표되는 소프트웨어 및 정보통신(ICT)기술을 학습하여 개인의 건강과 의료에 관한 정보, 기기, 시스템, 플랫폼을 통합하는 분야로 건강관리 서비스와 융합한 종합 의료 서비스로, 급변하는 사회적 흐름에 맞춰 전문성을 갖춘 융합형 인재 양성을 교육 목표로 하고자 함.

2. 교과운영 방안

의료정보에 대한 이해를 바탕으로 하여 정보 시스템을 개발하고, 최신 인공지능(AI)과 빅데이터 처리기술을 적용하여 의료 정보분석 소프트웨어를 개발하고, 병원 및 의료 정보에 대한 이해를 바탕으로 다양한 형태의 의료 데이터를 활용한 소프트웨어 플랫폼을 구축하고 서비스를 제공할 수 있는 교과목의 구성과 교육을 진행함.

3. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (의사소통능력)	의료AI시스템 마이크로디그리 관련 교재/보고서 등을 읽고 들음으로써 다른 사람이 뜻한 바를 파악하고, 자기가 뜻한 바를 글과 말을 통해 정확하게 쓰거나 말하는 능력	시험, 실습 보고서
MC2 (글로벌능력)	의료AI시스템 마이크로디그리 관련 내용을 외국어로 읽고, 쓰고 말할 수 있는 능력, 국외의 다양한 메디컬테크놀로지 트랙 관련 동향 및 내용 등을 이해하고 수용할 수 있는 능력	시험, 실습 보고서
MC3 (전공진무능력)	의료AI시스템 마이크로디그리와 관련하여 직무수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력, 그리고 지식의 이해와 종합적 사고 능력	시험, 실습 보고서
MC4 (창의적문제해결능력)	의료AI시스템 마이크로디그리와 관련하여 문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력	시험, 실습 보고서
MC5 (자기개발능력)	전문가가 되기 위하여 어떻게 준비하여야 하는지를 스스로 계획하고 관리하며 개발하는 능력	시험, 실습 보고서
MC6 (자원활용능력)	의료AI시스템 마이크로디그리를 위하여 필요한 시간, 자본, 재료, 시설 및 인적 자원 등의 다양한 소요 자원들 중에서 무엇이 얼마나 필요한지를 파악하고, 이를 가능한 자원을 최대한 수집하여 실제 업무에 어떻게 활용할 것인지를 계획 및 활용하는 능력	시험, 실습 보고서

4. 전공능력 선정 배경

4차 산업혁명의 일환으로 의료 분야에 데이터를 접목하는 시도가 지속적으로 증가하고 있으며, 질환의 예방·진단·치료에 사용되는 의료기기에 데이터의 활용 및 분석 기술, 인공지능이 융합하고 있는 추세이다. 이러한 시대적 요구 상황에 맞춰서 의료 AI 분야의 전문성을 갖춘 인재를 양성하기 위해서 데이터 분석 및 활용 능력(빅데이터, 인공지능)과 의료 시스템 전문 인재 양성에 필요한 교육과정을 개설하였고, 다양한 문제 해결방법과 의사소통을 통해 최적의 해결책을 찾아 해결하는 능력을 요구하는 전공과목으로 교육과정을 개설·선정하였다.

5. 교육과정 편성표

이수구분	과 목 명	학점	학기 구분						비고
			1학기			2학기			
			학점	주당 시간		학점	주당 시간		
				이론	실습		이론	실습	
소전	의료IoT시스템	3	3	0	3				
소전	의료웨어러블시스템	3				3	0	3	
소전	임상데이터마이닝	3	3	0	3				
소전	의료딥러닝분석	3				3	0	3	
소전	의료인공지능	3	3	0	3				
전공과목 합계		15	9	0	9	6	0	6	

* 이수구분: 소단위 전공(소전)

6. 교육과정 이수체계도

학기	과목명				
1학기	의료IoT시스템 (3-0-3)		임상데이터마이닝 (3-0-3)		의료인공지능 (3-0-3)
2학기		의료웨어러블시스템 (3-0-3)		의료딥러닝분석 (3-0-3)	

7. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
소전	의료IoT시스템	10	10	30	10	20	20	100
	의료웨어러블시스템	10	20	30	10	10	20	100
	임상데이터마이닝	10	10	30	20	10	20	100
	의료딥러닝분석	5	20	30	15	10	20	100
	인공지능	5	20	30	15	10	20	100
역량총합		**40**	**80**	**150**	**70**	**60**	**100**	**500**

8. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명	의료IoT시스템	영문과목명	Medical IoT System
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 의료AI마이크로디그리 인재 양성을 위한 마이크로디그리의 새로운 교육과정에 따라 신설된 교과목으로 의료시스템과 IoT가 접목된 시스템의 이론과 실제를 다룬다. 주차별로 새로운 학습을 진행하며, 실습 과정을 통해 학생들은 메디컬 IoT의 원리, 실제 의료분야에 사용되는 사례에 대하여 학습 할 수 있다.		
교과 목표	메디컬 시스템, 헬스케어 시스템, U-헬스케어 시스템의 구현 및 응용에서 필수적으로 사용되는 사물인터넷에 대하여 그의 원리, 구조 및 응용에 대하여 학습함으로써 메디컬 관련 시스템의 개발과 구현, 그리고 관련 장비 등을 활용한 의료서비스 등에 필요한 능력을 배양한다.		
교과 내용	사물인터넷의 원리, 구조 등에 대하여 배우고 이를 바탕으로 한 사물인터넷의 의료 분야에서의 응용 기술에 대하여서도 학습한다. 즉 사물간, 네트워킹과 센싱, 인터페이스 및 필요한 데이터의 수집, 분석 및 가공 등에 필요한 제반 기술 등에 대하여 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표() 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	10	• 의료AI시스템 마이크로디그리 관련 교재/보고서 등을 읽고 들음으로써 다른 사람이 뜻한 바를 파악하고, 자기가 뜻한 바를 글과 말을 통해 정확하게 쓰거나 말하는 능력	시험, 실습 보고서
글로벌능력 (MC2)	10	• 의료AI시스템 마이크로디그리 관련 내용을 외국어로 읽고, 쓰고 말할 수 있는 능력, 국외의 다양한 메디컬테크놀로지 트랙 관련 동향 및 내용 등을 이해하고 수용할 수 있는 능력	시험, 실습 보고서
전공직무능력 (MC3)	30	• 의료AI시스템 마이크로디그리와 관련하여 직무수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력, 그리고 지식의 이해와 종합적 사고 능력	시험, 실습 보고서
장의적문제 해결능력 (MC4)	10	• 의료AI시스템 마이크로디그리와 관련하여 문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력	시험, 실습 보고서
자기개발능력 (MC5)	20	• 전문가가 되기 위하여 어떻게 준비하여야 하는지를 스스로 계획하고 관리하며 개발하는 능력	시험, 실습 보고서
자원활용능력 (MC6)	20	• 의료AI시스템 마이크로디그리를 위하여 필요한 시간, 자본, 재료, 시설 및 인적 자원 등의 다양한 소요 자원들 중에서 무엇이 얼마나 필요한지를 파악하고, 이를 가능한 자원을 최대한 수집하여 실제 업무에 어떻게 활용할 것인지를 계획 및 활용하는 능력	시험, 실습 보고서

과목 프로파일			
과목명	의료웨어러블시스템	영문과목명	Medical Wearable System
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 의료AI마이크로디그리 인재 양성을 위한 마이크로디그리의 새로운 교육과정에 따라 신설된 교과목으로 디지털 헬스케어 분야의 주요 핵심 기술인 웨어러블 디바이스와 관련된 이론과 실제를 다룬다. 주차별로 새로운 주제를 정하여 학습을 진행하며, 이론과 실습을 통해 학생들은 웨어러블 디바이스의 원리, 법칙 및 이론에 대하여 학습 할 수 있다.		
교과 목표	웨어러블 디바이스에 대한 기초부터 다양한 응용에 대하여 습득하며, 다양한 응용 분야와 소요 기술 및 응용 시스템에 학습함으로써 웨어러블 디바이스에 대한 응용 능력을 배양한다.		
교과 내용	디지털 헬스 케어 및 주요 웨어러블 디바이스에 대한 개요, 구조, 동작원리, 응용 등에 관하여 학습하며, 다양한 웨어러블 디바이스에 관한 주요 이슈, 동향, 앞으로의 전망 등에 관하여 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표() 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	10	• 의료AI시스템 마이크로디그리 관련 교재/보고서 등을 읽고 들음으로써 다른 사람이 뜻한 바를 파악하고, 자기가 뜻한 바를 글과 말을 통해 정확하게 쓰거나 말하는 능력	시험, 실습 보고서
글로벌능력 (MC2)	20	• 의료AI시스템 마이크로디그리 관련 내용을 외국어로 읽고, 쓰고 말할 수 있는 능력, 국외의 다양한 메디컬테크놀로지 트랙 관련 동향 및 내용 등을 이해하고 수용할 수 있는 능력	시험, 실습 보고서
전공직무능력 (MC3)	30	• 의료AI시스템 마이크로디그리와 관련하여 직무수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력, 그리고 지식의 이해와 종합적 사고 능력	시험, 실습 보고서
장의적문제 해결능력 (MC4)	10	• 의료AI시스템 마이크로디그리와 관련하여 문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력	시험, 실습 보고서
자기개발능력 (MC5)	10	• 전문가가 되기 위하여 어떻게 준비하여야 하는지를 스스로 계획하고 관리하며 개발하는 능력	시험, 실습 보고서
자원활용능력 (MC6)	20	• 의료AI시스템 마이크로디그리를 위하여 필요한 시간, 자본, 재료, 시설 및 인적 자원 등의 다양한 소요 자원들 중에서 무엇이 얼마나 필요한지를 파악하고, 이를 가능한 자원을 최대한 수집하여 실제 업무에 어떻게 활용할 것인지를 계획 및 활용하는 능력	시험, 실습 보고서

과목 프로파일			
과목명	임상데이터마이닝	영문과목명	Data Mining in Clinical
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 의료AI마이크로디그리 인재 양성을 위한 마이크로디그리의 새로운 교육과정에 따라 신설된 교과목으로 4차산업의 핵심인 데이터를 다루는 방법에 대한 이론과 실제를 다룬다. 주차별로 새로운 학습을 진행하며, 이론과 실습을 통해 학생들은 데이터 마이닝의 원리, 법칙 및 이론에 대하여 학습 할 수 있다.		
교과 목표	바이오 헬스 영역에서 데이터의 규모는 방대해지고 그 가치도 중요해지고 있다. 바이오 분야 및 헬스케어 분야에서 도출되는 데이터를 둘러싸고 있는 국내·외 이슈와 동향을 살펴보고 대규모로 저장된 바이오분야와 헬스케어 분야의 정보 안에서 체계적이고 자동적인 통계적 규칙이나 패턴을 찾는 이론과 실제를 학습한다.		
교과 내용	바이오 및 헬스 케어 분야의 임상 데이터에 관하여 빅데이터 대해 이해하고 관련 동향을 파악할 수 있는 싱제적인 안목을 갖출 수 있으며, 바이오, 헬스케어 분야의 빅데이터 정보원을 탐색할 수 있다. 또한 데이터 마이닝의 개념 및 방법에 하여 이론 및 실습을 통해 습득할 수 있다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표() 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	10	• 의료AI시스템 마이크로디그리 관련 교재/보고서 등을 읽고 들음으로써 다른 사람이 뜻한 바를 파악하고, 자기가 뜻한 바를 글과 말을 통해 정확하게 쓰거나 말하는 능력	시험, 실습 보고서
글로벌능력 (MC2)	10	• 의료AI시스템 마이크로디그리 관련 내용을 외국어로 읽고, 쓰고 말할 수 있는 능력, 국외의 다양한 메디컬테크놀로지 트랙 관련 동향 및 내용 등을 이해하고 수용할 수 있는 능력	시험, 실습 보고서
전공직무능력 (MC3)	30	• 의료AI시스템 마이크로디그리와 관련하여 직무수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력, 그리고 지식의 이해와 종합적 사고 능력	시험, 실습 보고서
장의적문제 해결능력 (MC4)	20	• 의료AI시스템 마이크로디그리와 관련하여 문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력	시험, 실습 보고서
자기개발능력 (MC5)	10	• 전문가가 되기 위하여 어떻게 준비하여야 하는지를 스스로 계획하고 관리하며 개발하는 능력	시험, 실습 보고서
자원활용능력 (MC6)	20	• 의료AI시스템 마이크로디그리를 위하여 필요한 시간, 자본, 재료, 시설 및 인적 자원 등의 다양한 소요 자원들 중에서 무엇이 얼마나 필요한지를 파악하고, 이를 가능한 자원을 최대한 수집하여 실제 업무에 어떻게 활용할 것인지를 계획 및 활용하는 능력	시험, 실습 보고서

과목 프로파일			
과목명	의료딥러닝분석	영문과목명	Medical Deep Learning Analysis
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 의료AI마이크로디그리 인재 양성을 위한 마이크로디그리의 새로운 교육과정에 따라 신설된 교과목으로 의료 및 보건 분야에서 딥러닝 기술의 적용 방법과 그 효과를 이해하고, 실제 의료 데이터에 딥러닝 모델을 적용할 수 있는 능력을 개발한다.		
교과 목표	딥러닝 기초의 이해, 의료 데이터 분석 능력 배양, 의료 데이터에 적합한 딥러닝 모델을 설계 하고 구현하는 방법을 학습하고, 실제 어떻게 적용 되고 있는지를 학습하고 사례 연구를 통해 실질적인 문제 해결 능력을 향상 시킨다, 의료 데이터를 다룰 때 발생할 수 있는 윤리적, 법적 문제를 인식하고 이를 적절히 관리할 수 있는 지식을 습득한다.		
교과 내용	딥러닝, 인공지능, 컴퓨터 과학, 의료 정보학, 생물 정보학, 의학 등에 관심이 있는 학생을 대상으로 딥러닝 기초, 의료 이미지 처리, 의료 데이터 분석, 딥러닝 모델 설계 및 구현, 의료 분야에서의 딥러닝 적용 사례 등을 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표() 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	5	• 의료AI시스템 마이크로디그리 관련 교재/보고서 등을 읽고 들음으로써 다른 사람이 뜻한 바를 파악하고, 자기가 뜻한 바를 글과 말을 통해 정확하게 쓰거나 말하는 능력	시험, 실습 보고서
글로벌능력 (MC2)	20	• 의료AI시스템 마이크로디그리 관련 내용을 외국어로 읽고, 쓰고 말할 수 있는 능력, 국외의 다양한 메디컬테크놀로지 트랙 관련 동향 및 내용 등을 이해하고 수용할 수 있는 능력	시험, 실습 보고서
전공직무능력 (MC3)	30	• 의료AI시스템 마이크로디그리와 관련하여 직무수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력, 그리고 지식의 이해와 종합적 사고 능력	시험, 실습 보고서
장의적문제 해결능력 (MC4)	15	• 의료AI시스템 마이크로디그리와 관련하여 문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력	시험, 실습 보고서
자기개발능력 (MC5)	10	• 전문가가 되기 위하여 어떻게 준비하여야 하는지를 스스로 계획하고 관리하며 개발하는 능력	시험, 실습 보고서
자원활용능력 (MC6)	20	• 의료AI시스템 마이크로디그리를 위하여 필요한 시간, 자본, 재료, 시설 및 인적 자원 등의 다양한 소요 자원들 중에서 무엇이 얼마나 필요한지를 파악하고, 이를 가능한 자원을 최대한 수집하여 실제 업무에 어떻게 활용할 것인지를 계획 및 활용하는 능력	시험, 실습 보고서

과목 프로파일			
과목명	의료인공지능	영문과목명	Medical Artificial intelligence
교과목 개요 및 특성	본 강좌는 의료AI마이크로디그리 인재 양성을 위한 마이크로디그리의 새로운 교육과정에 따라 신설된 교과목으로 의료 및 보건 분야에서 인공지능의 기본 원리 및 알고리즘 그리고 응용분야에 대한 깊은 이해를 목표로 한다.		
교과 목표	인공지능의 기본개념, 이론 및 역사, 발전 경로에 대해 학습을 하며, 알고리즘과 관련 기술을 학습한다. 또한 인공지능 기술을 다양한 실제 문제에 적용하고 해결 방안을 모색하는 능력을 개발한다. 실제 데이터를 사용하여 인공지능 프로젝트를 기획하고 실행하는 경험을 제공하고, 인공지능 기술의 윤리적, 사회적 영향을 이해하고 책임있는 사용에 대해여 고민하고 학습한다.		
교과 내용	인공지능의 기초적인 개론적인 내용부터 시작을 하여 기본 알고리즘과 원리, 자연어 처리(NPL)와 컴퓨터 비전 및 의료 로봇 등의 특정 분야의 인공지능 응용과 의료 및 보건 분야에서의 인공지능 응용사례와 성공적인 인공지능 프로젝트 사례 분석을 한다. 또한 알고리즘 코딩 실습과 결과분석을 실시하고 인공지능의 윤리적 측면과 사회적 영향을 학습한다.		
교육 방법	이론 (✓) 실습 (✓) 프로젝트 수행( ) 토론( ) 발표() 팀 단위 학습( )		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

전공능력/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
의사소통능력 (MC1)	5	• 의료AI시스템 마이크로디그리 관련 교재/보고서 등을 읽고 들음으로써 다른 사람이 뜻한 바를 파악하고, 자기가 뜻한 바를 글과 말을 통해 정확하게 쓰거나 말하는 능력	시험, 실습 보고서
글로벌능력 (MC2)	20	• 의료AI시스템 마이크로디그리 관련 내용을 외국어로 읽고, 쓰고 말할 수 있는 능력, 국외의 다양한 메디컬테크놀로지 트랙 관련 동향 및 내용 등을 이해하고 수용할 수 있는 능력	시험, 실습 보고서
전공직무능력 (MC3)	30	• 의료AI시스템 마이크로디그리와 관련하여 직무수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력, 그리고 지식의 이해와 종합적 사고 능력	시험, 실습 보고서
장의적문제 해결능력 (MC4)	15	• 의료AI시스템 마이크로디그리와 관련하여 문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력	시험, 실습 보고서
자기개발능력 (MC5)	10	• 전문가가 되기 위하여 어떻게 준비하여야 하는지를 스스로 계획하고 관리하며 개발하는 능력	시험, 실습 보고서
자원활용능력 (MC6)	20	• 의료AI시스템 마이크로디그리를 위하여 필요한 시간, 자본, 재료, 시설 및 인적 자원 등의 다양한 소요 자원들 중에서 무엇이 얼마나 필요한지를 파악하고, 이를 가능한 자원을 최대한 수집하여 실제 업무에 어떻게 활용할 것인지를 계획 및 활용하는 능력	시험, 실습 보고서

9. 소단위 전공 이수 요건

개설 과목 15학점(5과목) 중 **12학점**(4과목) 이수

2024학년도 교육과정

발 행 : 2024년 3월 1일
발행인 : 김 용 승
발행처 : 가톨릭관동대학교
편 집 : 교 무 처 장
☎ 033-649-7061