SINCE 1955

진리를 향한 발걸음, 미래를 여는 CKU
가톨릭관동대학교 70주년

2025학년도 교육과정

CATHOLIC KWANDONG UNIVERSITY

가톨릭관동대학교
CATHOLIC KWANDONG UNIVERSITY

목 차

Ⅰ 학교개황 05

(1) 설립정신 / 6
(2) 교육이념 / 6
(3) 교육목적 / 6
(4) 교육목표 / 6
(5) 교훈 / 6
(6) 마스코트 / 7
(7) 교화 / 7
(8) 교목 / 7
(9) 학사일정 / 8

Ⅱ 학사안내 11

1. 일반학사 12

(1) 등록 / 12
(2) 수강신청 / 12
(3) 시험 및 평가 / 14
(4) 역량평가 / 17
(5) 재수강 성적포기 / 18
(6) 학사경고 / 18
(7) 계절학기 / 19
(8) 휴학 / 20
(9) 복학 / 21
(10) 재입학 / 21
(11) 전부(과) / 22
(12) 편입학 / 22
(13) 수업연한 및 재학연한 / 23
(14) 졸업 / 23
(15) 제적 / 25
(16) 학적부 / 25
(17) 증명서 / 25

2. 학사제도 27

(1) 복수전공 / 27
(2) 부전공 / 28
(3) 연계(융합)전공 / 29
(4) 소단위전공 / 30
(5) 교직과정 / 31
(6) 특별학점 인정제 / 36
(7) 현장실습학기제 / 38
(8) IPP형 일학습병행및 장기현장실습 / 40
(9) 봉사활동 / 42
(10) 사제동행세미나 / 42
(11) 파인튜터링 / 43
(12) 비교과프로그램 / 44
(13) 강의평가 / 46
(14) 교육수요자 만족도조사 / 46
(15) 조기취업자의 학점인정에 관한 지침 / 47

Ⅲ 교육과정 편성 및 운영 원칙 49

Ⅳ 교양 교육과정 59

V 대학, 학부(과)별 교육과정 199

1. 의과대학 201
- 의학과 / 202
- 간호학과 / 250

2. 헬스케어융합대학 307
- 임상병리학과 / 308
- 치위생학과 / 335

3. 사범대학 361
- 국어교육과 / 362
- 영어교육과 / 447
- 수학교육과 / 513
- 체육교육과 / 596
- 지리교육과 / 399
- 역사교육과 / 473
- 컴퓨터교육과 / 559
- 교직과 / 646

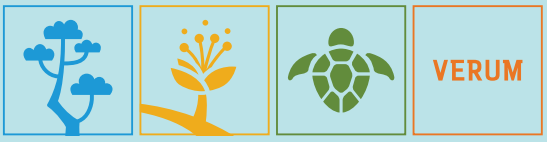
4. 휴먼서비스대학 665
- 언어재활학과 / 666
- 산림치유학과 / 714
- 스마트통합치유학과 / 778
- 치매전문재활학과 / 689
- 복지상담학과 / 742
- 해양치유레저학과 / 798

5. 트리니티융합대학 823
- 자율전공학부 / 824
- 행정학전공 / 848
- 해양경찰학전공 / 889
- 광고홍보학전공 / 933
- 조리외식경영학전공 / 967
- 항공교통물류전공 / 1008
- 의생명과학전공 / 1039
- 건축학전공(5년제) / 1087
- 항공운항전공 / 1134
- 스마트항만공학전공 / 1175
- 스포츠재활의학전공 / 1217
- 실용음악전공 / 1261
- 경영학전공 / 831
- 경찰행정학전공 / 865
- 사회복지학전공 / 909
- 호텔경영학전공 / 950
- 의료경영학전공 / 985
- 콘텐츠제작전공 / 1025
- 건축공학전공 / 1061
- 디지털헬스케어전공 / 1115
- 항공정비학전공 / 1153
- 스포츠레저학전공 / 1195
- 스포츠지도학전공 / 1237
- CG디자인전공 / 1281

VI 소단위전공 교육과정 1303
- 스마트기술창업 MD / 1306
- 스포츠경영관리분석 MD / 1317
- 지속가능발전 MD / 1328
- 다문화와한국어교육 MD / 1348
- 웰니스치유농업전공 MD / 1361
- 스마트양식과식품데이터 MD / 1376
- 로컬콘텐츠비즈니스 MD / 1392
- 디지털스포츠헬스케어 MD / 1404
- 반도체공정및장비 MD / 1414
- 데이터리터러시 MD / 1427
- 의료데이터분석&시각화 MD / 1439
- 스마트푸드테크와IT MD / 1456
- 스마트시티 MD / 1312
- 재난안전소방 MD / 1323
- AI리터러시 MD / 1340
- 융합형사이버수사 MD / 1355
- 미래에너지 MD / 1369
- 웰니스치유 MD / 1383
- 로컬콘텐츠프로듀싱 MD / 1398
- 디지털영상콘텐츠 MD / 1410
- 의료AI시스템 MD / 1419
- 미래모빌리티 MD / 1434
- AI기반환경디자인홍보 MD / 1446
- 스마트ICT융합기술 MD / 1464

2025학년도 CATHOLIC KWANDONG UNIVERSITY

교육과정



Ⅰ. 학교개황

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

가톨릭관동대학교
CATHOLIC KWANDONG UNIVERSITY

진리를 향한 발걸음, 미래를 여는 가톨릭관동대학교

설립정신

하느님이 창조하신 자연 안에서 호연지기(浩然之氣)를 키우고, 전문지식을 함양하여 국가와 세계 발전에 기여하며, 따뜻한 인간애로 세계인들과 더불어 살아가는 균형잡힌 인재를 양성하는 것이 가톨릭관동대학교의 설립정신이다.

교육이념

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

교육목적

- 가톨릭적 가치관 함양
- 전문성의 극대화
- 문화와 문명의 다양성에 대한 탐구

교육목표

- 공감하는 인성을 갖춘 교양인 양성
- 융복합 역량을 겸비한 지식인 양성
- 현장적응력이 뛰어난 전문인 양성
- 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.

바다처럼 깊은 사랑과 솔향처럼 변함없는 진실을 지닌 가톨릭관동대학교

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.

학사일정

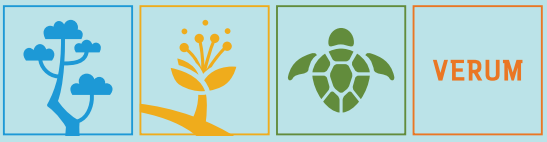
연도	월	일	학사일정	비고
2025	2	26(수)	2025학년도 입학식	
	3	3(월)	삼일절 대체공휴일	
		4(화)	1학기 개강	
		4(화)~7(금)	조기졸업 신청	
		10(월)~14(금)	재수강 성적포기 신청	
	4	14(월)~18(금)	수강포기	
		21(월)~5.16(금)	중간 설문조사	
		21(월)~25(금)	중간시험	
		28(월)~5.2(금)	중간 성적처리	5. 1.(목) 근로자의날/ 정상수업
	5	5(월)	[공휴일] 어린이날, 석가탄신일	
		6(화)	석가탄신일 대체공휴일	
		12(월)~16(금)	중간 성적열람	
	6	2(월)~5(목)	복수·부·연계전공 및 전과 신청	
		6(금)	[공휴일] 현충일	
		9(월)~27(금)	강의평가	
		9(월)~20(금)	보강 및 기말시험	공휴일 등 보강일(4일) ① 심일절(대체): 6. 16.(월) ② 어린이날: 6. 17.(화) ③ 석가탄신일(대체): 6. 18.(수) ④ 현충일: 6. 19.(목) ⑤ 대통령선거일: 6. 20.(금)
		9(월)~27(금)	최종 성적처리	
		20(금)	1학기 종강	
		30(월)	하계 계절학기 개강	
		30(월)~7.2(수)	하계 계절학기 재수강 성적포기 신청	
		30(월)~7.4(금)	성적열람 및 이의신청	
	7	18(금)	하계 계절학기 종강	
		18(금)~22(화)	하계 계절학기 성적처리	
		23(수)~24(목)	하계 계절학기 성적열람 및 이의신청	
		25(금)	2024학년도 후기 졸업사정	
		28(월)~8.1(금)	일반휴학 및 복학 신청	
		28(월)~8.1(금)	재입학 신청	
	8	5(화)~7(목)	관심과목담기	
		8(금)~14(월)	수강신청	① 1학년: 8. 8.(금) ② 2학년: 8. 11.(월) ③ 3학년: 8. 12.(화) ④ 4학년: 8. 13.(수) ⑤ 전체: 8. 14.(목)
		13(수)	2024학년도 후기 학위수여	
		15(금)	[공휴일] 광복절	
		18(월)~22(금)	재학생 등록기간	
		22(금)	최종 수강신청	
		25(월)	2학기 개강	
		25(월)~29(금)	조기졸업 신청	

연도	월	일	학사일정	비고
2025	9	1(월)	개교기념일	
		2(화)~5(금)	재수강 성적포기 신청	
		29(월)~10.10(금)	수강포기	
	10	3(금)	[공휴일] 개천절	
		6(월)~8(수)	[공휴일] 추석 연휴	
		9(목)	[공휴일] 한글날	
		13(월)~31(금)	중간 설문조사	
		13(월)~17(금)	중간시험	
		20(월)~24(금)	중간 성적처리	
		27(월)~31(금)	중간 성적열람	
	11	24(월)~28(금)	복수·부·연계전공 및 전과, 교직 신청	
	12	1(월)~19(월)	강의평가	
		1(월)~15(월)	보강 및 기말시험	공휴일 등 보강일(6일) ① 개교기념일: 12. 8.(월) ② 개천절: 12. 9.(화) ③ 추석㉠: 12. 10.(수) ④ 추석㉡: 12. 11.(목) ⑤ 추석(대체)㉢: 12. 12.(금) ⑥ 한글날: 12. 15.(월)
		1(월)~22(월)	최종 성적처리	
		15(월)	2학기 종강	
		24(수)	동계 계절학기 개강	
		24(수)~26(금)	동계 계절학기 재수강 성적포기 신청	
		24(수)~30(화)	2025-2 성적 열람 및 이의 신청	
		25(목)	[공휴일] 성탄절	
2026	1	1(목)	[공휴일] 신정	
		15(목)	동계 계절학기 종강	
		15(목)~19(월)	동계 계절학기 성적처리	
		20(화)~21(수)	동계 계절학기 성적열람 및 이의신청	
		22(목)	2025학년도 전기 졸업사정	
		26(월)~30(금)	일반휴학 및 복학 신청	
		26(월)~30(금)	재입학 신청	
	2	3(화)~5(목)	관심과목담기	
		6(금)~11(수)	수강신청	① 2학년: 2. 6.(금) ② 3학년: 2. 9.(월) ③ 4학년: 2. 10.(화) ④ 전체: 2. 11.(수)
		12(목)	2025학년도 전기 학위수여식	
		16(월)~18(수)	[공휴일] 설 연휴	
		23(월)~27(금)	재학생 등록기간	
		27(금)	2026학년도 입학식	
		27(금)	신입생 수강신청	

※ 상기 일정은 학교 상황에 따라 변동될 수 있음

2025학년도 CATHOLIC KWANDONG UNIVERSITY

교육과정



Ⅱ. 학사안내

1. 일반학사

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

2. 학사제도

- 복수전공
- 부전공
- 연계(융합)전공
- 소단위전공
- 교직과정
- 특별학점 인정제
- 현장실습학기제
- IPP형 일학습병행및 장기현장실습
- 봉사활동
- 사제동행세미나
- 파인튜터링
- 비교과프로그램
- 강의평가
- 교육수요자 만족도조사
- 조기취업자의 학점인정에 관한 지침

일반학사

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

일반학사 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 성적평가 의 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, 전공(기초, 기본, 심화, 필수, 선택), 일반선택(다수전공 · 부전공 · 소단위전공 · 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 학생도 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 대학교에서 요구하는 교과목 및 학점을 일반학생의 수강신청 요령에 의하여 이수하여야 한다.

나. 전적 대학(교) 인정학점 및 우리 대학교 이수학점

구분	사범대학	헬스케어융합대학, 휴먼서비스대학	트리니티융합대학		수업연한
			일반 전공	의료경영, 항공운항, 항공정비	
전적 대학(교) 인정학점	65학점	65학점	65학점	65학점	-
우리 대학교 이수학점	91학점 이상	69학점 이상	65학점이상	69학점 이상	2년

※ 국가기술자격 및 인증 관련 학과(의학과, 간호학과, 건축학전공)는 교육과정 특성에 따라 수업연한 및 이수 학점이 상이함.

※ 교육과정 이수 여부에 따라 수업연한을 초과하여 이수할 수 있음.

다. 우리 대학교 이수구분별 최소 이수학점

구분	사범대학	헬스케어융합대학, 휴먼서비스대학	트리니티융합대학		비고
			일반	의료경영, 항공운항, 항공정비	
교양학점	2학점	2학점	2학점	2학점	
주전공학점	67학점 이상	67학점 이상	38학점	67학점 이상	사제5~8 포함
교직학점	22학점	없음	없음	없음	
일반선택학점	없음	없음	25학점 이상	없음	소단위 전공 등
졸업학점	91학점 이상	69학점 이상	65학점 이상	69학점 이상	

1) 의학과, 간호학과, 건축학전공 편입생은 별도의 전공 교육과정을 따른다.
2) 사범대학 편입생은 교직(교직이론영역, 교육실습영역, 교직소양영) 교과목 이수하여야 한다.
3) 해당 학과(전공)의 3학년 이후에 편성된 필수 교과목은 반드시 이수하여야 한다.

라. 전적 대학(교) 학점인정 제도

1) 전적 대학(교) 이수 교과목 중에서 우리 대학교 교과목과 동일하거나 유산한 경우에는 우리 대학교의 학점으로 인정받을 수 있다. 다만, 우리 대학교 보다 학점 수가 낮은 교과목은 인정하지 아니한한다.
2) 전적 대학(교) 이수 교과목에 대한 학점인정을 받더라도 인정학점을 포함하여 학과(전공)에서 정한 졸업학점(130학점 이상)을 충족하여야 한다.

전적 대학(교) 인정학점	우리 대하교 이수학점	우리 대학교 졸업학점	비고
65학점 (㉠ 12학점 + ㉡ 51학점)	65학점 이상	130학점 이상	㉠ 특정 과목인정 받은 학점 수 ㉡ 기타 인정 학점 수

※ 졸업을 위한 “주전공학점”은 “이수구분별 최소 이수학점”을 우선 따른다.

3) 편입생 학점인정제도 상세 내용: [제도 바로가기] 참조

17. 기타 지침에 규정되지 않은 사항은 학칙 및 제 규정에 따른다.

일반학사 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	유형별 성적최대허용 누적비율	
	일반 교과	소규모 강좌(20명이하) 및 실험·실습·실기 교과
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.

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

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

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

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.

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

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

바. 특별시험으로 취득한 성적

사. 신입생 합격자를 대상으로 한 입학 전 특별교육으로 취득한 성적

아. 병역 및 질병으로 인한 결시자의 성적평가

자. 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.

차. 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.

9. 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

10. 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

11. 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.

일반학사 역량평가

1. 학생이 우리 대학교의 교육과정 이수를 통하여 키울 수 있는 능력을 역량이라고 한다. 현재 우리 대학의 목표 역량은 VERUM 교양역량과 전공능력으로 정의한다.
   가. VERUM교양역량(CC: Core Competency)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: Major Competency)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(국문)	사제동행세미나1	과목명(영문)	Seminar with Teachers and Disciples 1
개요 및 특성	사제동행세미나1은(는) 학생과 교수 간 매칭에 따라 배정된 학생의 적응, 수업 관련 학사 안내, 대학생활 안내, 진로지도와 탐색 등이 진행되는 과목이다.		
교과목표	학생의 학교 생활 및 학업, 진로 등 전반에 걸친 지도를 통해 학과 교육목표에 맞는 전문인으로서 성장을 목표로 한다.		
교과내용	학생의 학교 적응 및 학업, 진로탐색 및 다양한 인문학적 활동을 위한 개별 및 집단 상담과 활동으로 구성한다.		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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	

일반학사 재수강 성적포기

1. 이미 수강하여 취득한 교과목의 성적을 동일한 교과목을 수강하여 기존 성적을 포기하고, 새로운 성적을 취득할 수 있는 제도이다.
2. 대상
   가. 해당 학기에 재수강할 교과목을 수강신청 한 자
   나. 다시 수강하였으나 재수강 성적포기를 신청하지 않은 자
      ※ 재수강하여 받은 성적이 B+등급 이하인 경우에 한함.
      ※ 계절학기 재수강 성적포기 해당없음
3. 성적
   가. 재수강하는 과목의 성적은 B+등급까지 취득할 수 있다.
   나. 성적을 포기한 과목의 성적은 평점평균 산출에서 제외한다. 다만, 성적증명서에는 취득한 내역은 삭제하지 아니한다.
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
            (3) 문의처: 단과대학 교학팀(**연락처 바로가기**)
   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(**이수지침 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)

일반학사 학사경고

1. 학기말 성적 평점평균이 1.75 미만인 자에게는 학사경고한다. 다만, 의학과는 「의학과 및 간호학과 학사운영 세칙」을 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.

일반학사 계절학기

1. 개요 및 운영방안
   가. 계절학기는 재학생의 면학 분위기 조성과 학업 능력 제고를 목적으로 한다.
   나. 계절학기는 사전에 공고하고 그 내용에 따라 운영한다.
   다. 계절학기는 여름(겨울)방학 기간 중 3주간 운영한다.
   라. 개절학기 교과목은 구성원의 수요조사를 바탕으로 결정한다.
   마. 수요조사 대상이 되는 교과목은 직전 정규학기의 개설 교과목으로 한다.
   바. 계절학기 수업은 1일 1주차로 주5일(공휴일 제외) 총 15일로 하고, 학점당 강의시간은 정규학기와 동일하게 적용한다.
   사. 천재지변 또는 기타 부득이한 경우, 수업은 온라인 수업으로 진행할 수 있다.
   아. 전임교원이 해당강좌를 담당할 수 없는 경우 총장결재를 통해 겸·초빙교원 및 강사가 담당할 수 있다.
2. 설강 기준
   가. 정규하기와 동일하게 적용한다.(교양: 20명 이상, 전공·교직: 10명 이상)
   나. 다만, 설강 기준에 부합하지 않더라도 다수의 졸업예정자가 신청한 경우에는 개설할 수 있다. 또한 설강 기준에 부합하더라도 담당 학과(전공), 교원의 상황에 따라 개설하지 아니할 수 있다.
3. 수강 대상: 해당 정규학기 재학생
4. 수강 학점
   가. 계절학기 수강할 수 있는 학점은 최대 9학점으로 한다.
   나. 계절학기 수강할 수 있는 학점은 기타 특별과정을 통하여 취득하는 학점의 수를 포함한다.
5. 수강신청 및 변경, 취소: 정규학기와 동일하게 적용한다.
6. 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.
      ※ 학점당 65,000원(현재 기준)
7. 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.

일반학사 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 불가할 경우에는 예외로 한다.
2. 휴학절차
   가. 휴학하려는 자는 다음의 서류를 갖추어 소속 학과(전공)를 경유하여 소속 단과대학 교학팀으로 제출하여 소속 학장의 허가를 받아야 한다.
      1) 휴학원(서식 바로가기)
      2) 일반·질병·육아휴학: 사유서, 의사진단서 등 구체적 사실을 증명할 수 있는 서류
      3) 입대휴학: 입영통지서 사본 또는 군입영사실확인서, 복무확인서
      4) 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 “휴학원(서식)”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.

일반학사 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) 복학원(서식 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.

일반학사 재입학

1. 신청대상: 우리 대학교에 재학 중이었다가 제적 또는 자퇴한 자
2. 재입학 허가
   가. 재학 당시 수료한 학년, 학기 이후로 재입학을 허가한다.
   나. 타 학과(전공)으로의 재입학이 가능하다. 다만, 재입학 허가 후, 전부(과)를 신청하여야 한다.
      ▣ 전부(과)의 제한
         ■ 의과대학, 헬스케어융합대학으로의 전부(과)는 불허한다.
         ■ 사범대학의 경우, 입학정원의 여석 내에서만 전과를 허가한다.
3. 재입학 불허
   가. 이중학적을 보유하여 제적된 자
   나. 징계로 제적된 자
4. 신청절차
   가. 재입학하려는 자는 성적증명서와 학적부 사본을 첨부하여 학기 초 정해진 기간에 "재입학원서(서식 바로가기)"를 학사운영 주무부서로 제출하여야 한다.
   나. 모집중단학과 학생이 재입학할 경우에는 전입을 희망하는 학과(전공)의 장의 승인을 받아야 한다.
   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	학점 수	등록금
10학점 이상	전액	4~6학점	등록금의 1/3
7~9학점	등록금의 1/2	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.

일반학사 전부(과)·전공변경

1. 전부(과) 또는 전공변경 제도를 통하여 다른 학부(과) 또는 전공으로 학적을 변경할 수 있다.
2. 대상
   가. 해당 학기 복학 예정자, 유급자를 포함한 재학생
   나. 편입생의 경우는 우리 대학교에서 한 학기를 이수한 자
3. 절차 및 선발
   가. 전부(과) 또는 전공을 변경하려는 자는 정해진 기간에 전입을 희망하는 학과(전공)의 장의 승인을 받은 후 "전부(과), 전공변경원(서식 바로가기)"을 학사운영 주무부서로 제출하여야 한다.
   나. 전부(과) 또는 전공변경은 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 불허 학과(전공): 의과대학, 모집중단학과
      2) 여석에 따른 제한적 허가 학과(전공): 헬스케어융합대학, 사범대학
   다. 전부(과) 또는 전공 변경 사정은 평점평균 순으로 하되, 필요한 때에는 별도의 시험으로 갈음할 수 있다.
   라. 교무처장은 전부(과) 또는 전공 변경 결과를 해당 학과(전공)의 장과 전부(과) 또는 전공 변경 신청자에게 통보한다.
4. 이수과목의 지정
   가. 전부(과) 또는 전공을 변경한 자는 전입한 학부(과) 또는 해당 전공의 전공과목을 이수하여야 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 이수하여야 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.

일반학사 편입학

1. 개요
   가. 정원 내 일반편입학은 정원 여석 범위 내에서 허가할 수 있다. 다만, 의학과와 간호학과는 「의학과 및 간호학과 학사운영 세칙」을 따른다.
   나. 정원 외 학사편입학 모집인원은 관계법령에 의한다.
2. 절차
   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.

일반학사 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 아니한다. 다만, 의학과는 수업연한의 1.5배를 초과하지 아니한다.

일반학사 졸 업

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

구분	일반 학과(전공)	건축학	의학	간호학
1학년	33학점 이상		학년마다 38학점 이상 6학년 30학점 이상	학년마다 30학점 이상 4학년 25학점 이상
2학년	65학점 이상			
3학년	98학점 이상			
4학년	130학점 이상			
5학년	-	160학점 이상		-
6학년	-	-		-

2. 졸업학점

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

※ 교육과정 운영 등 상황에 따라 상이할 수 있음.

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 교직 복수전공에 선발되어 중도에 포기한 사실이 없는 자
      6) 의학과와 간호학과 재학생은 조기졸업 대상에서 제외
   나. 신청절차: 조기졸업을 하려는 자는 정해진 기간에 "조기졸업 신청원(서식 바로가기)"을 소속 단과대학 교학팀을 경유하여 학사운영 주무부서로 제출하여야 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 졸업을 연기할 수 없다.
8. 졸업연기(학위취득 유예)
   가. 신청대상: 최종 학기 재학생으로 졸업요건을 갖춘 졸업예정자(조기졸업(예정)자, 졸업사정 탈락자 제외)
   나. 신청절차: 졸업연기를 하려는 자는 정해진 기간에 "졸업연기 신청원(서식 바로가기)"을 소속 단과대학 교학팀을 경유하여 학사운영 주무부서로 제출하여야 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.
   마. 졸업연기를 취소하려는 자는 "졸업연기 신청 취소원(서식 바로가기)을 소속 단과대학 교학팀으로 제출하여야 한다.
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.

일반학사 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)

일반학사 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.

일반학사 증명서

1. 제증명서
   가. 재학증명서(국·영문): 증명서 발급일 현재 등록하고 재학 중임을 증명함
   나. 휴학증명서(국·영문): 증명서 발급일 현재 휴학 중임을 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. 대면발급
1) 학사운영팀(마리아관 213호): 민원인이 우리 대학교에 방문하여 신청
2) 정부24(**웹사이트 바로가기**): 민원인이 지정한 행정기관에서 수령
나. 비대면발급
1) 무인발급기(마리아관 2층 로비)
2) 인터넷증명발급센터(**웹사이트 바로가기**)

4. 수수료: 증명서를 발급 받는 자는 정해진 수수료를 납부해야 한다.

학사제도

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. 신청대상
   가. 아래의 경우를 제외 하고 모든 학부(과) 또는 전공에서 복수전공을 할 수 있다.
      1) 예체능 특기자로 입학한 자
      2) 의과대학 ↔ 타 단과대학
      3) 휴먼서비스대학 ↔ 타 단과대학(다만, 휴먼서비스대학 재학생이 타 단과대학 학부(과) 또는 전공을 이수하고자 할 경우, 소속 단과대학장의 승인하에 신청 가능)
      4) 임상병리학과, 치위생학과로의 신청
      5) 모집중단학과로의 신청
      6) 신설 학과로의 신청(다만, 복수전공 신청하려는 학부(과) 또는 전공의 동일 학년도의 교과과정을 운영하는 경우에는 신청 가능)
   나. 복수전공 이수 허용 인원은 학과 학년 정원의 50%이내로(복학생을 고려하여야 함) 하되, 동일학부 내에서 복수전공을 이수하는 때에는 그 인원을 제한하지 아니한다.
   다. 교직 복수전공자의 인원 제한: 사범대는 입학정원의 1배수, 교직과정 설치학과는 교직 승인인원의 2배수 이내에서 학년별로 기선발된 인원을 제외한 인원으로 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.

학사제도 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.

학사제도 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. 전공 교과목은 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. 연계전공을 이수하던 중 정해진 절차에 따라 이를 포기했을 경우, 이미 이수한 과목은 일반선택 과목을 이수한 것으로 처리한다.
5. 연계전공 현황
   ▣ 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 개별 학문의 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

학사제도 소단위전공(마이크로디그리)

1. 개요

가. 정의

1) 소단위전공이란 세분화된 역량 개발에 필요한 교육을 집중적으로 제공하기 위해 최소 단위로 구성한 교육 과정을 말한다.

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

나. 유형: 소단위전공 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: 소단위전공 교과과정의 운영은 1년 단위로 하며, 개설은 연 최대 18학점으로 한다.

라. 교육과정 이수

1) 소단위전공을 이수하려는 자의 자격은 제한하지 않는다.

2) 소단위전공 개설 이전에 이수한 소단위전공의 과목도 취득학점으로 인정한다.

3) 소단위전공의 이수 개수는 제한하지 않는다.

4) 소단위전공은 주전공 졸업 시까지 이수하여야 한다.

마. 자격취득과 학위수여

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

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

3) 소단위전공 현황

분야	소단위전공명	이수학점
사회수요맞춤분야	스마트기술창업 MD	12
	스마트시티 MD	12
	스포츠경영관리분석 MD	15
	재난안전소방 MD	12
	지속가능발전 MD	10
	AI리터러시 MD	15
	다문화와한국어교육 MD	12
	융합형사이버수사 MD	12
	웰니스치유농업전공 MD	18
	미래에너지 MD	12
	스마트양식과식품데이터 MD	13
	웰니스치유 MD	12
	로컬콘텐츠 비즈니스 MD	12
	로컬콘텐츠프로듀싱 MD	12

분야	소단위전공명	이수학점
첨단산업분야	디지털스포츠헬스케어 MD	15
	디지털영상콘텐츠 MD	12
	반도체공정및장비 MD	18
	의료AI시스템 MD	12
	데이터리터러시 MD	12
	미래모빌리티 MD	15
	의료데이터분석&시각화 MD	12
	AI기반환경디자인홍보 MD	12
	스마트푸드테크와IT MD	13
	스마트ICT융합기술 MD	12

학사제도 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	
비사범계 교직과정 설치 학과		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	2009 ~ 2012교육과정		2013 ~ 2014교육과정		2015~2017교육과정		2018~2023교육과정		2024 이후 교육과정	
	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	교육심리	2	교육심리	2	교육심리	2
	교육의역사와철학	2	교육의역사와철학	2	교육철학및교육사	2	교육철학및교육사	2	-	-
	교육공학의이론과실제	2	교육공학의이론과실제	2	교육방법및교육공학	2	교육방법및교육공학	2	교육방법및교육공학	2
	교육과정및교육평가	2	교육과정및교육평가	2	교육과정및교육평가	2	교육과정및교육평가	2	교육과정및교육평가	2
	학교행정및학급경영	2	-	-	-	-	-	-	교육행정	2
교육실습	교육실습	2	교육실습	2	교육실습	2	교육실습	2	교육실습	2
	교육봉사	2	교육봉사	2	교육봉사	2	교육봉사	2	교육봉사	2
교직소양	특수교육학개론	2	특수교육학개론	2	특수교육학개론	2	특수교육학개론	2	특수교육학개론	2
	교직실무	2	교직실무	2	교직실무	2	교직실무	2	교직실무	1
	-	-	학교폭력의예방및대책	2	학교폭력예방의이론과실제	2	학교폭력예방및학생의이해	2	학교폭력예방및학생의이해	2
	-	-	-	-	-	-	-	-	AI와디지털교육	1
교과교육	교과교육론	(3)	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)	논리및논술 관련 과목	(3)
계	계	22(8)	계	22(8)	계	22(8)	계	22(8)	계	22(8)

※ 교과교육영역 과목은 사범대학 및 비사범계 교직과정 설치학과에서 개설한다. 다만, 비사범계 학과의 "논리및논술 관련 과목"은 교직 과목으로 개설한다.

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 교육 봉사 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(**웹사이트 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(**웹사이트 바로가기**) 참조

가) 교육봉사활동 계획서

나) 교육봉사 활동 일지

다) 교육봉사활동 확인서

7. 사범대학 및 비사범계 교직과정 설치학과(전공)의 기본이수과목 현황

※ 교육과정 변경에 따라 변동 가능성이 있으므로 반드시 해당 단과대학 교학팀에서 확인 필요

※ 현재 운영 교과목명과 이수한 교과목명이 다를 경우 해당 단과대학 교학팀에서 확인 필요

[표 2] 중등학교 정교사(2급) 표시과목(보통교과 및 전문교과)별 기본이수과목

표시과목	관련학과	기본이수과목		비고
		교육부 고시	우리 대학교 기준(2024 이후)	
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 각 분야에서 1개 과목 이상 이수

표시 과목	관련 학과	기본이수과목		비고
		교육부 고시	우리 대학교 기준(2024 이후)	
통합 사회	통합 사회 (지교역교행정)	(1) 통합사회교육론(또는 사회교육론) (2) 정치와사회(또는 정치학), 경제와사회(또는 경제학), 문화와사회(또는 사회학) 법과사회(또는 법학), 인간과사회(문화인류학) (3) 한국사개론, 동양사개론, 서양사개론, 역사학개론, 문화사(한국문화사, 동양문화사, 서양문화사) (4) 자연지리학(개론), 인문지리학(개론), 한국지리, 세계지리, 지도학 (5) 윤리학개론, 동양윤리사상, 서양윤리사상, 한국윤리사상, 응용윤리(사회윤리)	(1) 사회과교육론 (2) 정부론, 경제학원론(또는 경영학원론) 조직론, 법학개론(또는 헌법) (3) 한국사개론, 동양사개론, 서양사개론 역사학개론, 서양문화사(또는 동양문화사) (4) 자연지리학, 인문지리학, 한국지리, 세계지리, 지도학 (5) 동양윤리사상, 서양윤리사상	(1) 분야 1개, (2)~(5)분야 각 분야에서 2개 과목 이상 이수 (주전공 표시과목 해당 분야 제외)
일반 사회	행정	일반사회교육론(또는 사회교육론), 정치와사회(또는 정치학), 경제와사회(또는 경제학), 문화와사회(또는 문화인류학), 법과사회(또는 법학), 사회과학방법론, 인간과사회(또는 사회학), 인간과행정(또는 행정학), 시민교육과사회윤리	신사회교육론, 정부론, 경제학원론/창업과경영학개론 중 택1, 헌법/법학개론/정책학원론 중 택1, 행정조사방법론, 행정학개론/사회와 행정 중 택1 조직론, 행정관료와윤리/공직리더쉽 중 택1	
지리	지리 교육	지리교육론(또는 사회교육론), 자연지리학, 인문지리학, 도시지리학, 경제지리학, 문화지리학, 지형학, 기후학, 환경지리학, 한국지리, 세계지리(또는 지역지리), 지도학(또는 지리정보론), 인구지리학, 역사지리학, 촌락지리학, 정치지리학, 사회지리학, 자원지리학	도시지리학, 경제지리학, 문화지리학, 지형학, 기후학, 환경지리켑스톤디자인 또는 환경지리학, 지도학(또는 지리정보론), 인구지리학, 사회지리학	
역사	역사 교육	(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(동아시아 고대사, 동아시아 중세사, 동아시아 근세사, 동아시아 근대사, 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) 동아시아 고대사(또는동아시아 중세사), 동아시아 근세사, 동아시아 근대사, 서양고대사(또는 서양중세사), 서양근대사 (6) 한국현대사, 동아시아현대사, 서양현대사, 현대세계와한국	(1)~(6)분야 각 분야에서 1개 과목 이상 이수
수학	수학 교육	수학교육론, 정수론, 복소해석학, 해석학, 선형대수, 현대대수학, 미분기하학, 기하학일반, 위상수학, 확률및통계, 조합및그래프이론	수학교육론, 정수론, 복소해석학, 해석학Ⅰ, 선형대수학, 현대대수학Ⅰ, 미분기하학, 기하학과사고교육, 위상수학Ⅰ, 확률및통계, 조합및그래프이론	
체육	체육 교육	체육교육론, 체육사학, 스포츠사회학, 운동생리학, 운동역학, 체육측정평가, 건강교육, 무용교육, 운동실기, 특수체육, 운동학습및심리(또는 스포츠심리및운동학습), 여가레크리에이션, 응급처치와심폐소생술	체육교육론, 체육사 철학, 스포츠사회학, 운동생리학, 운동역학, 체육측정평가, 건강교육, 무용교육(여), 운동실기, 운동학습 및 심리, 레크리에이션과 건강, 응급처치와 심폐소생술	
음악	실용 음악	음악교육론, 음악(국악)교수법, 전공실기, 국악실기, 시창·청음, 국악가창지도법, 합창·합주지도법, 국악개론, 국악사, 서양음악사, 화성법, 음악분석및형식론, 장구반주법, 피아노반주법	음악교육론, 음악교수법, 전공실기1~8 중 택3, 시청청음1~2 중 택1, 합창지도법, 대중음악사, 화성법1~2 중 택1, 피아노반주법1~2 중 택1, 음악분석및형식론	
영어	영어 교육	영어교육론(또는 멀티미디어영어교육론, 또는 외국어교육론), 영어학개론, 영문학개론, 영어문법(또는 영어문법지도법), 영어회화(또는 실용영어, 또는 영어말하기지도법), 영어작문(또는 영어쓰기지도법), 영어독해(또는 영어읽기지도법), 영어음성음운론, 영미문화	영어교육론, 영어학개론, 영문학개론, 영어문법/생성문법, 영어회화, 영어작문, 영어읽기와지도, 영어음성학/영어음운론, 영미문화	

표시 과목	관련 학과	기본이수과목		비고
		교육부 고시	우리 대학교 기준(2024 이후)	
정보·컴퓨터	컴퓨터교육	(1) 컴퓨터(정보)교육론, 프로그래밍 (2) 알고리즘, 이산수학, 인공지능 (3) 자료구조, 데이터베이스 (4) 운영체제, 네트워크 (5) 컴퓨터구조, 논리회로 (6) 정보통신윤리, 소프트웨어공	(1) 정보교과교육론, 컴퓨터프로그래밍/C프로그래밍 중 택1, (2) 알고리즘, 이산구조, 인공지능과 정보교육 (3) 자료구조, 데이터베이스 (4) 운영체제, 컴퓨터네트워크 (5) 컴퓨터구조, 논리회로 (6) 정보윤리교육론, 소프트웨어공학	(1)분야 필수, (2)~(6)분야 각 분야에서 1개 과목 이상 이수
건설	건축공학	공업교육론, 기초공학, 건축구조, 환경계획및실험, 환경위생공학(또는 상하수도공학), 건축설비, 건축재료(또는 토목재료), 구조역학(또는 응용역학), 건축설계(또는 강구조토목설계), 건축시공(또는 토목시공), 건축계획, 철근콘크리트구조, 측량학, 지도학, 지적학, 사진판독법, 지형정보론(또는 지리정보시스템), 토질역학, 수리학, 도시계획, 교통계획, 토지이용계획, 토목계획	건설교과교육론, 건축일반구조, 건축환경설비, 건축품질관리, 건축재료학, 건축구조역학(1,2), 건축구조기초설계, 건축공학종합설계(1,2), 철근콘크리트구조, 건축시공학	
상업	경영	(1) 상업교육론, 상업교재연구 및 지도법 (2) 경제학원론, 상업경제 (3) 회계원리, 회계이론, 세무회계 (4) 경영학원론, 마케팅관리론, 재무관리 (5) 무역학개론, 무역영어, 무역실무 (6) 회계정보처리론, 전사적 자원관리(ERP)	(1) 상업교과교육론, 상업교과교재연구및지도법 (2) 경제학원론 (3) 회계원리 (4) 경영학원론, 마케팅관리론, 마케팅관리, 마케팅,마케팅원론 (5) 글로벌경영 (6) 중급회계	(1)분야 필수, (2)~(6)분야 각 분야에서 1개 과목 이상 이수
조리	조리외식경영	조리교육론, 조리과학, 한국조리, 외국조리, 제과·제빵, 식품가공, 단체급식, 영양학, 식품위생, 식품구매, 식사요법, 외식경영및관리학	조리교과교육론, 조리과학과외식창업, 한식실무경영론1/한식실무경영론2 택1, 양식실무경영론(1, 2)/캡스톤디자인중식실무경영론(1,2)/캡스톤디자인일식실무경영론(1,2) 택 1, 캡스톤디자인베이커리실무경영론(1,2) 택 1, 단체급식론, 영양학, 음료와주류경영원가관리, 창의적외식경영관리학	
관광	호텔관광경영	관광교육론, 관광경영학원론(관광학원론), 여행사경영론, 호텔경영론, 관광교통론, 관광자원론, 관광법규, 관광경영론, 식음료경영론, 관광개발론, 산업체현장실습, 관광경영전략, 호텔관광서비스론, 컨벤션산업론	호텔관광교과교육론, 관광학개론, 항공업무론, 호텔경영학개론, 호텔관광인사관리, 코너스톤호텔식음료경영론, 캡스톤디자인호텔관광서비스경영론, 호텔관광MICE경영론	

[표 3] 보건교사(2급) 기본이수과목

관련학과	기본이수과목		비고
	교육부 고시	우리 대학교 기준(2024 이후)	
간호	보건교육론, 간호관리학, 기본간호학, 상담이론과실제, 기초건강과학, 건강사정및실습, 학교보건및실습, 아동간호학및실습, 성인간호학및실습, 정신간호학및실습, 지역사회간호학및실습, 응급간호학및실습, 모성간호학및실습	보건교육론, 간호관리학이론(Ⅰ,Ⅱ), 간호관리학실습, 기본간호학이론(Ⅰ,Ⅱ), 기본간호학실습(Ⅰ,Ⅱ), 건강사정이론, 건강사정실습, 아동간호학이론(Ⅰ,Ⅱ,Ⅲ), 아동간호학실습, 모아선택실습, 성인간호학이론(Ⅰ,Ⅱ,Ⅲ,Ⅳ,Ⅴ,Ⅵ), 성인간호학실습(Ⅰ,Ⅱ,Ⅲ,Ⅳ), 정신간호학이론(Ⅰ,Ⅱ,Ⅲ), 정신간호학실습(Ⅰ,Ⅱ), 지역사회간호학이론(Ⅰ,Ⅱ,Ⅲ), 지역사회간호학실습(Ⅰ,Ⅱ), 응급및재난간호, 모성간호학이론(Ⅰ,Ⅱ,Ⅲ), 모성간호학실습	

학사제도

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 과목을 수강하지 아니하고, 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

▣ 자격증별 인정 교과목 현황

학과(전공)	자격증	이수구분	과목명	비고
행정학전공	행정관리사	전선	자료분석과해석	
	행정사	전선	사무관리론	
	사회조사분석사	전필	행정조사방법론	
호텔관광 경영학전공	Line Level Certification 객실, 식음료, 하우스키핑 등 실무자 19가지 자격증	전필	호텔프로젝트캡스톤디자인	택 1
		전선	국제호텔객실경영론	
		전선	캡스톤디자인호텔경영세미나	
	조주기능사(Cocktail)	전필	호텔주장관리론	택 1
		전필	호텔외식경영론	
		전필	호텔식음료경영론	
	외국어 관광통역안내사 (영어, 일어, 중국어 등)	전필	호텔영어	택 1
		전선	호텔실무전문용어해설	
	호텔경영사	전선	호텔경영학개론	택 1

학과(전공)	자격증	이수구분	과목명	비고
		전필	호텔마케팅	
		전선	호텔소비자행동론	
	호텔서비스사	전선	호텔매너와에티켓	택 1
		전선	캡스톤디자인호텔서비스경영론	
	컨벤션기획사	전선	캡스톤디자인컨벤션기획실무	
조리외식 경영학전공	한식조리산업기사	전필	한식실무경영론 I	
	양식조리산업기사	전필	양식실무경영론 I	
	중식조리산업기사	전선	캡스톤디자인중식실무경영론 I	
	일식조리산업기사	전선	캡스톤디자인일식실무경영론 I	
	복어조리산업기사	전선	캡스톤디자인일식실무경영론 I	
	조리기능장	전필	한식실무경영론 I	모두 인정 ① 계절학기 범위 내 ② 3개 학기로 나누어 신청
		전필	한식실무경영론 II	
		전필	양식실무경영론 I	
		전필	양식실무경영론 II	
		전선	캡스톤디자인중식실무경영론 I	
		전선	캡스톤디자인중식실무경영론 II	
		전선	캡스톤디자인일식실무경영론 I	
		전선	캡스톤디자인일식실무경영론 II	
치매전문 재활학과	사회복지사 1 ,2급	전필	치매진단및현장실무	
	보건교육사 2, 3급	전필	치매진단및현장실무	
	평생교육사 2급	전필	치매진단및현장실무	
	건강가정사	전선	건강가정론	
	간호사	전필	치매진단및현장실무	
	간호조무사	전필	치매진단및현장실무	
	요양보호사 1급	전필	치매진단및현장실무	
산림치유학과	산림치유지도사 2급	전선	산림치유현장실습	
	산림치유지도사 1급	전선	산림치유레크레이션	
	나무의사	전선	수목관리학	
	산림산업기사	전선	수목병리학및실습	
	산림기사	전선	수목병리학및실습	
	식물보호산업기사	전선	수목병리학및실습	
	식물보호기사	전선	수목병리학및실습	
	조경기사	전선	산림정책과법규	
	조경산업기사	전선	산림정책과법규	

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

학사제도 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.

학사제도 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 강좌 개설과목 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 귀책 사유를 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 수강신청해야 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, 70점 미만은 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

학사제도 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

학사제도 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

학사제도 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 교육혁신센터

학사제도 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 상호 보완적 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(**웹사이트 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

비교과프로그램 유형	부여 점수	점수부여기준(제한)
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	국제(20), 전국(10), 시·도(5)/ 교내(3)	회당
자격증	국가30/민간10/응시3	합격 여부(상한10점)
봉사활동	1	시간당(상한10점)

학사제도 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)
3. 시행 기간: 매 학기 정해진 기간
4. 시행 방법
   가. 학기당 2회 시행(중간 강의평가, 학기 말 강의평가)
   나. 종합정보시스템(웹사이트 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. 주무부서: 교무처 학사운영팀

학사제도 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

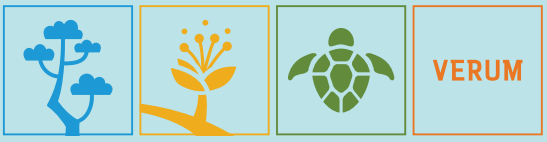
4. 시행 기간: 12월 말(연 1회 시행)
5. 참여 방법: 종합정보시스템(바로가기)/ 기말성적 조회와 연계
   ※ 종합정보시스템→ 수업관리→ 교육수요자 만족도 설문조사
6. 홍보 방법: 재학생 단체 홍보문자 발송, 홈페이지 팝업, T-베루미 팝업, T-LMS 팝업, 홈페이지 공지사항 등
7. 주무부서: 총장직속기구 IR성과관리센터

학사제도 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 최종학기의 등록을 마친 재학생으로서 국내•외 산업체에 취업을 한 자
3. 신청시기: 개강일 또는 사유 발생일 다음날 부터
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 는 조기 취업자 출석 인정 신청원(서식)을 작성하여 구비서류(재직 증명서, 보험관련 서류 등)를 첨부하여 지도교수의 서명을 받은 후 소속 단과대학 교학팀으로 제출한다.
      ※ [서식] 조기취업자 출석 및 학점인정 신청원(서식 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.

2025학년도 CATHOLIC KWANDONG UNIVERSITY

교육과정



Ⅲ. 교육과정 편성 및 운영 원칙

가톨릭관동대학교
CATHOLIC KWANDONG UNIVERSITY

교육과정 편성 및 운영 원칙

1. 학기 구분 및 수업일수

구분		내용	비고
학기 구분		2학기제, 계절학기제	
이수 연한	수업연한	4년(일반 학과)	의학과 6년, 건축학 5년
	재학연한	수업연한의 1.5배	의학과에 한함
수업 일수		75일(15주)	정규수업

2. 연간 수강 가능 학점

구분	연간 최대 신청학점	학기당 기준	
일반학과	36	18	
의학과	55	22/23	최소/최대
간호학과	40	20	
교직 복수전공자	39	19/20	최소/최대

3. 졸업 이수학점

가. 대학, 학부(과)별 졸업 이수학점(2025학년도 입학자 기준)

구분	사범대학	의과대학		트리니티융합대학			헬스케어 융합대학	휴먼서비스 대학
		의학과	간호학과	일반	건축학 (5년제)	의료경영 항공운항 항공정비	임상병리학과 치위생학과	
교양학점	28 이상	28 이상	28 이상	28 이상	28 이상	28 이상	28 이상	26 이상
주전공학점	58 이상	219 이상*	99 이상*	40 이상	106 이상*	69 이상	69 이상	69 이상
소단위전공 학점	9 이상 (1개 과정 필수)	권장	권장	9 이상 (1개 과정 필수)	권장	권장	권장	권장
일반선택학점	35 내외	없음	8 내외	53 내외	26 내외	33 내외	33 내외	35 내외
졸업학점	130 이상	230 이상	135 이상	130 이상	160 이상	130 이상	130 이상	130 이상

나. 사제동행세미나는 주전공학점으로 이수한다.

다. 트리니티융합대학(일반) 소속 학생은 주전공의 사제동행세미나 4학점과 기본과정 36학점 이상을 필수 이수하여야 하며, 심화과정 18학점을 추가 이수하여 최대 58학점까지 이수할 수 있다. 다만, 전공 심화과정은 필수가 아니다.

라. 사범대학, 트리니티융합대학(일반) 소속 학생은 소단위전공 1개 과정을 필수로 이수한다 다만, 사범대학 소속 복수·부·연계전공 이수자와 교직 복수전공 이수자는 소단위전공 1개 과정을 이수하지 않아도 된다.

마. 트리니티융합대학(일반) 소속 학생이 복수·부·연계전공을 이수할 경우 전공 기본과정만 이수할 수 있다.

바. 복수·부전공 이수학점

1) 복수전공(일반): 주전공36 복수전공36 이상 이수한다.

※ 트리니티융합대학(일반): 주전공40(기본과정36 사제동행세미나4) 복수전공36 이상

2) 복수전공(교직): 주전공50 복수전공50 이상 이수(일반교과42 교과교육영역8)

3) 부전공: 주전공69 부전공21 이상 이수한다.

※ 트리니티융합대학(일반): 주전공40(기본과정36 사제동행세미나4) 부전공21 이상

4) 국가기술자격 및 인증관련 학과는 별도의 교육과정을 따른다.

사. 졸업에 필요한 잔여학점은 일반선택학점으로 이수한다.

1) 일반선택학점: 학생이 졸업을 위한 이수구분별 최소 학점을 이수하고, 총 학점(130학점 이상)까지 남은 학점을 의미한다.

2) 대상 과목: 교양 교과목, 전공 교과목(다전공 포함), 교직 교과목

※ 성적표에 "일선"으로 표기되는 학점만을 의미하지 않음

※ 동일 교과목 중복 이수로 인한 학점은 졸업학점에서 인정하지 않음

4. 교육과정 편성 및 운영

가 인재상과 교육목표

1) CKU 인재상: 지성적 교양인, 현장적 전문인, 창의적 사회인, 통섭적 지식인

2) CKU 교육목표

가) 가톨릭 가치관과 호연지기를 갖춘 사회적 지도자 양성

나) 국가와 세계발전에 기여하는 열정적 전문인 양성

다) 균형적 사고로 문제를 해결하는 창의적 인재 양성

나. 교육과정 편성 학점

구분		편성 학점	비고
교양		28학점 이상	
전공	신 교육과정	60학점(기본과정: 39, 심화과정: 21)	사제동행세미나 미포함
	구 교육과정	78학점 이상	사제동행세미나 미포함
소단위전공		9~18학점	

※ 교육과정 운영 형태에 따라 위와 같이 편성하고, 타 전공에서 개설된 과목 중 인정 가능 과목을 지정하여 인정할 수 있다.

※ 국가기술자격 및 인증관련 학과는 별도의 교육과정을 따른다.

다. 학점 구성 및 시간

학점 구성	학점 수	과목 유형	학점당 시간 수
교양·교직	2학점	이론	1시간
전공	2~3학점	실험·실습·실기	2~3시간

라. 교육과정 운영

1) 입학 년도별 교육과정 편성표의 학년, 학기에 해당하는 과목을 개설한다.

2) 교수 유형별 책임시간을 고려하여 개설할 수 있다.

3) 전공은 아래와 같이 개설한다.(4년 편제 기준)

구분	신 교육과정	구 교육과정	비고
개설 학점	연간 54학점(학기당 27)	연간 72학점(학기당 36)	
1학년 개설 권장 학점	6학점(기본)	6~9학점	학기당 개설 학점
2학년 개설 권장 학점	9학점(기본)	9~12학점	
3학년 개설 권장 학점	3학점(기본), 6학점(심화)		
4학년 개설 권장 학점	3학점(심화)	6학점	

4) 소단위전공은 전공별 9~15학점으로 개설한다.

마. 설강 및 분반 기준

구분	설강	분반		비고
		이론	실험·실습·실기	
교양	20명 이상	80명 이상	50명 이상	
전공	10명 이상	70명 이상	40명 이상	

※ 개설한 과목이 3회 연속 설강 기준에 미충족한 경우 그 과목을 폐지한다.

※ 분반은 강의실 수용 인원을 고려하여 결정한다.

바. 분반 원칙

1) 강좌 분반 기준의 엄격한 적용

2) 전공과목의 경우 1개 과목당 최대 2개 분반으로 운영

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 과목을 2개 분반 초과 운영 금지)
예시) 'OOO개론' 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)

5. 교양 교육과정

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

나. VERUM 교양 교육 목표
1) 건학 이념 및 인성 함양
2) 기초학습 및 진로 능력 배양
3) 융합 및 사고 능력 배양

다. 교양 교육과정 운영 기준
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.

라. 과목 이수: 1학년, 2학년, 3학년, 4학년

마. 개설 과목은 학과(전공) 소속의 전체 전임교원이 공통적으로 담당할 수 있는 과목으로 한다.

바. 교양 과목 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.

사. 영역 분류 및 학점

이수 구분	영역	대표역량	주제 또는 과목명	학점		비고	이수 학년
				일반 단과대학	휴먼서비스대학		
교양	인성	공동체	VERUM인성	1	-		1학년
			봉사활동	1	-		전학년
	기초		인간학	4			1학년
		소통	논리적사고와글쓰기	4		택2	1학년
			외국어1,2				
			디지털소통	4			1학년
		자기관리	진로탐색Ⅰ, Ⅱ	4		택2 (다만, 자율전공학부는 "진로탐색Ⅰ,Ⅱ"필수 이수)	1학년
			창의성				
			창업				
			계열기초				
	융합	정보활용	정치와경제	2			전학년
			심리와건강				
			정보와기술				
		창의융합	인간과문학	2			
			역사와사회				
			철학과예술				
		문제해결	자연과환경	2			
			수리와과학				
			언어와문화				
		정보활용, 창의융합, 문제해결		4		서로 다른 대표역량에서 택2, 4학점 이수	
합계				28	26		

6. 전공 교육과정

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

나. 학년별 과목 구성

1) 1학년 과정: 모집단위의 기초적 성격이 되는 전공과목을 1, 2학기에 2~3개 과목씩 개설한다.

2) 2학년 과정: 학과(전공)의 전공기본 성격의 과목 개설한다.

3) 3, 4학년 과정: 전문 교육과목 위주로 전공심화 개설

다. 교육과정 운영

1) 교과목을 편성할 때에는 반드시 교과목 개설 프로세스에 따라 편성한다.

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 수업 설계 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. 교육과정 주요 내용

주요내용	개선
전공학점	• 트리니티융합대학(일반): 40~58/ 기본과정 40(필수) + 심화과정 18(선택)) • 사범대학: 58 • 헬스케어융합대학, 휴먼서비스대학, 트리니티융합대학(의료경영, 항공운항, 항공정비)은 구 교육과정 적용 • 국가기술자격 및 인증관련 학과(의학, 간호, 건축학)는 별도의 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

7. 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

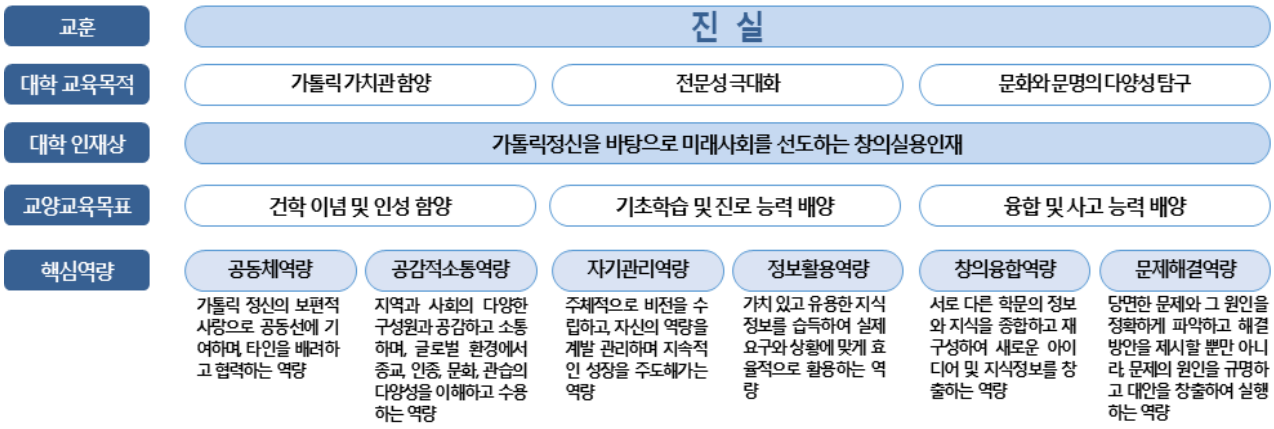
2) 학습성과 달성여부를 평가할 수 있는 평가 준거 설정 후 학습 성과 달성에 필요한 교양, 전공, 비교과 과목을 포함하여 교육과정 설계

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
MC 3(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(국문)	사제동행세미나1~4	과목명(영문)	Seminar with Teachers and Disciples
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.		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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	비교과 프로그램 이수
가톨릭 정신 실천 능력 (MC7)	50%	공동체 소명의식과 그리스도의 삶의 방식을 실천 할 수 있는 공감 능력	봉사활동 참여 및 개별 상담

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	가중치 합
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		

과목명	CC1	CC2	CC3	CC4	CC5	CC6	MC1	MC2	MC3	MC4	MC6	MC7	MC8	성적
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

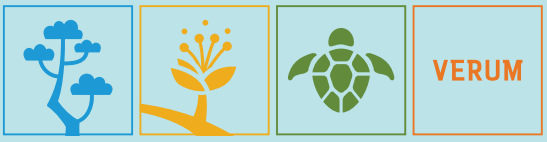
사. 졸업사정에서의 역량 평가

1) 학과(전공)의 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(%)													

2025학년도 CATHOLIC KWANDONG UNIVERSITY

교육과정



Ⅳ. 교양 교육과정

가톨릭관동대학교
CATHOLIC KWANDONG UNIVERSITY

교양 교육과정

1. 교양 교육의 목표와 역량

교훈	진 실					
대학 교육목적	가톨릭가치관함양	전문성극대화	문화와문명의다양성탐구			
대학 인재상	가톨릭정신을 바탕으로 미래사회를 선도하는 창의실용인재					
교양교육목표	건학 이념 및 인성 함양	기초학습 및 진로 능력 배양	융합 및 사고 능력 배양			
핵심역량	공동체역량	공감적소통역량	자기관리역량	정보활용역량	창의융합역량	문제해결역량
	가톨릭 정신의 보편적 사랑으로 공동선에 기여하며, 타인을 배려하고 협력하는 역량	지역과 사회의 다양한 구성원과 공감하고 소통하며, 글로벌 환경에서 종교, 인종, 문화, 관습의 다양성을 이해하고 수용하는 역량	주체적으로 비전을 수립하고, 자신의 역량을 계발 관리하며 지속적인 성장을 주도해가는 역량	가치 있고 유용한 지식정보를 습득하여 실제 요구와 상황에 맞게 효율적으로 활용하는 역량	서로 다른 학문의 정보와 지식을 종합하고 재구성하여 새로운 아이디어 및 지식정보를 창출하는 역량	당면한 문제와 그 원인을 정확하게 파악하고 해결방안을 제시할 뿐만 아니라, 문제의 원인을 규명하고 대안을 창출하여 실행하는 역량

◆ VERUM교양교육 목표 : 가톨릭 가치관과 따뜻한 인간애로 공동체에 기여하고 미래사회를 이끌어 나갈 창의융합적이고 실용적인 진실인 양성

◆ 핵심역량 : 공동체 역량, 공감적 소통 역량, 자기관리 역량, 정보활용 역량, 창의융합 역량, 문제해결 역량

2. VERUM교양역량 정의

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

3. 교양 교육과정 이수표

이수 구분	영역	대표역량	주제 또는 과목명	학점		비고	이수 학년
				일반 단과대학	휴먼서비스대학		
교양	인성	공동체	VERUM인성	1	-		1학년
			봉사활동	1	-		전학년
			인간학	4			1학년
	기초	소통	논리적사고와글쓰기	4		택2	1학년
			외국어1,2				
			디지털소통	4			1학년
		자기관리	진로탐색 Ⅰ, Ⅱ	4		택2 (다만, 자율전공학부는 "진로탐색 Ⅰ, Ⅱ"필수 이수)	1학년
			창의성				
			창업				
			계열기초				
	융합	정보활용	정치와경제	2			전학년
			심리와건강				
			정보와기술				
		창의융합	인간과문학	2			
			역사와사회				
			철학과예술				
		문제해결	자연과환경	2			
			수리와과학				
			언어와문화				
		정보활용, 창의융합, 문제해결		4		서로 다른 대표역량에서 택2, 4학점 이수	
합계				28	26		

4. 교양교과목 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 사고능력을 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	인간, 자연, 사회현상을 다양한 관점에서 통합적으로 바라보며 융합하는 능력을 배양하도록 구성	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 살아가는 데 도움을 줄 수 있는 교과목으로 구성

영역	영역별 정의	대표역량	대표역량별 정의	주제	주제별 정의
융합		정보활용		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
		창의융합	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
		문제해결	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

5. 교양 과목 편성 현황

▣ 학교 상황에 따라 개설 교과목이 변동될 수 있음

▣ 인성영역 개설 교과목

◆ 공동체역량

주제	교과목명	
VERUM인성	VERUM인성	
봉사활동	봉사활동	
인간학	인간:지혜와사랑 인간:삶의진실 인간:보다근본적인	인간:생각,느낌,행동:심리학적인간 인간:우리자신을넘어

▣ 기초영역 개설 교과목

◆ 소통역량

주제	교과목	
외국어	ClincalEnglishConversation RemedicalEnglishConversation 기초일본어 I 기초일본어 II 미디어로배우는일본어 실용영어 I 실용영어 II	실용영어문법(쉬운문장으로찾아가는살아있는영어) 일본어회화초급 자신있게말하는일상영어 I 자신있게말하는일상영어 II 중국어입문 초급영어회화
논리적사고와글쓰기	논리적사고와글쓰기	
디지털 소통	AI디자인챌린지미래의E-콘텐츠 AI와함께영어탐색:어휘,대화,그리고그너머 AI활용을위한파이썬기초 데이터활용의기초 데이터분석을위한ChatGPT활용 디지털소통과윤리 디지털인문학의이해	로컬자원을활용한디지털소통역량강화 문화역량으로서의디지털리터러시 스마트시대를위한AI활용 스마트시대의디지털리터러시 이러닝과에듀테크 인공지능활용과윤리교육 인터페이스:인간X인공지능

◆ 자기관리역량

주제	교과목	
	1학기	2학기
진로탐색	꿈은모르겠고취업은하고싶어(진로탐색과취업준비) 나뭐해먹고살지(진로탐색과취업설계) 날아오르다,미래로 취창업과진로 진로탐색 I	꿈은모르겠고취업은하고싶어(진로탐색과취업준비) 나뭐해먹고살지(진로탐색과취업설계) 날아오르다,미래로 취창업과진로 의과학용어 진로탐색 II
창의성	뇌를자극하는언어놀이와창의적사고 몰입은어떻게상상력이되는가 삶을바꾸는구비전승의지혜-설화의재발견 생각키우기	창의는흐른다 창의를생각하기 창의성깨우기 창의적발상과문제해결
창업	기업가정신의역사 나만의스타트업아이디어찾기 달콤한식음료창업하기 명품브랜드기업의성공스토리와기업가정신 브랜드와굿즈로만드는로컬콘텐츠창업 성인학습자를위한톺아보는창업	스타트업과기업문화 스타트업콘텐츠디자인 알면쓸모있는창업정보 인문학으로배우는창업 건강한피부와창업:내몸의건강에서시작하는비즈니스

주제	교과목			
계열기초	단과대학	학과(전공)	1학기	2학기
	의과	의예	일반화학 기초생명과학	-
		간호	간호와생명과학	일반화학
	헬스케어융합		인체생명과학 I	인체생명과학 II
	사범	국어교육	문학의이해	삶과화법과교육
		지리교육	여행,감수성과상상력	인간과환경
		영어교육	AcademicEnglish:Reading&Writing1	AcademicEnglish:Reading&Writing2
		역사교육	동아시아문화의이해	서양문화의이해
		수학교육	수리융합적사고와문제해결	ICT와교육
		컴퓨터교육	생성형ai와에듀테크	디지털시민교육
		체육교육	인문학적건강관리	재미있는스포츠통계
	휴먼서비스		· 알기쉬운재활의이해	· 전생애인간발달과건강증진

▣ 융합영역 개설 교과목

◆ 정보활용역량

주제	교과목		
정치와경제	경제학으로세상보기	범죄와사건으로읽는고전문학	웹툰의경제학
	국가안보론	사회문제이해하기	인생을바꾸는경제원리
	근·현대사회개혁과개혁가들	사회복지와철학	정기간행물속세계탐방
	기후변화,경제가답하다	세상을읽는전략의기술	협상의기술
	뉴스를통해배우는시사한국어	쉽게풀어보는경제이슈와정책	환경과경제
	다큐로읽는한국고중세사탐구	알기쉬운보건의료법규	
	문화예술기획과전략	영화와미디어속법률산책	
심리와건강	개인심리학의이해	다문화·다양성시대공생하기	웨이트트레이닝
	건강관리를위한스포츠테이핑	담바고이야기:기호품의문화적이해	유튜브영상을활용한대학생인성교육
	공감과인간관계	사랑을배워야하는이유	인간관계의이해
	교양골프	소통을위한상담의기술	풋살
	교양배드민턴	스포츠워킹	행복해질결심
	교양테니스	슬기로운언어생활	홈트레이닝과건강
	긍정의멘탈트레이닝	심리학101	
	기초체력의이해	운동과다이어트	
정보와기술	데이터분석과머신러닝	인공지능의이해와활용	컴퓨터기초실습
	드론항공촬영	창의적사고와코딩	컴퓨터활용실습
	디지털프레젠테이션	챗GPT를활용한문제해결연습	컴퓨터활용-영상과음향편집
	메타버스트렌스포메이션	커뮤니케이션과미디어	컴퓨팅사고와코딩
	문화예술과축제	컴퓨터개론:오피스활용기초	현대사회의디자인

◆ 창의융합역량

주제	교과목		
인간과문학	〈춘향전〉의다양한버전읽기	문학으로의여행	의학적상상력과인문학
	SF와욕망하는인간	문화텍스트로상징읽기	인간탐구
	극장속에서세상보기	세계의명시	전래동화로배우는한국어
	길위에선인간-영미단편소설읽기	시대를노래하는시인과그들의삶	지역문학으로읽는로컬리티와토포필리아
	김승옥소설로배우는단편소설의모든것	여성의예술세계	판소리음식문화로살펴본한국, 한국인
	동과서, 낯선두세계의만남	영화로만나는우리고전	판타지문학안과밖
	동화읽기와삶읽기	영화로이해하는인간의활동과심리	현대문학으로읽는인문학키워드12
	로봇경찰을부탁해	우리고전속사랑엿보기	현대소설로성찰하는한국사회문화
역사와사회	[불]순한생각들	세계테마기행	인문학으로배우는중국사회와문화
	고대문명의이해	스크린속중국의시간여행	일본을움직인역사인물과사건
	동서양문명을만난일본역사이야기	역사속인물들의사랑이야기	일본지역사회와관광자원
	동아시아역사속라이벌과사회변화	역사속인물을통한PR의이해	일제강점기한민족의삶과기억
	서양미술의역사	역사인물로배우는한국어	전쟁사와무기체계론
	서울600년의시간여행	영화로보는자연주의사회사업	중국문화와관광
	세계사깊이읽기	올림픽인문학	풍속으로읽는역사이야기
	세계시민교육과미래사회	인문으로이해하는일본과한일관계	한국사회의이해
철학과예술	나의삶속의색	성경과미술	창의적드로잉클래스
	도예문화체험	영화, 인간, 행복	철학의근본문제들
	문화예술로읽는역사이야기	영화예술의이해	현대미술과인간
	문화예술트렌드의이해	장구가락과춤	현대심리학의이해와마음수련
	미술문화체험	전통문화예술의이해	내마음, 분석과치료
	미술의이해와감상	창의미술여행	
	사랑의인문학	창의와상상의디자인	

◆ 문제해결역량

주제	교과목		
자연과환경	생활속의화학	인류역사와별	
	역사, 자연을만나다	자연생태와지구환경	
	인간과자연	자연친화적교통환경	
수리와과학	OpenAI를활용한통계학	의과학발달사	
	강력형사X-File(생활속사건이해)	현대문명속수학의이해	
	우리들의인간발달이야기	현대의인식문제	
	인간과과학		
언어와문화	내가몰랐던12가지언어이야기	언어학과심리학의만남:심리언어학의기초	음식역사와세계식문화기행
	세계속의한국어교육	영미언어와문화의이해	이미지메이킹과글로벌매너
	세상을움직이는커뮤니케이션	영상콘텐츠와문화콘텐츠관광	이해의커뮤니케이션
	소리로탐험하는언어의세계	영화를통한일본의로컬리티와문화이해	일본애니메이션으로보는대중사회
	소통하기	영화속재미있는음식이야기	일본의대중문화
	아웃사이더, 시대를앞서간사람들	영화와문학으로철학하기	자기표현을위한화술과스피치
	알아두면쓸모있는생활한자	예술과문화공동체	전통놀이와사회
	언어와문화의만남	외국인학습자를위한발표의기술	전통문화유산콘텐츠기획및제작
	(글로벌커뮤니케이션과문화살펴보기)	우리말사용설명서-한국어에대한올바른이해	패션심리와스타일링

6. 과목 프로파일

▣ 인성영역 교과목 소개

◆ 공동체역량

① VERUM인성

영역	인성	주제	VERUM인성
과목명(국문)	VERUM인성	과목명(영문)	VERUM Humanity Education
개요 및 특성	자기와 이웃, 환경과 생태에 대한 사랑과 이해를 바탕으로 세상과 연대하며 진실하게 살아가도록 돕기 위해 이론과 실천의 장을 제공하는 교과목		
교과목표	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.		
교과내용	VERUM 인성 교과목은 인성 영역에서 추구하는 학교 설립정신을 구현하고 건전한 시민의식을 바탕으로 타인을 이해하고 배려하는 실천적 능력을 함양하여 '자기관리 역량'을 배양하는 것을 목표로 한다. 또한 본 강의의 교과 내용은 자신과 이웃, 환경과 생태에 대한 사랑과 이해를 토대로 공동체의 일원으로서 살아가는 방법을 배우고, 다른 사람과 연대하며 진실하게 살아갈 수 있도록 공감적 소통 역량을 기르는 것을 목적으로 한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	40%	① 동영상 강의를 기반으로 자신과 타인, 환경과 생태를 사랑하는 방법을 배우고, 세상과 연대하는 방법을 터득한다.	출석률
자기관리역량	60%	① 마음건강 및 TCI검사(성격기질검사)를 진행하고 학생상담 센터의 상담을 통해 나 자신에 대해 파악한다. ② 센터주관 비교과프로그램을 진행하면서 자기표현법을 배운다.	과제물

영역	인성	주제	VERUM인성
과목명(국문)	베룸캠프1,2	과목명(영문)	VERUM CAMP 1,2
개요 및 특성	자기와 이웃, 환경과 생태에 대한 사랑과 이해를 바탕으로 세상과 연대하며 진실하게 살아가도록 돕기 위해 이론과 실천의 장을 제공하는 교과목		
교과목표	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 캠프1,2 교과목의 목적이라 할 수 있다.		
교과내용	자기와 이웃, 환경과 생태에 대한 사랑과 이해를 바탕으로 세상과 연대하며 진실하게 살아가도록 돕기 위해 이론과 실천의 장을 제공하는 교과목		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공동체역량	60%	① 공동체 역량을 배양하기 위한 비교과 프로그램을 제공하여 학생들의 참여를 유도한다.	과제물
공감적소통역량	40%	① 동영상 강의를 기반으로 자신과 타인, 환경과 생태를 사랑하는 방법을 배우고, 세상과 연대하는 방법을 터득한다.	출석률

② 봉사활동

영역	인성	주제	봉사활동
과목명(국문)	봉사와 실천1,2	과목명(영문)	Community Service & Practice1,2
개요 및 특성	사회봉사활동을 통해 공동체 일원으로서 타인과 함께 살아가는 것의 소중함을 깨닫게 하고 자발적이고 지속적인 봉사를 통한 학생의 인성 강화와 봉사자의 잠재력을 키울 수 있는 봉사 개발 및 실천을 목적으로 함.		
교과목표	① 21세기 사회봉사의 의미와 필요성의 이해 ② 사회봉사의 가치의 이해와 내면화 ③ 사회봉사활동을 기획 및 실천할 수 있다.		
교과내용	교육받은 사람으로서 나의 삶 속에 구조적으로 내재할 수밖에 없는 타인의 수고와 희생을 인식하고 사회봉사의 가치를 내면화하여, 봉사활동을 통해 도움이 필요한 곳에 신체적, 정신적 지원을 함으로써 사회공동체의 일원으로서 지성인으로서 도덕적 의무와 사회적 책임을 인식하고 실천할 수 있게 한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공동체역량	60%	① 수업 및 봉사활동	과제
문제해결역량	40%	① 수업 및 봉사활동	과제

영역	인성	주제	봉사활동
과목명(국문)	봉사활동	과목명(영문)	volunteer activity
개요 및 특성	사회봉사활동을 통해 공동체 일원으로서 타인과 함께 살아가는 것의 소중함을 깨닫게 하고 자발적이고 지속적인 봉사를 통한 학생의 인성 강화와 봉사자의 잠재력을 키울 수 있는 봉사 개발 및 실천을 목적으로 함.		
교과목표	① 21세기 사회봉사의 의미와 필요성의 이해 ② 사회봉사의 가치의 이해와 내면화 ③ 사회봉사활동을 기획 및 실천할 수 있다.		
교과내용	교육받은 사람으로서 나의 삶 속에 구조적으로 내재할 수밖에 없는 타인의 수고와 희생을 인식하고 사회봉사의 가치를 내면화하여, 봉사활동을 통해 도움이 필요한 곳에 신체적, 정신적 지원을 함으로써 사회공동체의 일원으로서 지성인으로서 도덕적 의무와 사회적 책임을 인식하고 실천할 수 있게 한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공동체역량	60%	① 수업 및 봉사활동	과제
문제해결역량	40%	① 수업 및 봉사활동	과제

③ 인간학

영역	인성	주제	인간학
과목명(국문)	인간:보다근본적인	과목명(영문)	Human : More fundamental
개요 및 특성	"인간: 보다 근본적인"은 고대와 중세, 근세와 현대의 철학자들의 사상적 흐름 안에서 인간과 인간에 관련된 철학적 지식들에 대한 이해와 그 이해를 바탕으로 바라보는 여러 미디어들을 통해 학생들이 각자의 사유의 폭을 넓히고, 보다 근본적인 질문을 던질 수 있도록 독려한다. 그러므로 교수자의 강의뿐만 아니라 학생들의 참여가 필요한 강의이다.		
교과목표	'인간: 보다 근본적인'이라는 과목을 통해 철학과 철학적 인간학에 대한 관심과 인성 및 인문학적 기본 소양을 키우는 것을 목표로 한다. 과거와는 달리 정보를 습득함에 있어서 서적이나 긴 영상보다는 단편적인 정보습득 수단을 통해 학습을 함에 따라 멀어진 인간과 철학이라는 주제에 대해 보다 가까이 다가갈 수 있도록 할 수 있도록 노력을 기울이며, 정해진 답이 아닌 스스로의 의견이나 생각을 개진할 수 있도록 함에 목표를 둔다.		
교과내용	'인간: 보다 근본적인'은 고대와 중세, 근세와 현대를 관통하는 철학자들의 역사적인 사유의 흐름과 그들 이 이해하고 있는 인간의 삶에 대해 이해하는 것을 목표로 한다. 또한 영상 매체를 활용하여 학생들 스스로가 철학적 지식을 바탕으로 주제에 대한 스스로의 결론을 제시할 수 있는 시간을 가질 수 있도록 노력하고자 한다. 또한 학생들이 이러한 철학적 사유를 통해 비판적인 사고와 문제의식을 가질 수 있도록 이끌고자 노력한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공동체역량	60%	① 고대와 중세, 근세와 현대의 철학자들의 삶과 그들의 사유를 통해 비판적인 사고 역량을 키우고 각자의 다른 생각들을 받아들일 수 있는 공동체 역량을 기른다.	필기시험
공감적소통역량	40%	① 인간의 고유한 능력인 이성을 통해 표상적인 사유가 아닌 보다 심층적인 철학적 사유를 통해 이해의 폭을 넓힌다.	과제물

영역	인성	주제	인간학
과목명(국문)	인간:삶의진실	과목명(영문)	Human : Truth in life
개요 및 특성	[인간:삶의 진실] 강의는 여러 인문과학의 통찰을 원용하여 인간 본질을 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.		
교과목표	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 현시대를 조명할 수 있도록 돕는 데 있다.		
교과내용	[인간:삶의 진실]은 오늘날 젊은이들이 전체적인 인간 존재의 이해와 함께 올바른 가치관으로 현시대를 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.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공동체역량	60%	① 인간 실존과 자아의 의미를 깨닫고, 세계와 사회 안에서 더불어 살아갈 줄 아는 건강한 인간성을 바탕으로 타인을 배려하고 협력하는 능력을 익힐 수 있다.	필기시험
공감적소통역량	40%	② 인문적 이해, 표현, 해석 능력을 통해 타자의 다양성과 차이성을 이해하고, 상황과 맥락에 공감할 수 있는 능력을 배양할 수 있다.	과제

영역	인성	주제	인간학
과목명(국문)	인간:생각,느낌,행동;심리학적인간	과목명(영문)	Human : Thinking, Feeling, Behavior; Psychological person
개요 및 특성	심리학 연구를 기반으로 인간의 심리적 측면에 대해 학습한다. 마인드 셋, 노력의 재해석, 대학생의 발달 이론, 성격에 대한 지식을 습득하여 학생의 자기-개념을 이해하고 생각의 방법을 통해 세상을 바라보는 객관적 해석 방법을 학습한다. 이에, 학생은 인간에 대한 적절한 이해를 통해 다양한 세상을 이해하는 인성적 능력을 배양을 기대한다.		
교과목표	가톨릭 관동대학교 설립정신에 따른 인성함양 교육으로써 긍정적 심리 자산, 생각의 방법, 심리적 발달 및 자기탐색을 통해 건강한 정체성 발견과 형성을 추구한다.		
교과내용	① 인간으로써 세상을 바라보는 시야를 형성 ② 논리적 생각의 방법을 통해 올바른 사고 능력을 형성 ③ 발달 개념을 이해하여 자신의 성숙을 지향 ④ 개인의 성격 탐색을 통해 자신의 가치관과 적절한 목표 형성에 도움을 줌		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공동체역량	60%	① 인간학 교과목 특징에 따라 인성 교육 차원에서 공동체 역량 함양	과제
공감적소통역량	40%	① 자신의 성격 이해를 통해 자기 정체성을 탐색 & 발견	과제, 필기시험

영역	인성	주제	인간학
과목명(국문)	인간:우리자신을넘어	과목명(영문)	Human : Beyond Ourselves
개요 및 특성	현 우리나라 이주 관련 다양한 이슈들을 통해 현상 자체를 분석하고, 그 다음 그리스도교적 관점으로 조명한다.		
교과목표	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 이주민에 대한 관점을 제시함으로서 본교의 설립 정신을 함양하고자 한다.		
교과내용	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.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공동체역량	60%	① 사회의 이주 관련 다양한 이슈를 인간중심적 관점으로 그려낼 수 있다.	필기시험
공감적소통역량	40%	① 그리스도교적 관점에서 타인과의 공존과 수용에 대한 이해의 정도를 평가한다.	과제

영역	인성	주제	인간학
과목명(국문)	인간:지혜와사랑	과목명(영문)	Human : Wisdom and Love
개요 및 특성	'인간: 지혜와 사랑'이라는 과목을 통해서 철학적 인간학의 간단한 주제들과 더불어, 우리 사회와 삶과 밀접한 관계를 맺고 있는 여러 주제들(인권, 자연, 언어, 소통, 평화, 자아, 행복 등)에 대한 각자의 생각을 자유롭게 이야기할 수 있도록 하고자 한다. 또한 같은 주제 안에서도 각자의 의견이 대립될 때 받아들일 수 있는 역량을 함양하고자 함을 본 강의의 목표로 한다.		
교과목표	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.		
교과내용	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		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공동체역량	60%	① 고대와 중세, 근세와 현대의 철학자들의 삶과 그들의 사유를 통해 비판적인 사고 역량을 키우고 각자의 다른 생각들을 받아들일 수 있는 공동체 역량를 기른다.	필기시험
공감적소통역량	40%	① 인간의 고유한 능력인 이성을 통해 표상적인 사유가 아닌 보다 심층적인 철학적 사유를 통해 이해의 폭을 넓힌다.	과제물

▣ 기초영역 교과목 소개

◆ 소통역량

① 논리적사고와글쓰기

영역	기초	주제	논리적사고와글쓰기
과목명(국문)	논리적사고와글쓰기	과목명(영문)	Logical thinking and writing
개요 및 특성	자신의 생각을 논리적인 글로 구성하는 학습과정을 통해 논리적, 비판적 사고능력을 기르고, 학문공동체의 보편적 문제와 가치를 이해할 수 있는 통합적 사고력을 키우는 교과목		
교과목표	학습자는 자신의 생각을 구체적이고 정확하고 표현하고 전달할 수 있다. 의도한 메시지를 논리적으로 구성하고, 내용을 생성하는 학습과정을 통해 논리적, 비판적 사고 능력을 키운다. 학술적 사고의 기본 능력, 사회·문화현상을 이해하는 안목과 다양한 지식과 정보를 재구성하고 종합할 수 있는 창의적이고 융합적인 사고능력을 키운다.		
교과내용	논리적인 글을 완성해 가는 경험을 통해 대학생들에게 요구되는 논리적, 비판적 사고능력, 창의적으로 세상을 바라보는 안목, 융·복합적으로 다른 학문 영역의 정보와 지식을 종합하고 재구성하여 새로운 지식정보와 가치를 창출하는 역량을 키우도록 설계되었다. 단계별 과제 수행 과정에는 교수자 피드백 등의 코칭이 뒤따른다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	60%	① 세계(대상)에 대한 다양한 관점을 이해하고, 텍스트의 메시지를 파악할 수 있다. ② 글의 구성 원리와 논리적 흐름을 이해할 수 있다. ③ 한국어의 문장 구조와 규범문법을 안다.	과제, 시험 등
창의융합역량	40%	① 세계와 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 종합하는데 독창적으로 활용할 수 있다.	과제

② 외국어

영역	기초	주제	외국어
과목명(국문)		과목명(영문)	Clinical English Conversation
개요 및 특성	Teaching methods utilized in class include group mini presentations, questions and answers trivia, various online apps such as Quizziz, Padlet and Kahoot. Students are given individual and them time to prepare answers to the given tasks. Technology is also utilized in the class by incorporating apps such as Padlet, Quizziz, Kahoot and other game-based learning platforms.		
교과목표	The objective of this class is for 2nd year medical students to find their voices as a doctor and to practice effectively communicating with their future patients.		
교과내용	The classes are a mix of lecture and practical; the former - to introduce methods and protocols along with the history, and research of each, the letter - followed by practical classes to allow the students the opportunity demonstrate how and what they would say in various medical situations.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	60%	① 영어 단어 및 문장 표현 방식 습득을 통해 자신의 생각을 전달하며 외국인과 대화할 수 있다.	대화실연, 구술시험
정보활용역량	40%	① 다양한 매체를 효과적으로 활용하여 외국 생활에 필요한 정보를 취득할 수 있다.	과제, 필기시험

영역	기초	주제	외국어
과목명(국문)		과목명(영문)	Remedial English Conversation
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.		
교과목표	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.		
교과내용	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 explored and practiced by using the questions that were assigned 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.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	60%	① 영어 단어 및 문장 표현 방식 습득을 통해 자신의 생각을 전달하며 외국인과 대화할 수 있다.	대화실연, 구술시험
정보활용역량	40%	① 다양한 매체를 효과적으로 활용하여 외국 생활에 필요한 정보를 취득할 수 있다.	과제, 필기시험

영역	기초	주제	외국어
과목명(국문)	기초일본어 I	과목명(영문)	Basic Japanese I
개요 및 특성	본 교과목은 처음으로 시작하는 일본어 입문 과정으로 초급 수준에서 필요한 인사말과 자기소개를 비롯하여 기본적인 일본어 인사 표현을 배우고 익혀서 최소한의 생활 회화를 할 수 있도록 배우고 익힌다. 아울러, 일본 문화에 대해서도 배우고 익혀서 일본을 좀 더 이해할 수 있는 계기를 마련한다.		
교과목표	본 교과목은 처음 시작하는 일본어 입문 과정으로 듣고 말하고 읽고 쓰는 언어의 4가지 기능의 육성을 목표로 한다.		
교과내용	① 일본어 문자를 습득하여 발음할 수 있다. ② 자기소개를 일본어로 표현할 수 있다. ③ 명사의 활용과 용법을 이해하고 응용하여 최소한의 의사표현을 할 수 있다. ④ 일상생활과 관련한 일본 영상 콘텐츠를 통해 일본 문화도 더불어 이해할 수 있다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	60%	① 일본어 발음과 문자를 습득하여 읽고 쓸 수 있다. ② 간단한 인사정도와 자기소개를 말할 수 있다 ③ 명사의 활용 규칙을 이해하고 최소한의 일본어 표현을 말할 수 있다.	온라인 역량평가, 과제
정보활용역량	40%	① 어휘를 습득하여 최소한의 문장을 만들 수 있다. ② 간단한 정도의 일본어 문장 속에서 필요한 내용과 정보를 얻어 낼 수 있다.	온라인 역량평가, 퀴즈

영역	기초	주제	외국어
과목명(국문)	기초일본어 II	과목명(영문)	Basic Japanese II
개요 및 특성	본 교과목은 일본어 I (입문 과정)을 이수한 학생을 대상으로 진행되며 기초 일본어 학습을 통한 기본적인 일본어 커뮤니케이션 능력의 신장과 일본어를 활용한 정보 검색 능력의 습득을 목표로 한다. 본 강의의 구체적인 수업 목표는 다음과 같다. ① 기본적인 문법 사항을 익힌다. ② 기본적인 생활회화를 익힌다. ③ 일본어 정보 검색 능력을 익힌다. ④ 일본 문화에 관심을 갖고, 실생활에 필요한 일본어 능력을 기른다.		
교과목표	본 교과목은 일본어 I (입문 과정)을 이수한 학생 대상으로 기초적인 문법 및 문형, 한자(100자 정도), 어휘(700자 정도)를 배우고 익혀서 실생활에서의 최소한의 의사 표현을 할 수 있게 되는 것을 목표로 한다.		
교과내용	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.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	60%	① い형용사, な형용사, 동사의 활용과 용법을 이해하고 표현할 수 있다. ② 조수사와 수사의 활용, 가족소개 등 간단한 생활회화를 할 수 있다.	온라인 역량평가, 과제
정보활용역량	40%	① 어휘를 습득하여 최소한의 단문과 문장을 사용할 수 있다. ② 간단한 문장을 통해서 얻어낸 정보와 지식을 활용하여 일본 문화를 이해할 수 있다.	온라인 역량평가, 퀴즈

영역	기초	주제	외국어
과목명(국문)	미디어로배우는일본어	과목명(영문)	Japanese Learning with Media
개요 및 특성	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.		
교과목표	① 일본에서 생산하고 발신하는 다양한 미디어의 성격에 대해 파악할 수 있다. ② 현대 미디어에서 사용하는 일본어 어휘를 익힐 수 있다. ③ 기초지식을 넘어 일본어 구성에 대해 구체적으로 이해할 수 있다. ④ 문법적 지식을 토대로 일본어 독해와 청취 능력을 배양할 수 있다.		
교과내용	일본의 신문, 잡지와 같은 문서 매체, 그리고 TV 프로그램, 유튜브와 같은 영상 매체를 통해 일본어를 습득하며, 더불어 현대 일본 사회가 안고 있는 정치, 경제, 사회, 문화 등 대내외적인 현상과 사항들에 대한 안목을 넓혀 나간다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	60%	① 일본 현대 사회의 문제점과 생태에 대해 이해할 수 있다. ② 미디어에서 사용하는 일본어 문장을 해석할 수 있다.	필기시험
정보활용역량	40%	① 매체를 효과적으로 활용하여 일본에 대한 정보 및 지식을 취득할 수 있다.	필기시험

영역	기초	주제	외국어
과목명(국문)	실용영어 I	과목명(영문)	Practical English 1
개요 및 특성	본 교과는 초급 상 수준의 영어학습자를 위한 것으로 플립러닝과 소규모 협동학습으로 수업이 이루어진다. 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기에 대한 균형 잡힌 학습으로 학생들이 효과적이고 효율적으로 자신의 의사소통 역량을 강화할 수 있도록 한다.		
교과목표	자신의 수준에 맞는 영어 어휘와 문법, 표현, 의사소통 전략 등을 학습하여 상대방의 의사를 정확하게 이해하고 자신의 의견을 간단히 표현할 수 있으며, 영어로 된 다양한 글을 읽고 올바르게 이해할 수 있다.		
교과내용	주제별 어휘와 문법 학습을 바탕으로 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 활동을 통해 균형 잡힌 학습을 하여 학생들이 효과적이고 효율적으로 자신의 의사소통역량을 강화할 수 있도록 한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	60%	① 영어 어휘 및 문법, 일상생활에서 사용되는 회화 표현과 전략 등의 습득을 통해 상대방의 의사를 정확히 이해하고 자신의 생각을 표현할 수 있다.	시험, 퀴즈, 과제
문제해결역량	40%	① 다양한 주제의 글을 읽고 이해함으로써 사회현상에 대한 올바른 이해와 사고능력을 갖춤으로써 당면한 사회문제를 해명하고 그 대안을 제시할 수 있다.	시험, 퀴즈, 과제

영역	기초	주제	외국어
과목명(국문)	실용영어 II	과목명(영문)	Practical English 2
개요 및 특성	본 교과는 중급 하 수준의 영어학습자를 위한 것으로 플립러닝과 소규모 협동학습으로 수업이 이루어진다. 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기에 대한 균형 잡힌 학습으로 학생들이 효과적이고 효율적으로 자신의 의사소통 역량을 강화할 수 있도록 한다.		
교과목표	자신의 수준에 맞는 영어 어휘와 문법, 표현, 의사소통 전략 등을 학습하여 상대방의 의사를 정확하게 이해하고 자신의 의견을 간단히 표현할 수 있으며, 영어로 된 다양한 글을 읽고 올바르게 이해할 수 있다.		
교과내용	주제별 어휘와 문법 학습을 바탕으로 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 활동을 통해 균형 잡힌 학습을 하여 학생들이 효과적이고 효율적으로 자신의 의사소통역량을 강화할 수 있도록 한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	60%	① 영어 어휘 및 문법, 일상생활에서 사용되는 회화 표현과 전략 등의 습득을 통해 상대방의 의사를 정확히 이해하고 자신의 생각을 표현할 수 있다.	시험, 퀴즈, 과제
문제해결역량	40%	① 다양한 주제의 글을 읽고 이해함으로써 사회현상에 대한 올바른 이해와 사고능력을 갖춤으로써 당면한 사회문제를 해명하고 그 대안을 제시할 수 있다.	시험, 퀴즈, 과제

영역	기초	주제	외국어
과목명(국문)	실용영어-문법 (쉬운 문장으로 찾아가는 살아있는 영어)	과목명(영문)	Practical English - Grammar
개요 및 특성	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 감정으로 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 블랜디드 방식(Blended Learning)의 방식으로 진행되며, 학습 내용과 필요에 따라 학생들이 자유롭게 이끌어 나가는 조별 활동 및 토의 등을 진행한다. 추후 확정된 경우, PBL로 진행한다.		
교과목표	학습 필요와 학습자 의지에 따라 선택된 해당 교과목을 통해 학생들이 쉽게 접근할 수 있는 영어 문장들을 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? ② 교과목을 통한 '지식'은 역량 확득을 도는 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 강의시간에 노출된 각 종류의 정보를 좀 더 확장 사용하기 위해 스스로 여러 방법을 통해 자료를 검색하고 수집하며 분석하여 효과적으로 활용할 수 있다.		
교과내용	본 교과목은 영어에 관심을 가지고 있는 학생들이 어렵지 않은 문장들을 통해 자신이 이미 가지고 있는 지식과 새롭게 확인하는 여러 정보를 활용할 수 있도록 한다. 영어학습자는 교재의 문장들을 통해 문장에서 발견되는 여러 문법을 중심으로 어휘나 표현 등을 익히며 그 내용을 통해 문장을 이해하도록 돕는다. 또한 여러 문장들로 구성된 교재의 내용을 함께 살펴보고 문장 속에서 핵심 기초 문법을 발견하여 학습 내용을 확인하고 활용하도록 한다. 또한 본 교과목의 학습활동은 학생들이 관심과 자신감을 바탕으로 스스로 참여하는 기쁨과 보람을 갖도록 도울 것이며 본 교과목을 통해 좀 더 적극적이며 효율적인 방법으로 학생들의 영어구사 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.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	60%	① 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.	시험, 퀴즈, 토론
문제해결역량	40%	① 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.	과제, 토론

영역	기초	주제	외국어
과목명(국문)	일본어회화초급	과목명(영문)	Basic Japanese Conversation
개요 및 특성	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.		
교과목표	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.		
교과내용	본 교과목을 통해 일본어와 함께 일본 여행 상식 및 일본문화에 대한 지식을 습득함. 체계적인 문법 학습과 더불어 반복적인 말하기 연습으로 핵심 문장을 익혀 나감. 히라가나와 가타카나 읽기를 시작으로 자기소개하기, 명사, 형용사를 사용한 문장 만들기, 물건 사기, 주문하기, 위치 찾기, 시간과 날짜 표현하기 등 일상생활에서 사용할 수 있는 표현력을 배양함.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	70%	① 일본어 단어 및 문장 표현 방식 습득을 통해 자신의 생각을 전달하며 일본인과 대화할 수 있다.	구술시험
정보활용역량	30%	① 교재와 기타 매체를 효과적으로 활용하여 일본문화에 대한 지식 및 일본 생활에 필요한 정보를 취득할 수 있다.	과제, 필기시험

영역	기초	주제	외국어
과목명(국문)	자신있게말하는일상영어 I	과목명(영문)	Get Talking: Everyday English Skills 1
개요 및 특성	외국인 학생 대상의 교양영어 강좌로 일상생활에서 자주 사용하는 표현과 기본적인 문법을 활용하여 다양한 상황에서 영어로 의사소통을 할 수 있도록 한다. 자주 발생하는 일상의 상황에 대한 대화 연습을 통해 학생들이 일상에서 자신감을 가지고 영어로 소통할 수 있도록 한다.		
교과목표	일상생활에서 사용할 수 있는 표현과 문법을 익혀서 기본적인 영어 회화 능력을 향상시킨다. 다양한 문화적 배경에 대해 이해하여 자연스러운 태도로 자신감 있게 영어로 의사소통할 수 있다.		
교과내용	일상에서 자주 사용하는 영어 표현을 중심으로 학습하여 의사소통을 하는데 자신감을 가질 수 있도록 하고, 기본적인 문법에 대한 이해를 통해 다양한 텍스트에 대한 분석을 바탕으로 내용과 그 이면의 문화를 이해하고 이를 통해 소통을 도모한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	60%	① 일상생활에서 자주 사용되는 영어 어휘와 표현, 기본적인 문법을 이해하고 이를 바탕으로 의사소통하며 상대와 공감할 수 있다.	시험, 퀴즈, 과제
문제해결역량	40%	① 다양한 상황을 정확하게 분석하고 이에 적절하게 대응하여 영어로 말할 수 있다. ② 영어로 쓰인 여러 주제의 글을 읽고 이해하여 이를 실제 생활에 적용할 수 있다.	시험, 퀴즈, 과제

영역	기초	주제	외국어
과목명(국문)	자신있게말하는일상영어 II	과목명(영문)	Get Talking: Everyday English Skills 2
개요 및 특성	외국인 학생 대상의 교양영어 강좌로 일상생활에서 자주 사용하는 표현과 기본적인 문법을 활용하여 다양한 상황에서 영어로 의사소통을 할 수 있도록 한다. 자주 발생하는 일상의 상황에 대한 대화 연습을 통해 학생들이 일상에서 자신감을 가지고 영어로 소통할 수 있도록 한다.		
교과목표	일상생활에서 사용할 수 있는 표현과 문법을 익혀서 기본적인 영어 회화 능력을 향상시킨다. 다양한 문화적 배경에 대해 이해하여 자연스러운 태도로 자신감 있게 영어로 의사소통할 수 있다.		
교과내용	일상에서 자주 사용하는 영어 표현을 중심으로 학습하여 의사소통을 하는데 자신감을 가질 수 있도록 하고, 기본적인 문법에 대한 이해를 통해 다양한 텍스트에 대한 분석을 바탕으로 내용과 그 이면의 문화를 이해하고 이를 통해 소통을 도모한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	60%	① 일상생활에서 자주 사용되는 영어 어휘와 표현, 기본적인 문법을 이해하고 이를 바탕으로 의사소통하며 상대와 공감할 수 있다.	시험, 퀴즈, 과제
문제해결역량	40%	① 다양한 상황을 정확하게 분석하고 이에 적절하게 대응하여 영어로 말할 수 있다. ② 영어로 쓰인 여러 주제의 글을 읽고 이해하여 이를 실제 생활에 적용할 수 있다.	시험, 퀴즈, 과제

영역	기초	주제	외국어
과목명(국문)	중국어입문	과목명(영문)	Introduction to Chinese
개요 및 특성	이 과목은 중국어를 처음 시작하는 학생들을 대상으로 하며 중국어 입문 단계의 회화 수업으로 중국어를 배우고 싶은 학생들 누구에게나 열려 있는 수업입니다. 중국어 발음을 시작으로 중국어 초급 단계의 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 수업을 진행하며 중국 문화에 대해 조금씩 이해하는 시간도 갖도록 합니다.		
교과목표	중국어 발음을 시작으로 중국어 초급 단계의 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 수업을 진행하며 중국 문화에 대해 이해하고 초급 수준의 기본적인 의사소통 능력을 배양하도록 합니다.		
교과내용	① 강의 시작 후 약 한달 간 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. ② 중국어 회화 능력을 배양함으로써 의사소통 능력을 키우고 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.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공동체역량	70%	① 중국어 단어와 표현을 익히며 중국인과 대화할 수 있는 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.	회화 실연
문제해결역량	30%	① 중국어 어휘를 학습하며 한자를 익히고 중국어 텍스트 해석을 통해 문해 분석과 판단 능력을 키울 수 있다.	필기시험

영역	융합	주제	역사와사회
과목명(국문)	초급영어회화	과목명(영문)	Beginner English Conversation
개요 및 특성	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 along with bi-weekly assignments.		
교과목표	For students to become proficient and confident speakers in a variety of life situations		
교과내용	The classes works on a two week format. In the first week a subject/topic will be introduced which includes 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 be further explored and put into practice by using the questions that were assigned 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.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	60%	① 영어 단어 및 문장 표현 방식 습득을 통해 자신의 생각을 전달하며 외국인과 대화할 수 있다.	대화실연, 구술시험
정보활용역량	40%	① 다양한 매체를 효과적으로 활용하여 외국 생활에 필요한 정보를 취득할 수 있다.	과제, 필기시험

③ 디지털 소통

영역	기초	주제	디지털 소통
과목명(국문)	AI디자인챌린지:미래의E-콘텐츠	과목명(영문)	AI Design Challenge: Future E-Contents
개요 및 특성	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.		
교과목표	이 교과목의 학습목표는 학생들이 디지털 디자인과 AI 활용 능력을 강화하여 자기주도적 학습과 창의성을 키우며, 효과적인 팀워크와 디지털 시민성을 발전시키는 것이다. 학생들은 디지털 디자인 원칙과 AI를 실전적으로 활용하면서, 프로젝트 기반 학습을 통해 자기주도적 능력과 협업 능력을 함께 강화하게 된다. 또한, 디지털 시민으로서의 역할과 윤리적 사용 습관을 함양하여 미래의 디지털 시대에 대비할 수 있도록 한다.		
교과내용	학생들이 AI 기술을 학습하고 응용하는 과정에서 실제로 팀을 구성하여 AI를 활용한 E-Contents를 제작한다. 팀 프로젝트를 통해 디지털 디자인 원칙을 적용하고, 피드백과 수정을 통해 협업과 디지털 시민성을 함양하며, 윤리적인 AI 활용에 대한 교육도 포함된다. 이 수업은 공감적 소통역량과 정보활용역량을 강화하는 데 중점을 둔다. 구체적으로 팀 프로젝트를 진행하면서 피드백과 수정 과정을 통해 협업 능력과 디지털 시민성을 함양할 수 있으며 AI를 활용한 E-Contents를 만들어 봄으로써 디지털 디자인 이해와 올바른 AI 활용 능력을 키울 수 있다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	60%	① 팀 프로젝트를 진행하면서 피드백과 수정 과정을 통해 협업 능력과 디지털 시민성을 함양할 수 있다.	발표, 동료평가
정보활용역량	40%	① AI를 활용한 E-Contents를 만들어 봄으로써 디지털 디자인 이해와 올바른 AI 활용 능력을 키울 수 있다.	프로젝트, 포트폴리오

영역	기초	주제	디지털 소통
과목명(국문)	AI와함께영어탐색:어휘,대화,그리고그너머	과목명(영문)	Navigating English with AI: Vocabulary, Dialogues, and Beyond
개요 및 특성	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.		
교과목표	학생들의 자기 주도적 학습역량을 향상시키고 삶을 개선시키기 위해, 인공지능의 기본 원리와 개념을 이해하고 이를 활용하여 외국어를 학습할 뿐 아니라 창의적으로 자신을 표현할 수 있도록 한다.		
교과내용	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.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	60%	① 인공지능을 활용하여 영어로 간단한 대화를 나눌 수 있다. ② 인공지능을 활용하여 영어로 된 글을 이해할 수 있다. ③ 인공지능 미술학습 프로그램을 이용하여 자신의 생각을 그림으로 표현할 수 있다. ④ 인공지능을 활용하여 영어로 짧은 글을 쓸 수 있다.	대화실연, 구술시험, 과제, 토론, 산출물
정보활용역량	40%	① 실제 삶 속에서 사용하는 인공지능의 원리에 대해 설명할 수 있다. ② 인공지능을 이용하여 특정 주제에 대한 정보를 수집하고 이를 목적에 따라 분류하며 선택적으로 수용, 정리할 수 있다. ③ 인공지능을 활용하여 외국어로 된 글과 관련된 학습 자료를 만들 수 있다.	필기시험, 과제, 토론

영역	기초	주제	디지털 소통
과목명(국문)	AI 활용을위한파이썬기초	과목명(영문)	Python basics for utilizing AI
개요 및 특성	이 교과목은 비전공자를 대상으로 한 데이터 과학 및 머신러닝의 기초를 학습하는 과목으로, 파이썬 언어를 중심으로 실무적인 데이터 분석 및 머신러닝 실습을 강조합니다. 학생들은 프로그래밍 경험이 부족한 상태에서도 쉽게 접근할 수 있는 컨텐츠와 프로젝트를 통해 데이터 기술에 친숙해지고 실무에서 활용할 수 있는 능력을 키웁니다.		
교과목표	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 환경을제공. 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 있도록 지원.		
교과내용	① 파이썬 프로그래밍 기초 학습 변수, 조건문, 반복문 등의 기초적인 파이썬 프로그래밍을 학습하여 데이터 분석에 필요한 프로그래밍 스킬을 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.		

역량/수행준거 정의

VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공동체역량	10%	① 창작한 결과물의 윤리적, 사회적, 기능적, 기술적 가치를 평가한다.	프로젝트, 발표
정보활용역량	35%	① 데이터 분석언어(R, 파이썬, 패키지)을 활용할 수 있다. ② 데이터로부터 컴퓨터가 학습 절차를 이해하고, 단계별 필요한 역할을 수행할 수 있다. ③ 자료를 입력하고 필요한 처리를 수행한 후 결과를 출력하는 간단한 프로그램을 설계한다.	이론, 실습, 시험
문제해결역량	55%	① 딥러닝을 적용해야 하는 문제를 이해하고, 문제 해결에 적용할 딥러닝 기술을 선택할 수 있다. ② 협력하여 문제해결 방안을 설계하고 구현한다. ③ 인공지능 구현에 필요한 알고리즘 기술을 선택하고 구현할 수 있다.	이론, 실습, 시험

영역	기초	주제	디지털 소통
과목명(국문)	데이터활용의기초	과목명(영문)	Data Literacy
개요 및 특성	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.		
교과목표	① 데이터의 개념과 중요성을 이해하고, 데이터가 어떻게 수집되고 활용되는지에 대한 기초 지식을 습득하여 의사결정에 필요한 데이터를 수집할 수 있다. ② 데이터 분석도구의 기본 사용법을 익혀 데이터를 전처리하고 분석하는데 사용할 수 있다. ③ 다양한 도구를 활용하여 데이터를 시각화하고 이를 해석 할 수 있다. ④ 데이터를 기반으로 한 문제를 탐색하고 분석하여 해결책을 제시할 수 있다. ⑤ 데이터 분석의 과정에서 데이터의 정확성과 개인정보 보호에 대한 책임을 이해하여 윤리적인 데이터 사용 능력을 갖출 수 있다.		
교과내용	① 의사결정과 데이터의 이해, 데이터 수집 ② 데이터 분석 도구를 통한 데이터 전처리, 데이터 분석과 의미 도출 ③ 데이터에 맞는 시각화와 해석 ④ 윤리적인 데이터 사용 ⑤ 실제 데이터를 기반으로 한 프로젝트		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공동체역량	5%	① 데이터의 정확성과 개인정보 보호에 대한 책임을 이해하여 윤리적인 데이터 사용을 할 수 있다	시험
공감적소통역량	55%	① 자신의 필요에 맞는 데이터를 수집하고 처리 분석하여 해결책과 인사이트를 도출 하고 이를 논리적으로 전달할 수 있다	시험, 프로젝트. 과제
정보활용역량	40%	① 다양한 데이터를 수집하고 이를 전처리하고 활용하여 분석 및 시각화할 수 있다.	시험, 과제

영역	기초	주제	디지털 소통
과목명(국문)	데이터분석을위한ChatGPT활용	과목명(영문)	ChatGPT for Data Analysis
개요 및 특성	본 교과목은 데이터 과학의 기초부터 심화까지 기본 개념과 응용 커리큘럼을 제공하는 과정이다. 이 교과목은 파이썬 프로그래밍, 데이터 분석, 인공지능 기술, ChatGPT 활용에 중점을 둔다. ChatGPT으로 파이썬 데이터 분석에 필수적인 라이브러리, 데이터 수집, 정제, 탐색적 데이터 분석(EDA), 기술통계, 데이터 시각화, 지도학습, 비지도학습, 모델 평가 및 해석 등을 구현해 봄으로써 자연스럽게 데이터 리터러시 기본 개념과 데이터 활용 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.		
교과목표	본 교과목을 수강 후 다음이 가능할 것을 기대한다. ① 데이터의 이해, 데이터 수집 및 전처리, 분석 프로세스, 시각화, 테스트 및 검증 등의 데이터 기술 전반적인 개념을 이해할 수 있다. ② ChatGPT으로 데이터 수집, 전처리, 분석, 결과해석 및 시각화를 수행할 수 있다. ③ 지도학습 및 비지도학습 알고리즘을 실제 데이터 문제에 적용할 수 있다. ④ 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.		
교과내용	○ 데이터 과학의 전반적인 개념의 이해 ① ChatGPT, 주요 트렌드, 윤리적 고려, 데이터 분석 기법 및 프로세스, 데이터 시각화, 데이터 수집 및 전처리, 빅데이터 분석, 머신러닝, 모델평가 및 해석 등의 개념 ○ 데이터 분석 소프트웨어 구현 ① 데이터 전처리, 상관 분석 및 결과해석, 시각화 구현 ② 샘플 데이터를 이용한 시각화 구현 ③ 주식 데이터 수집 및 주가 분석 및 결과해석, 시각화 구현 ④ 지도학습 모델링 및 결과해석, 시각화 구현 ⑤ 비지도학습 모델링 및 결과해석, 시각화 구현 ⑥ 데이터 활용사례 분석, 시각화 구현		

역량/수행준거 정의

VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	60%	① 데이터 과학의 전반적인 개념을 이해하고 정형, 비정형 데이터를 프로그래밍(파이썬 등) 언어로 컴퓨터가 이해하는 형태로 전처리 등을 수행할 수 있다.	시험, 보고서, 퀴즈, 발표
창의융합역량	20%	① 데이터의 이해, 탐색적 분석, 상관 분석, 빅데이터 분석, 지도학습 및 비지도학습, 모델 평가 및 해석 등의 기술을 복잡한 문제에 적용할 수 있다.	시험, 퀴즈
문제해결역량	20%	① 현실 세계의 문제를 식별하고 문제 해결에 필요한 데이터수집 및 가공, 데이터 분석, 분석 결과 해석을 통해 의사결정 과정에 적용할 수 있다.	시험, 발표

영역	기초	주제	디지털 소통
과목명(국문)	디지털소통과윤리	과목명(영문)	Digital communication and ethics
개요 및 특성	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.		
교과목표	① 새로운 AI시대에 필요한 디지털 윤리와 인공지능의 중요성을 강조하며, 실제 사회생활에 도움이 될 수 있는 방향성을 유도하고자 함. ② 디지털시대에 있어서 윤리적 의사결정, 비판적 사고, 그리고 기술적 지식을 어떻게 통합할 것인지에 대한 비전을 제시하고자 함.		
교과내용	본 교과목에서는 디지털 윤리, 데이터 리터러시, AI 리터러시, 그리고 이들 주제를 통합하는 방법론이 포함됨.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	55%	① 새로운 미디어 환경에서의 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기 능력을 갖추어, 텍스트를 올바로 이해하고, 자신의 생각과 감정을 정확하게 표현하고 전달할 수 있는 것은 물론, 타자의 다양성과 차이성을 이해하고, 상황과 맥락에 공감할 수 있으며, 세계와 지역의 언어와 문화를 이해하고, 국제적 이슈에 책임 있게 대응할 수 있어야 한다. 이와 함께 디지털 윤리와 규제 분야에 관한 관련 학습과 지식을 연마할 수 있다.	① 중간고사 : 15% [팀별 기획 및 제안서 A4용지 3장 이내 팀별 발표], ② 기말고사 :15%, ③ 기타(참여도) :5%, ④ 출석 : 20%
자기관리역량	10%	① 최근까지 접하고 있는 다양한 미디어 환경에서 디지털 윤리와 규제 분야에 관한 종합적 이해와 사회, 문화, 경제, 정치 등과의 상관성을 학습하도록 유도한다.	개인과제 (수업시간 퀴즈 참여 및 제출)
문제해결역량	35%	① 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.	팀별과제 (팀별 사례연구 및 프로젝트)

영역	기초	주제	디지털 소통
과목명(국문)	디지털인문학의이해	과목명(영문)	Understanding Of Digital Humanities
개요 및 특성	인문지식과 그 지식을 디지털 환경에서 다루는 방법을 학습함으로써 인문학에 대한 관심과 활용 능력을 증진시키는 '디지털 인문학'의 입문 수업으로 디지털적인 방법으로 인문지식의 데이터를 '읽'고 또한 자신의 인문학적 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, 인문지식 정보를 데이터화하고 디지털 환경에서 재현하는 방식을 통해 인문학과 과학 지식을 융합하고 새로운 디지털 인문학의 사고와 지식을 창출할 수 있다.		
교과목표	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 콘텐츠로 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		
교과내용	① 문학 텍스트와 관계성이 있는 지식 정보를 중심으로 인문지식 데이터를 수집하고, 그 탐구의 과정과 결과를 시맨틱 네트워크 그래프를 활용하여 디지털 데이터로 편찬한다. ② 위키 소프트웨어, 네트워크 그래프를 사용하여 데이터 편찬 실무를 실습하고, 이 과정에서 소프트웨어의 사용법과 이것을 사용하여 '지식의 문맥'을 표현하는 방법을 습득한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	20%	① 디지털 언어를 읽고 쓰는 능력을 배양하여 디지털 환경을 이해하고 디지털화된 세계와 소통할 수 있다.	실습과제 학습과제
정보활용역량	60%	① 디지털 매체를 효과적으로 활용하여 디지털 리터러시(Digital Literacy)를 함양할 수 있다.	실습과제 학습과제
창의융합역량	20%	① 인문지식 정보를 데이터화하고 디지털 환경에서 재현하는 방식을 통해 인문학과 과학 지식을 융합하고 새로운 디지털 인문학의 사고와 지식을 창출할 수 있다.	실습과제 학습과제

영역	기초	주제	디지털 소통
과목명(국문)	로컬자원을활용한디지털소통역량강화	과목명(영문)	Empowering Digital Communication using Local Resources
개요 및 특성	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.		
교과목표	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		
교과내용	① 로컬자원 정보수집 : 우리 대학 소재 134건 유네스코 등재문화재들과 미식도시로서의 다양한 음식들에 대한 로컬자원들을 탐색하고 정보를 수집 ② 로컬자원 정보가공 : 선택한 로컬자원에 대한 정보를 디지털 소통을 위한 소재로 가공하는 크리에이터 방법을 실습 ③ 디지털 소통채널 구축 및 운용 : 디지털 소통 소재를 전시하고 소통하는 방법을 실습		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	51%	① 나는 메타버스, VR 등 디지털 소통 매체들에서 선택한 로컬자원을 전시하고 소통 소재를 통해 디지털 소통역량을 강화할 수 있다.	프로젝트, 보고서
정보활용역량	49%	① 나는 우리 대학 소재 유네스코 등재문화재 혹은 유네스코 창의도시 미식분야 관련 음식들을 탐색하고 정보를 수집, 가공할 수 있다.	과제

영역	기초	주제	디지털 소통
과목명(국문)	문화역량으로서의디지털리터러시	과목명(영문)	Digital Literacy as Cultural Competency
개요 및 특성	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 착각하는 것은 문제가 아닐 수 없다. 젊은 세대에게 이러한 디지털 기기나 서비스를 이용하는 능력은 이미 디폴트 값으로 형성되어 있기 때문이다.		
교과목표	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.		
교과내용	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 깨닫는 것이 무엇보다 중요하다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	51%	① 디지털 사회에서 요구하는 지식·기술·태도를 통합적으로 수행하기 위해 디지털 테크놀로지와 콘텐츠의 본질을 이해하고 이에 대한 비판적·창의적 역량을 함양한다.	정규시험
문제해결역량	49%	① 소통과 협업의 과정을 통해 사회적 공익의 차원에서 디지털 사회의 문제를 해결하고 사회적 실천으로서 새로운 콘텐츠를 창작해낼 수 있는 역량을 함양한다.	성찰지 평가, LMS활동

영역	기초	주제	디지털 소통
과목명(국문)	스마트시대를위한AI활용	과목명(영문)	Introduction to AI Application
개요 및 특성	스마트 시대에 누구나 인공지능을 이해 및 활용은 필수가 되었다. 이러한 시대적 요구를 반영하여 본 교과목에서는 인공지능의 지식의 표현, 추론, 학습 등의 전반적인 개념을 소개한다. 인공지능 기술과 서비스, 개발 트렌드, 진화방향, 모델과 알고리즘, 학습용 데이터셋 구축, 지능형 에이전트, AI 협업 등의 인공지능 활용에 필요한 전반적인 기술요소를 설명한다. 또한, 현실세계의 문제해결을 위한 파이썬 프로그래밍 기반 딥러닝 모델을 구현해 본다. 이를 통해 수강생들이 AI 기술 기반 현실세계의 다양한 문제해결능력, 창의적 사고와 분석적 사고능력, 통합적 사고능력 배양을 목표로 한다.		
교과목표	본 교과목을 수강 후 다음이 가능할 것을 기대한다. ① 인공지능의 지식의 표현, 추론, 학습 등의 전반적인 개념을 이해할 수 있다. ② 인공지능 기술과 서비스, 개발 트렌드, 진화방향, 모델과 알고리즘, 학습용 데이터셋 구축, 지능형 에이전트, AI 협업 등을 설명할 수 있다. ③ ChatGPT와 파이썬 프로그래밍으로 컴퓨터가 학습하는 과정을 구현할 수 있다. ④ 딥러닝 소프트웨어로 인공지능(시각, 언어 등) 모델 구성 및 결과를 해석할 수 있다. ⑤ 인공지능 기반 현실세계의 다양한 문제 해결방안을 제시할 수 있다. 인공지능은 그의 모든 산업에서 다양하게 활용되고 있으며, 본 교과목은 수강생들이 AI 기술 기반 현실세계의 다양한 문제해결능력, 창의적 사고와 분석적 사고능력, 통합적 사고능력 배양을 목표로 한다.		
교과내용	○ 인공지능의 전반적인 개념의 이해 ① 온디바이스 AI, 인공지능 기술과 서비스의 이해, 추론 및 기계학습, 언어지능(자연어처리), 시각지능(컴퓨터비전), 지능형 에이전트, 인간과 AI 협업지능, 범용 인공지능, AI 개발 트렌드와 진화방향, 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 ① 신경망 학습 및 추론 구현을 통해 AI 서비스 구현 ② ChatGPT, 파이썬 및 텐서플로를 이용한 딥러닝 모델 및 결과해석, 시각화 구현 ③ 컴퓨터비전으로 분류 모델, 얼굴 인식 구현 ④ AI 활용사례 분석(관광, 스포츠, 제조, 금융, 의료 등) ⑤ 자연어, 영상, 시계열 데이터 다루기 ⑥ 생성 적대 신경망(GAN) 모델 구축 및 새로운 영상 창작 구현		

역량/수행준거 정의

VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	20%	① 인공지능의 전반적인 개념을 이해하고 정형, 비정형(자연어, 영상 등) 데이터를 프로그래밍(파이썬 등) 언어로 컴퓨터가 이해하는 형태로 변환, 증강 등을 수행할 수 있다.	시험, 퀴즈
창의융합역량	60%	① 데이터로부터 컴퓨터가 학습 및 추론과정을 이해하고 분류 모델, 사물인식, 자연어처리, 생성 적대 신경망(GAN) 등의 기술을 복잡한 문제에 적용할 수 있다.	시험, 보고서, 퀴즈, 발표
문제해결역량	20%	① 현실 세계의 문제를 식별하고 인공지능 핵심 알고리즘을 활용해 문제해결에 필요한 AI 모델을 개발할 수 있다.	시험, 발표

영역	기초	주제	디지털 소통
과목명(국문)	스마트시대의디지털리터러시	과목명(영문)	Digital literacy in the smart era
개요 및 특성	성인학습자를 대상으로 학문적 탐구 활동인 대학의 강의를 수강하는데 다양한 기반이 되고 꼭 필요한 디지털리터러시와 ICT 정보기술의 기초적인 활용에 대해 강의한다.		
교과목표	① 정보를 올바로 이해하고, 자신의 생각을 디지털도구를 이용하여 정확하게 표현하고 전달할 수 있다 ② 필요한 프로그램을 설치 실행하고, 자료의 저장, 관리, 폴더관리를 할 수 있다. ③ 목적에 맞는 학교시스템에 접속하여 본인이 의도하는 작업을 할 수 있다. ④ 인터넷 검색과 인공지능을 활용하여 학습에 필요한 자료를 얻을 수 있다.		
교과내용	컴퓨터를 많이 접해보지 못한 학습자의 특성에 맞게 컴퓨터를 켜는 방법, 프로그램 설치 및 제거, 파일을 만들고 복사하는 방법 같은 기초적인 컴퓨터 사용법부터 다양한 학교 시스템 접속 및 사용 방법, 학습에 필요한 자료를 얻기 위한 인터넷 검색과 인공지능 활용방법, 한글 프로그램 사용 및 기초적인 보고서 작성 방법까지 학습한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공동체역량	55%	① 디지털로 읽기, 쓰기 능력을 갖추어, 정보를 올바로 이해하고, 자신의 생각과 감정을 디지털 도구를 이용하여 정확하게 표현하고 전달할 수 있다	과제, 시험
자기관리역량	30%	① 컴퓨터 프로그램 설치와 제거, 필요한 프로그램을 실행하고, 자료의 저장, 관리, 폴더관리를 할 수 있다.	과제, 시험
창의융합역량	15%	① 목적에 맞는 학교시스템에 접속하여 본인이 의도하는 작업을 할 수 있다. ② 인터넷 검색과 인공지능을 활용하여 학습에 필요한 자료를 얻을 수 있다.	과제

영역	기초	주제	디지털 소통
과목명(국문)	이러닝과에듀테크	과목명(영문)	E-Learning & EduTech
개요 및 특성	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		
교과목표	① 전 계열 학생들의 디지털 역량 강화를 위해 이러닝 서비스의 사례를 분석, 디지털 기술의 발전 흐름을 알아보고, 에듀테크 기술 현황을 설명할 수 있다. ② 생성형 AI에서 프롬프트를 활용한 멀티미디어 자료를 제작할 수 있다. ③ 에듀테크 전략이 포함된 교육용 콘텐츠 스토리보드를 제작할 수 있다.		
교과내용	① 이러닝서비스 운영 단계별 프로세스 및 관련 인적자원 ② 서비스운영자의 역할, 콘텐츠 설계/개발관리, AI프롬프트 등 ③ 콘텐츠 제작에 필요한 요소를 스토리보드로 기술, 멀티미디어 소스를 활용하여 개발		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	20%	① 콘텐츠 제작 프로세스를 알고, 각 컨텐츠들의 연계 방법 및 개발 원리를 이해하여, 이러닝 스토리보드를 제작할 수 있다.	과제, 시험
정보활용역량	60%	① 교육용 콘텐츠의 유형을 알고, 각각의 특장점을 분석/융합하여 새로운 교수설계기법을 구성할 수 있다.	과제, 시험
창의융합역량	20%	① 생성형 AI를 활용한 멀티미디어 자료를 제작하여 활용할 수 있다.	과제, 시험

영역	기초	주제	디지털 소통
과목명(국문)	인공지능활용과윤리교육	과목명(영문)	AI Literary and Ethics
개요 및 특성	① 인공지능 윤리는 다른 윤리(생명윤리, 환경윤리)와는 달리 윤리를 준수할 주체가 불분명한 상태임 ② 인공지능을 개발하는 사람, 인공지능을 활용하는 사람, 인공지능 활용으로 영향을 받는 사람, 인공지능활용을 위한 기반을 마련하는 사람, 사람이 만든 인공지능 모두가 윤리적 가치를 공유해야 하는 특별한 윤리 영역임 ③ 모든 학문 영역에 인공지능이 깊숙하게 융합되는 시점에 교양과목으로 모든 수강생들이 인공지능 관련 다양한 역할을 수행할 때 올바른 윤리의식을 가질 수 있도록 해야 함 ④ 인공지능 기술을 이해하고 인공지능 기술을 이용할 수 있고 인공지능이 만들어내는 결과를 정확하게 판단하여 문제 해결에 적용할지 여부를 판단할 수 있다 ⑤ 인공지능이 가진 기술적 한계로 인한 위험성을 이해하고 정확한 사용에 필요한 태도를 갖추도록 학습함		
교과목표	① 인공지능 기본 개념과 원리를 설명할 수 있다. ② 인공지능을 대표하는 기술은 생성형 AI의 원리를 설명할 수 있다. ③ 테스트 생성, 이미지 생성을 위한 도구를 사용할 수 있다. ④ 인공지능이 모두를 위한 기술이 되기 위해 필요한 윤리 (공정, 책임, 보편, 저작권 등의 윤리)를 인식하기 실천할 수 있다.		
교과내용	① 인공지능 기술 이해 ② 인공지능 기술 활용 ③ 인공지능 기술 위험 ④ 인공지능 시대를 살아가기 위한 윤리 이해 ⑤ 내가 지킬 인공지능 윤리 헌장 만들기		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	70%	① 정확한 프롬프트로 원하는 결과를 만들어낼 수 있다.	경진대회
정보활용역량	30%	① 자신만의 챗봇을 만들 수 있다.	과제

영역	기초	주제	디지털 소통
과목명(국문)	인터페이스:인간X인공지능	과목명(영문)	Interface: Human X AI
개요 및 특성	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 논의한다.		
교과목표	본 교과목은 인간과 인간 언어 및 소통 일반 특성에 대한 이해를 기반으로, 인간과 인공지능 간 소통의 특이성 및 복잡성을 이해하여, 이들 이형 주체 간의 원활한 소통을 도모하고 구현하고자 설계되었다. 본 교과목의 학습 목표는 다음과 같다. 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.		
교과내용	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 논의한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	60%	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/프롬프트를 구현할 수 있다. ③ 윤리적 판단 및 결정: 윤리적 원칙에 기반하여, 인공지능과 더불어 윤리적 판단 및 결정을 도출할 수 있다. ④ 글로컬: ChatGPT 혹은 번역기 등의 외국어 학습도구를 사용하여 인공지능으로부터 도출해 낼 수 있는 가능성 및 잠재력을 확장/확대할 수 있다.	① 퀴즈 및 필기시험평가: 기본 이론 숙지 여부 평가 ② 실전시나리오 기반 평가 : 프롬프트의 적절한 구현 여부(의사소통) 및 문제해결능력 평가
정보활용역량	40%	① 지식활용: 편향성, 공정성, 안전성 등을 고려하여 인공지능을 활용 및 운영할 수 있다. ② 디지털문해: 온라인 교육 자료와 도구를 효과적으로 활용하여 학습경험을 향상시킬 수 있다.	프로젝트기반평가: 인공지능과 협력하여 프로젝트 수행

◆ 자기역량

① 진로탐색

영역	기초	주제	진로탐색
과목명(국문)	꿈은모르겠고취업은하고싶어(진로탐색과 취업준비)	과목명(영문)	Career design and successful employment
개요 및 특성	학생들이 졸업 후 성공적으로 취업할 수 있도록 지원하는 실무 중심의 수업으로 자신의 적성에 맞는 진로를 설정하고, 취업 시장에서 요구하는 역량을 체계적으로 개발할 수 있도록 돕습니다. 이 과목은 이력서 작성, 면접 준비, 네트워킹 방법 등 구체적인 취업 준비 스킬을 포함하며, 채용 트렌드와 산업별 요구 역량을 반영하여 학생들이 실제 구직 과정에서 경쟁력을 갖출 수 있도록 설계되었습니다.		
교과목표	**① 자신의 강점과 적성에 맞는 진로 목표 설정** - 자기 분석을 통해 개인의 강점과 적성을 파악하고, 이를 바탕으로 구체적이고 현실적인 진로 목표를 설정하여, 취업 준비 과정에서 명확한 방향성을 갖추도록 한다. **② 취업 준비 필수 역량과 기술 습득** - 효과적인 이력서 및 자기소개서 작성법, 면접 스킬, 직무에 필요한 핵심 역량(예: 의사소통, 문제 해결 능력 등)을 학습하여, 실제 채용 과정에서 경쟁력을 가질 수 있도록 준비한다. **③ 현실적인 구직 전략과 네트워킹 방법 이해** - 채용 시장의 트렌드를 이해하고, 직무와 산업에 맞춘 구직 전략과 네트워킹 방법을 습득하여, 취업 목표를 달성하기 위한 실질적인 전략을 수립할 수 있도록 한다.		
교과내용	학생들이 자신의 진로 목표를 명확히 하고, 취업에 필요한 핵심 역량과 실질적 기술을 학습할 수 있도록 돕는 과목입니다. 자기 분석을 통해 자신의 강점과 적성을 이해하고, 이를 바탕으로 구체적인 진로를 설정하도록 지원합니다. 이력서 및 자기소개서 작성법, 면접 스킬, 네트워킹 등 구체적인 구직 준비 기술을 배우며, 실제 채용 과정에서 경쟁력을 높일 수 있습니다. 또한, 취업 시장의 트렌드와 각 산업별 요구 사항을 분석하여, 전략적인 구직 방법과 실무 경험을 쌓는 방법을 제공합니다. 이를 통해 학생들은 자신에게 맞는 일자리를 효과적으로 준비하고 도전할 수 있습니다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	60%	① 본 강의를 수강함으로써 진로 및 취업 정보를 취득하고 활용할 수 있다.	과제물
문제해결역량	40%	① 희망 진로 및 필요역량에 대해 자기분석을 통해 스스로 진로설계에 대한 수정 및 보완을 수행할 수 있다.	과제물

영역	기초	주제	진로탐색
과목명(국문)	나뭐해먹고살지(진로탐색과취업설계)	과목명(영문)	Career Awareness and work experience
개요 및 특성	학생들이 자신에 대한 이해를 바탕으로 적합한 진로를 모색하고 구체적인 경력 목표를 설정하도록 돕는 과정입니다. 이 교과목은 자기 분석, 직업 세계 탐색, 목표 설정 및 실질적인 경력 계획 수립을 포함한 다각적 접근을 통해 학생들이 주체적으로 미래를 준비할 수 있도록 설계되어 있습니다.		
교과목표	**① 자기 이해와 강점 파악** - 자신의 관심사, 가치관, 성격, 강점 등을 탐색함으로써 자신에게 적합한 직무와 분야를 구체적으로 이해하고, 이를 통해 진로 선택의 기초를 다진다. **② 직업 세계와 다양한 진로 정보 이해** - 다양한 직업의 특성과 요구되는 역량을 파악하고, 각 직업이 사회에서 수행하는 역할과 의미를 이해하여, 자신의 전공과 연결된 다양한 진로 가능성을 확장한다. **③ 미래 목표 설정 및 진로 계획 수립** - 장기적인 목표를 설정하고, 이를 달성하기 위해 필요한 준비 과정(예: 관련 학습, 자격증, 인턴십 등)을 계획하여 구체적인 진로 로드맵을 수립한다.		
교과내용	학생들이 자신의 강점과 적성을 발견하고, 자신에게 맞는 직업을 구체적으로 이해하는 것을 목표로 합니다. 이를 통해 학생들은 미래에 대한 목표를 설정하고 체계적인 준비를 할 수 있어, 졸업 후 진로 불안감을 줄이고 보다 자신감 있게 사회에 진출할 수 있습니다. 또한 다양한 직업 세계를 미리 경험하고 탐색함으로써 빠르게 변화하는 노동 시장에서 유연하게 대응할 수 있는 역량을 기릅니다. 이러한 교육은 학생들이 주도적으로 커리어를 설계하고 지속 가능한 경력을 쌓는 데 중요한 역할을 합니다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	70%	① 본 강의를 수강함으로써 진로 및 취업 정보를 취득하고 활용할 수 있다.	과제물
문제해결역량	30%	① 희망 진로 및 필요역량에 대해 자기분석을 통해 스스로 진로설계에 대한 수정 및 보완을 수행할 수 있다.	과제물

영역	기초	주제	진로탐색
과목명(국문)	날아오르다,미래로	과목명(영문)	Take Flight, Into the Future
개요 및 특성	본 교과목은 인간 존재와 삶의 의미를 성찰하고 이를 바탕으로 자신의 미래를 어떻게 설계할지 구체적인 시안을 그려보고자 한다. '꿈을 꾸는' 인간으로서 그 꿈속에서 마주하는 선택과 갈등과 과정을 탐구하고 이를 반추하여 인간존재의 복잡성을 이해하고 그 속에서 자신의 꿈을 만들어가기를 모색한다.		
교과목표	① 내가 있는 '곳'을 이해하고 그 '곳'을 조망할 수 있다. ② 내가 있는 '곳'으로부터 앞으로 나아갈 '곳'을 이해하고 설계할 수 있다. ③ 미래의 '곳'에서의 나의 역할에 대해 이해하고 준비할 수 있다.		
교과내용	본 교과목은 '나'는 누구이며, 이 사회 속에서 어떻게 (잘, 건강하게, 행복하게, 만족스럽게, 성공적으로) 살아갈 수 있을 것인가? 라는 기본적인 질문을 숙고하고 이에 답하며 개인의 지속적인 성장을 꾀하고자 한다. 사회와 유리되어 살아갈 수 없는 사회적 존재로서의 '나'의 꿈과 성장은 자기 자신의 이해와 내면의 가치를 바탕으로 현실적이고 구체적인 꿈을 설정하기 위한 과정을 탐구한다. 이는 졸업 이후 사회 속에서 경제활동에 임하도록 기대되는 경제인으로서의 성장 역시 포함한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	60%	① 성격과 가치관 등 자기이해를 바탕으로 다양한 전공 분야를 파악하여 자신에게 적합한 학문과 진출 경로를 탐색할 수 있다.	프로젝트, 발표
문제해결역량	40%	① 논리적 사고의 기본유형들을 학습하여 실제 현상에 적용할 수 있는 분석적 판단능력과 종합적 응용능력을 함양할 수 있다.	프로젝트, 퀴즈

영역	기초	주제	진로탐색
과목명(국문)	의과학용어	과목명(영문)	Medical Science Terminology
개요 및 특성	의예과 1학년 전용 강좌로 기초의학 및 임상의학 이론 교과, 임상 실습 교과 수행 전 필수적으로 습득해야 하는 의과학 용어의 분석과 이해 교과이다.		
교과목표	의과학 용어에 대한 어근, 접두사 및 접미사 구조를 분석하여 인체 계통에 대한 이해를 바탕으로 해부학, 생리학, 병리학 및 진단학에 대한 기본지식을 습득한다.		
교과내용	의과학용어의 기본 구조에 대한 분석법을 습득하고, 이를 바탕으로 인체의 뼈대, 근육, 심혈관, 림프 및 면역, 호흡기, 소화기, 비뇨기, 신경, 감각, 피부, 내분비, 생식기 계통의 구조와 기능에 대한 용어를 습득하여 기초의학 및 임상의학의 이해를 증진시킨다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	60%	① 의사 직업군의 목표 지향으로 의과학용어 탐색을 통한 기초의학/임상의학의 토대 구축	지필, 팀 발표
정보활용역량	40%	① 인체의 주요 구조 및 기능을 나타내는 의학용어 분석을 통해 새로운 용어에 대한 이해 증진	지필, 팀 발표

영역	기초	주제	진로탐색
과목명(국문)	진로탐색 I	과목명(영문)	Career Exploration and Awareness I
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.		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	51%	① 자신의 관심 분야에 대한 탐색을 바탕으로 자신만의 직업포트폴리오를 완성할 수 있다.	직업포트폴리오
정보활용역량	49%	① 진로와 관련된 다양한 영상 시청 및 프로그램 참여를 통해 수집한 정보를 바탕으로 자신의 진로를 계획할 수 있다.	영상시청 및 퀴즈

영역	기초	주제	진로탐색
과목명(국문)	진로탐색 II	과목명(영문)	Career Exploration and Awareness II
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.		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	51%	① 자기 이해를 통해 자아를 발견하고 자신이 지니고 있는 가능성을 계발할 수 있다.	포트폴리오
정보활용역량	49%	① 자신에 대한 정보와 전공 및 직무에 대한 정보를 바탕으로 자신의 진로를 계획할 수 있다.	포트폴리오

영역	기초	주제	진로탐색
과목명(국문)	취창업과진로	과목명(영문)	Employment and Start-up Progress
개요 및 특성	급변하는 사회환경에 맞는 현실적인 진로를 모색하고 자신의 적성,흥미,가치관에 따른 진로설계와 효과적으로 취업을 준비하는데 필수적인 정보를 제공하고자 하며 또한 사회진출을 준비하고 있는 학생들에게 좀 더 양질의 정보를 제공하고 실전 채용 전략 및 모의면접을 통하여 성공적인 취업 기회를 제공하고자 합니다. 이 수업을 통해 학생들이 본인 스스로가 어떠한 능력을 가지고 있고 어떤 부문의 일에 관심을 가지고 있는지 본인의 참 모습을 찾는데 조그만한 도움이 되고자 하며, 코로나19 영향으로 향후 학생들에게 진로 결정에 많은 변화와 어려움이 예상되는바, 학생들의 고민 또한 그만큼 더 커지고 의사결정을 하는데 많은 난관에 부딪힐 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.		
교과목표	이 수업을 통해 학생들이 본인 스스로가 어떠한 능력을 가지고 있고 어떤 부문의 일에 관심을 가지고 있는지 본인의 참 모습을 찾는데 조그만한 도움이 되고자 하며, 코로나19 영향으로 향후 학생들에게 진로 결정에 많은 변화와 어려움이 예상되는바, 학생들의 고민 또한 그만큼 더 커지고 의사결정을 하는데 많은 난관에 부딪힐 것으로 보여집니다. 향후 학생들과 자주 고민과 어려움을 함께 하면서 학생들에게 편안한 대화상대가 있다는 생각을 갖게해 본인들이 진로결정을 할 때 좀 더 안정적인 상황에서 의사결정을 할 수 있도록 도와주는데 신경을 쓰고자 합니다.		
교과내용	① 자신의 본 모습을 알아가는 과정으로 강의 진행 ② 자신의 능력, 가치관. 흥미.적성, 장점, 단점 등 다양하게 본인을 판단하고 점검하고 거기에 맞는 진로를 결정하도록 조언 ③ 변화하는 환경과 인간의 유기적 관계에 기반한 성숙한 자기이해를 바탕으로 본인의 역량을 지속적으로 발휘하면서 성장해 가는 능력 지원		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	60%	① 자아발견을 통해 자신의 비전을 수립하고 목표설정을 하여 실행에 옮기는 능력	과제, 출석
문제해결역량	40%	① 본인이 설정한 목표를 분석하고 합리적으로 추진할 수 있는 능력	과제, 출석

② 창의성

영역	기초	주제	창의성
과목명(국문)	뇌를자극하는언어놀이와창의적사고	과목명(영문)	Language Games for Brain Stimulation and Creative Thinking
개요 및 특성	다양한 언어 퍼즐과 단어 놀이를 통해 두뇌의 언어 처리 능력을 자극하며 창의적 사고를 경험하고 이러한 활동을 통해 새로운 단어와 문장 구조를 탐색하고 이를 창의적으로 조합해보는 활동 뿐 아니라 특정 주제에 대해 다양한 아이디어와 연관된 것을 브레인스토밍하며 사고를 확산시켜 창의적이고 독창적인 언어표현을 훈련한다.		
교과목표	언어적 사고를 자극하는 다양한 퍼즐과 게임을 통해 뇌의 언어 처리 영역을 자극하여 복합적 문제 해결능력을 향상시킨다. 특정 주제에 대해 자유롭게 아이디어를 떠올리고 이를 표현하는 과정을 통해 다각적 관점에서 창의적으로 표현할 수 있다. 신경가소성의 원리를 바탕으로 일상적 언어 도전을 통해 지속적인 언어 학습을 가능하게 한다.		
교과내용	다양한 언어적 접근 방식을 통해 사고의 유연성을 키우고, 문제를 창의적으로 해결하는 습관을 형성하고 팀 활동을 통해 서로 다른 관점을 수용하는 능력을 배우며 사고의 폭을 넓힌다. 다양한 표현 방식을 탐색하며 언어적 창의성을 키우고, 이를 통해 더욱 창의적인 사고와 소통 능력을 발전시킨다. 일상적 언어도전을 통해 지속적으로 언어를 학습할 수 있다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	40%	① 상호 피드백과 자기 성찰 활동을 통해 효과적으로 소통할 수 있다. ② 다른 사람들의 다양한 관점과 아이디어를 수용할 수 있다.	시험, 과제, 산출물
자기관리역량	60%	① 다양한 언어적 접근 방식을 통해 언어 퍼즐 등 문제를 창의적으로 해결할 수 있다. ② 학습 활동과 과제를 효과적으로 관리하고 수행할 수 있다. ③ 지속적으로 언어를 학습할 수 있다.	시험, 과제, 산출물

영역	기초	주제	창의성
과목명(국문)	몰입은어떻게상상력이되는가	과목명(영문)	How does immersion become an imaginative power
개요 및 특성	많은 사람들이 자신에게 내재된 창의성을 발굴하여 무엇인가를 이루려고 하지만 그 실천과정이 쉽지 않다. 본 교과목은 그러한 문제점에 착안하여 '한계 돌파를 이끄는 몰입의 힘'을 학습하고 훈련하여 학생들의 다양한 창의성을 이끌어내는 것을 목적으로 한다. 잠재된 창의성을 개발하기 위해 몰입에 대한 이해와 훈련을 하고, 몰입으로 얻어진 창의적 사고력을 바탕으로 문제정의, 아이디어의 창출-다듬기-평가-실행에 이르는 문제해결 과정을 경험하는 과목이다.		
교과목표	학생들은 이 과목을 통해서 몰입에 대한 이해와 훈련을 바탕으로 다양한 아이디어를 발전시켜 창의적인 성과물을 만들어내는 과정을 경험하게 된다. 구체적으로는 사회문제 해결 기획안, 새로운 콘텐츠 개발, 창의적 프로젝트, 공공 봉사 프로그램 등 다양한 기획 중에 하고 싶은 것을 선택하여, 창의적 사고기법으로 공동체와 협업을 통해 아이디어 도출에서 실행까지 옮기는 것을 목표로 한다.		
교과내용	몰입을 통한 사고기법 훈련을 통해 개인의 창의성을 계발하는 과정에서 자기관리역량과 문제해결역량을, 공동체의 일원으로서 협업하여 공공의 가치를 창출하는 과정에서 공동체 역량과 공감적 소통역량의 배양할 수 있도록 한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공동체역량	25%	① 팀 구성과 임무 분담을 통해 프로젝트를 성공적으로 수행할 수 있다.	토론, 발표
공감적소통역량	20%	① 팀 내에서의 의사소통을 통해 문제를 파악하고 해결 방안을 도출할 수 있다.	토론, 발표
자기관리역량	30%	① 창의적 사고기법을 개념을 이해하고 설명할 수 있으며 적용할 수 있다.	필기시험, 과제(보고서)
문제해결역량	25%	① 문제를 파악하고 협력을 통한 집단적 창의성을 발휘하여 문제해결 방법을 제안할 수 있다.	토론, 발표

영역	기초	주제	창의성
과목명(국문)	삶을바꾸는구비전승의지혜-설화의재발견	과목명(영문)	The wisdom of life changing- Rediscovery of a narrower story
개요 및 특성	고전 텍스트를 통해 인간의 사고와 행동에 대한 주체적 반성, 비판의식을 고양하고 가치 있는 사유를 할 수 있도록 한다.		
교과목표	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.		
교과내용	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.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	60%	① 고전 텍스트를 통해 인간의 사고와 행동에 대한 주체적 반성, 비판의식을 고양하고 가치 있는 사유를 할 수 있는 철학적 역량을 계발하도록 한다.	시험
문제해결역량	40%	① 작품의 주제 의식을 자연스럽게 이해하고 새로운 융합적 사고와 경우에 따라 문제해결 지식까지 창출할 수 있도록 한다.	시험, 과제

영역	기초	주제	창의성
과목명(국문)	생각키우기	과목명(영문)	Nurturing thoughts
개요 및 특성	미래에 필요한 핵심역량으로 복잡한 문제해결력, 비판적 사고력, 창의성 등이 언급된다. 이 역량을 기르기 위해서는 융합적이고 혁신적인 교수학습과 환경이 필요하며, 교육 내용은 인문학과 과학의 통합을 도모하는 방향으로 나아가야 할 것이다. 창의력은 새로운 것을 만들어내는 능력이 아니라 기존의 것들을 연결시키는 능력이므로 본 교과목은 융합교육으로서의 창의성 교육을 지향한다.		
교과목표	① 창의적 사고와 태도를 기르기 위해 도전할 수 있다. ② 과학적 사고와 문화적 사고의 기본 원리를 이해하고 적용할 수 있다. ③ 당면한 문제를 해석하고, 분석, 평가, 판단할 수 있다.		
교과내용	융합교육으로서의 창의성 교육을 지향하는 본 교과목은, 과학-인문학적 사고의 융합, 예술-과학의 상호작용을 경험할 수 있도록 하며, 문제를 발견하고 구성하여 해결해 나가는 과정을 통해 창의적 사고 훈련을 한다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	60%	① 과학적 사고와 문화적 사고의 기본 원리를 이해하고 적용할 수 있다. ② 창의적 사고를 기르기 위한 도전적 과제를 수행할 수 있다.	과제 수행활동
문제해결역량	40%	① 당면한 문제를 해석하고, 분석, 평가, 판단할 수 있다.	과제 수행활동

영역	기초	주제	창의성
과목명(국문)	창의를생각하기	과목명(영문)	Thinking About Creativity
개요 및 특성	"창의를 생각하기"란 인간의 심오한 창조적 잠재력에 관한 철학적, 심리학적, 언어철학적, 예술적(미학적), 생물학적, 진화론적 성찰의 장을 의미한다. 오늘날 사람들은 대학에서나 기업에서나 창의성을 강조하면서, 이를 기술발전과 높은 부가가치 창출의 획기적인 방편으로 이해하고 접근하고 있다. 창의성 자체가 자본과 산업화의 체계 안에서 재단되고 그 자체 수단화되고 있는 것이다. 그러나 창의성은 인간의 심오한 잠재력이다. 더욱이 인간이 인간으로 진화 내지 발전되어 올 수 있었던 역동적 계기이기도 하다. 따라서 인간으로부터 무작정 창의성을 끄집어 퍼냄으로써 인간 자체를 고갈시키는 우를 범해서는 안 된다. 오히려 창의성의 원천으로서 인간의 잠재성을 여러 차원에서 심오하게 "생각하는" 과정을 밟을 필요가 있다. 이것이야 말로 일시적인 욕망으로 황금알을 낳는 닭의 배를 가르는 우를 범하지 않는 길이다. 이러한 맥락에서 본 강의에서는 창의성에 관한 다양한 주제를 선정하여 이를 스토리텔링 방식으로 전개해 나가면서 인간의 창의성과 창조성에 대해 생각해 보고자 한다. 교양과 인문학에 대한 기본적인 이해를 논의하고 이러한 맥락에서 창의성을 철학적, 심리학적, 언어철학적, 예술적(미학적), 생물학적, 진화론적으로 생각해 볼 것이다. 이러한 생각하기의 장에서는 다양한 철학이론, 미학이론, 비판이론, 진화이론, 뇌과학이론 등의 내용이 쉬운 언어로 설명될 것이다. 본 강의를 통해 학생들은 특별히 철학이나 그 밖의 전문적인 사전 이해나 지식 없이 창의성에 관한, 그리고 인간의 고유한 잠재력의 차원에 관한 심오하고 진지한 성찰의 기회를 얻게 될 것이다.		
교과목표	① 인간의 근원적 잠재력으로 창의성에 관한 해석과 이해 ② 인간의 창의성과 여러 맥락의 상관관계에 대한 인문학적 이해 ③ 창의성의 근원에 대한 근본적 성찰과 이해		
교과내용	본 강의에서는 창의성에 관한 다양한 주제를 선정하여 이를 스토리텔링 방식으로 전개해 나가면서 인간의 창의성과 창조성에 대해 생각해 보고자 한다. 교양과 인문학에 대한 기본적인 이해를 논의하고 이러한 맥락에서 창의성을 철학적, 심리학적, 언어철학적, 예술적(미학적), 생물학적, 진화론적으로 생각해 볼 것이다. 이러한 생각하기의 장에서는 다양한 철학이론, 미학이론, 비판이론, 진화이론, 뇌과학이론 등의 내용이 쉬운 언어로 설명될 것이다. 본 강의를 통해 학생들은 특별히 철학이나 그 밖의 전문적인 사전 이해나 지식 없이 창의성에 관한, 그리고 인간의 고유한 잠재력의 차원에 관한 심오하고 진지한 성찰의 기회를 얻게 될 것이다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	60%	① 성숙한 자기이해를 바탕으로 변화하는 환경에 대처하여 비전을 수립하고 자신의 역량을 계발 관리하며 지속적인 성장을 주도해가는 창의 능력	과제, 필기시험
창의융합역량	40%	① 다양한 학문의 지식을 융합하는 과정에서 유연한 사고를 통하여 인간에 대한 의미 있는 생각을 할 수 있는 능력	과제, 필기시험

영역	기초	주제	창의성
과목명(국문)	창의는흐른다	과목명(영문)	Creative flow
개요 및 특성	본 교과는 PBL에 기반한 창의성 개발을 목표로 하며, 다양한 창의성 기술을 익히고 이를 문제 상황에서 적용하여 해결하는 활동을 하는 것이다. PBL은 공동체의 가치, 의사소통, 창의적 사고 습득 및 문제해결능력을 키우게 할 수 있는 효과적인 교수방법으로 본 교과의 목표에 도달하게 하는 데 중요한 역할을 할 것이다.		
교과목표	팀 활동을 통한 PBL 학습을 통해 공동체의 가치와 의사소통의 중요성을 경험하고, 창의적 사고기법 습득 및 문제해결 과정에서 문제 인식과 문제해결을 위한 논리적인 아이디어 도출방법들을 탐구·훈련하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	창의적 사고기법을 바탕으로 문제정의, 아이디어의 창출-다듬기-평가-실행에 이르는 문제해결 과정을 훈련하는 과목이다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공동체역량	15%	① 팀 구성과 임무 분담을 통해 프로젝트를 성공적으로 수행할 수 있다.	토론, 발표
공감적소통역량	15%	① 팀 내에서의 의사소통을 통해 문제를 파악하고 해결방안을 도출할 수 있다.	토론, 발표
창의융합역량	51%	① 창의적 사고기법의 개념을 이해하고 설명할 수 있으며 적용할 수 있다.	필기시험, 과제(보고서)
문제해결역량	19%	① 문제를 파악하고 협력을 통한 집단적 창의성을 발휘하여 문제해결 방법을 제안할 수 있다.	토론, 발표

영역	기초	주제	창의성
과목명(국문)	창의성깨우기	과목명(영문)	Waking Up Creativity
개요 및 특성	학생들로 하여금 창의적인 사고의 방법을 깨닫게 하고 실습을 통해 숙지하도록 한다. 따라서 본 교과목은 학생 개개인의 개성을 살리는 방법을 적용하고, 동시에 팀워크의 중요성을 인지하여 팀원으로서의 역할에 충실하도록 교육한다.		
교과목표	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.		
교과내용	프로젝트 수행과정에서 창의적 사고 기법 활용을 바탕으로 문제를 정의하고, 아이디어의 창출-다듬기-평가-실행에 이르는 문제 해결 과정을 훈련하는 과목이다. 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.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공동체역량	15%	① 팀 구성과 임무 분담을 통해 프로젝트를 성공적으로 수행할 수 있다.	토론, 발표
공감적소통역량	15%	① 팀 내에서의 의사소통을 통해 문제를 파악하고 해결방안을 도출할 수 있다.	토론, 발표
창의융합역량	51%	① 창의적 사고기법의 개념을 이해하고 설명할 수 있으며, 적용할 수 있다.	필기시험, 과제(보고서)
문제해결역량	19%	① 문제를 파악하고 협력을 통한 집단적 창의성을 발휘하여 문제해결 방법을 제안할 수 있다.	토론, 발표

영역	기초	주제	창의성
과목명(국문)	창의적발상과문제해결	과목명(영문)	Creative thinking and problem solving
개요 및 특성	본 교과목은 창의적인 발상을 기반으로 문제에 대한 인식을 시작으로 인식된 문제의 최종적인 원인을 파악하여 해당 문제를 해결함으로써 보다 높은 가치를 추구하는 과정을 학습하여 향후 다양한 문제를 사전에 인식하고 최선의 해를 찾을 수 있는 역량을 함양하는 특성을 가지고 있음		
교과목표	팀 활동을 통한 프로젝트 수행 과정에서 공동체의 가치와 의사소통의 중요성을 경험하고, 창의적 사고기법 습득 및 문제해결 과정에서 문제 인식과 문제해결을 위한 논리적인 아이디어 도출 방법들을 탐구·훈련하는 것을 목표로 함		
교과내용	창의적 사고기법을 바탕으로 문제정의, 아이디어의 창출-다듬기-평가-실행에 이르는 문제해결 과정을 훈련하는 과목임		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공동체역량	15%	① 팀 구성과 임무 분담을 통해 프로젝트를 성공적으로 수행할 수 있다.	토론, 발표
공감적소통역량	15%	① 팀 내에서의 의사소통을 통해 문제를 파악하고 해결방안을 도출할 수 있다.	토론, 발표
창의융합역량	51%	① 창의적 사고기법의 개념을 이해하고 설명할 수 있으며 적용할 수 있다.	필기시험, 과제(보고서)
문제해결역량	19%	① 문제를 파악하고 협력을 통한 집단적 창의성을 발휘하여 문제해결 방법을 제안할 수 있다.	토론, 발표

③ 창업

영역	기초	주제	창업
과목명(국문)	기업가정신의역사	과목명(영문)	The History of Entrepreneurship
개요 및 특성	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.		
교과목표	기업가정신 개념의 탄생 배경과 기업가정신의 현대적 의미 조망		
교과내용	① 자기관리역량 : 기업가정신을 배우면서 주도적인 역량 함양 ② 창의융합역량 : 다양한 사고를 통합적으로 바라보는 시야 확보		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	60%	① 기업가정신이 자연스럽게 체득되어, 주도적인 세계관을 함양한다.	필기시험, 출석
창의융합역량	40%	① 다양한 학문방법과 역사적 사실을 종합적으로 이해할 수 있다.	발표, 과제

영역	기초	주제	창업
과목명(국문)	나만의스타트업아이디어찾기	과목명(영문)	Finding your own Startup Idea
개요 및 특성	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.		
교과목표	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 관심 있는 학생을 발굴하여 지속적으로 창업 활동을 할 수 있도록 지원한다.		
교과내용	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.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	60%	① 좋아하는 일을 잘할 수 있도록 자기 관리 방안에 대해 생각해보고 이를 통해 관심사를 도출하고 해당 시장의 니즈를 파악한다.	과제, 필기시험
문제해결역량	40%	① 시장의 니즈를 파악하고 이를 바탕으로 문제점을 도출하며 이를 해결하기 위한 방안을 스타트업 아이디어로 발전시킨다.	과제, 필기시험

영역	기초	주제	창업
과목명(국문)	달콤한식음료창업하기	과목명(영문)	Stories of Sweet Food and Beverages
개요 및 특성	본 교과의 목적은 식음료 관련 지식을 공부함으로써 사회생활에 필요한 기초적인 식음료 관련 에티켓과 서비스 정신과 관계 형성에 필요한 능력을 양성하는 데 있다.		
교과목표	현재 지속적으로 발전하고 있는 식음료 산업에 전문인력의 요구가 늘어나고 있다. 바리스타, 칵테일, 소믈리에 등 식음료 관련 자격증 취득에 도움 되는 기초이론 학습과 기본 메뉴 실습을 통해 창업에 필요한 자질을 학습한다. 또한 지식인으로 갖춰야할 기초적인 음료에 대한 지식과 기술을 배운다.		
교과내용	① 커피와 칵테일 역사와 종류 및 산지 특징 등 기본지식을 학습한다. ② 커피와 칵테일의 제조 및 추출, 재료를 관리할 수 있는 기초지식을 학습하고 실습수업을 통해 다양한 음료에 어울리는 음식을 알아본다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	40%	① 주체적으로 목표를 설립하고 식음료 관련 전문 직업인이 되기 위한 전문능력 개발과 창업 마인드 등 창의적 능력	과제, 필기시험
창의융합역량	60%	① 다양한 학문의 지식을 융합하여 새로운 아이디어를 제시할 수 있는 능력 ② 음식과 음료를 제작할 수 있는 능력을 바탕으로 창업, 경영을 할 수 있는 능력	발표, 실기시험

영역	기초	주제	창업
과목명(국문)	명품브랜드기업의성공스토리와기업가정신	과목명(영문)	Success stories and entrepreneurship at luxury brands
개요 및 특성	본 과목에서는 명품 기업의 역사와 발전 과정, 그들만의 독특한 경영 방식을 알아보고 그들의 성공 DNA에 사례분석을 통해서 성공에 핵심 성공 요인(Critical Success Factor, CSF)을 학습하고자 한다. 특히 유럽에서 각기 100년 이상의 역사를 가진 명품 기업과 명품 브랜드가 탄생하는 과정을 살펴보고, 명품 브랜드가 지니는 진정한 가치와 경영 철학을 비롯해 유럽 8개국의 상도와 일류 기업의 정신을 알아본다. 또한 에류샤(LOUIS VUITTON, HERMES, CHANE, Gucci)로 불리우는 유명 명품브랜드의 사례를 학습하여 성공한 명품기업들의 특징, CSF 등을 분석할 수 있다.		
교과목표	본 과목에서는 유럽의 8대 국가의 유명 명품기업들에 성공에 스토리에 대해 학습한다. 각 국가의 고유한 경제환경에서 성공할 수 있었던 요인을 분석한 후, 학습자들이 본인만의 CSF을 계획해 보고, 향후 새로운 창업이나 사업을 수행 및 이행하는 과정에 인용할 수 있는 기본 소양을 함양한다. 또한 사회 조직에 일원으로 새로운 경제환경에 적용할 수 있는 비즈니스 모델, 사업계획서 작성, ESG 경영에 적합한 기업가 정신을 기르는데 목표가 있다.		
교과내용	본 과목은 유럽 8개국의 내로라하는 기업들의 경영 철학과 방침을 통해 이러한 위기 상황에 해법을 제시하는 한편, 국민 소득 5만불의 열쇠가 과연 어디에 있는지를 예측하고 그 해답을 찾고자 한다. 유럽의 강소기업들과 강소국들의 성공 비결은 우선 철저한 장인정신과 투철한 직업 교육에 있으며, 이렇게 확보된 기술력은 곧바로 기업의 경쟁력 강화로 이어졌다는 사실을 살펴볼 수 있을 것이다. 이를 학습자들이 우리나라 실정에 도입할 수 있는 성공의 DNA(기업가정신, 창업가정신, 비즈니스모델)을 찾아보고자 한다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	40%	① 명품 기업들의 운영 방식과 기업가 정신의 습득을 통해 성공적인 비즈니스 마인드를 함양할 수 있다.	과제, 필기시험
문제해결역량	60%	① 명품 기업들의 성공에 DNA를 습득하여 향후 창업 및 비즈니스 모델을 구상하고 실행할 수 있다.	과제, 필기시험

영역	기초	주제	창업
과목명(국문)	브랜드와굿즈로만드는로컬콘텐츠창업	과목명(영문)	Local Contents Start-up made from Brands and Goods
개요 및 특성	로컬브랜드의 우수사례를 통해 로컬브랜드에 대한 이해와 구축방법에 대해 인지하고 로컬브랜드를 활용한 굿즈를 개발하여 이를 창업아이디어로 발전시킬 수 있는 방안을 연구하는 과목		
교과목표	로컬 콘텐츠를 활용한 브랜드 개발 사례를 조사해보고 로컬 브랜드 구축 과정과 상품 기획 방법에 대해 학습하여 지역에 따라 비즈니스로 성공할 수 있는 브랜딩의 방향성과 상품기획 방안을 제시할 수 있다.		
교과내용	강의 + 자료 조사 + 로컬 콘텐츠 브랜드 개발 + 굿즈 개발 + 비즈니스 아이디어 도출 ① 로컬 콘텐츠 브랜드 개념 이해 (강의) ② 로컬 콘텐츠 브랜드 우수사례 조사 (자료조사) ③ 로컬 콘텐츠 브랜드 구축 방법 인지 〉 로컬 콘텐츠 브랜드 개발) ④ 로컬 콘텐츠 브랜드 굿즈 개발 ⑤ 로컬 콘텐츠 브랜드를 활용한 창업 아이템 개발		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	55%	① 로컬 콘텐츠를 활용한 브랜딩 우수사례를 통해 로컬 콘텐츠 브랜딩에 대해 이해하고 효율적인 로컬 브랜드 브랜딩과 비즈니스 방안에 대해 제안할 수 있다.	과제
창의융합역량	25%	① 로컬 콘텐츠에 대한 이해와 조사를 통해 이를 활용하여 브랜드를 개발하고 굿즈를 개발할 수 있다.	브랜드 및 굿즈 개발 결과물 발표
문제해결역량	20%	① 로컬 콘텐츠를 활용한 브랜드와 굿즈를 통해 새로운 비즈니스 아이디어를 도출 할 수 있다.	비즈니스 아이디어 도출 결과물 발표

영역	기초	주제	창업
과목명(국문)	성인학습자를위한톺아보는창업	과목명(영문)	The in-depth analysis of the Start up for the all life
개요 및 특성	본 교과목은 성인학습자를 대상으로 원격수업의 형태로 진행되는 창업 교과목으로 강의자가 창업을 새롭게 정의한 “사람에게서 시작하여 사람에게로 되돌아오는 선순환 과정”이라는 것을 충분히 이해함으로써 창업의 본질적인 의미를 이해하고 학습할 수 있는 특성이 있음		
교과목표	① 본 교과는 창업을 기존의 회사를 차려 돈은 번다는 좁은 의미에서 벗어나 보다 확장된 의미에서 새롭게 창업을 정의함으로써 창업에 대한 이해를 보다 폭 넓고 깊이 있게 이해하는 것을 목표로 함. ② 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.		
교과내용	① 본 교과목은 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 ② 이를 위해 첫째, “사람에게서”는 창업의 시작이라 할 수 있는 창업 아이템의 발굴 과정에 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 확인하고 다섯째, “선순환”을 통해 기업이 지켜야 할 사회적 규범과 윤리에 대한 이해를 통해 여섯째, “과정”을 통해 기업의 활동에 대한 이해를 돕는 내용으로 진행하고자 함		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	80%	① 창업은 창업 아이템의 발굴에서부터 제품 생산과 판매, 그리고 A/S뿐만 아니라 조직의 결성과 운영을 포함하여 자금 조달에 이르기까지 기존 기업의 경영보다 넓은 영역을 소화하는 과정으로 창업 과정뿐만 아니라 기존 기업의 영역에서도 충분히 활용할 수 있는 의사소통능력을 배양할 수 있도록 함.	과제, 필기시험
문제해결역량	20%	① 창업을 위한 기업가정신은 창업에 대한 이해 외에도 팀 빌딩과 같은 조직의 결성과 운영에 대한 이해를 높임으로써 사회생활에 필요한 이해 능력을 배양할 수 있도록 함.	과제, 필기시험

영역	기초	주제	창업
과목명(국문)	스타트업과기업문화	과목명(영문)	Understanding Culture on Startup and Business
개요 및 특성	스타트업과 기업문화에 대한 이해를 통해, 기업의 경쟁력의 잠재된 원천으로서의 문화의 중요성을 이해하고 이를 다양한 조직에 적용하여 검토한다.		
교과목표	기업문화는 그 기업의 생존과 경쟁력에 중요한 영향을 미친다. 창업을 하여 경영자로서의 직무를 수행하거나, 또는 기업에 입사하여 경영자로서 성공하기 위해서 기업의 보이지 않는 경쟁력으로 작용하는 기업문화에 대한 이해는 필수적이다. 본 강의는 기업문화의 이해와 아울러 도전적이고 혁신적인 기업문화를 만드는 기업가정신과 사내기업가정신 그리고 조직문화와 사회네트워크에 대한 기초적 이해를 목표로 한다.		
교과내용	창업 및 기업에 영향을 미치는 사회와 기업의 다양한 문화에 대한 성찰 및 기업가정신 학습		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	60%	① 기업과 문화의 관련성을 배우면서 사회와 소통하는 역량을 함양한다.	필기시험, 출석
문제해결역량	40%	① 다양한 문화적 사고에 대한 이해를 통해 조직에서의 갈등을 해결할 수 있다.	발표, 과제

영역	기초	주제	창업
과목명(국문)	스타트업콘텐츠디자인	과목명(영문)	Startup Contents Design
개요 및 특성	스타트업의 콘텐츠 마케팅에서 다양한 미디어를 활용한 콘텐츠를 파악하고 이를 효율적으로 디자인하기 위한 방안을 제안할 수 있는 능력을 함양시키는 수업		
교과목표	스타트업의 콘텐츠는 어떻게 기획되고 제작(디자인)되는지 이해하고, 다양한 콘텐츠의 종류에 따라 기획과 디자인의 일련과정을 디자인프로그램을 활용, 실습하여 각자 한 가지 이상의 콘텐츠 디자인 작품을 완성할 수 있다.		
교과내용	① 다양한 사례를 통해 콘텐츠 디자인의 필요성에 대한 이해 ② 스타트업의 콘텐츠의 종류와 제작방법 ③ 스타트업의 콘텐츠 디자인을 위한 프로그램 실습 ④ 콘텐츠 기획과 디자인 결과물 도출		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	60%	① 콘텐츠 디자인을 위한 디자인 프로그램을 다룰 수 있는 기술을 익히고 이 기술을 바탕으로 다양한 디자인 소스를 활용하여 콘텐츠 제작물에 적용 할 수 있다.	과제
창의융합역량	40%	① 소비자의 변화, 사회적인 환경 변화를 이해하고 각 스타트업의 전문성을 반영한 학문 등을 분석하여 창의적으로 콘텐츠 마케팅 디자인에 적용 할 수 있다.	작품 제작, 발표

영역	기초	주제	창업
과목명(국문)	알면쓸모있는창업정보	과목명(영문)	Business Regulation
개요 및 특성	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 창업자금 지원제도와 창업자금 받는 요령 등을 학습하고자 함		
교과목표	본 과목은 예비창업자 및 초기창업자가 알면 도움이 될 지식재산권(산업재산권)의 이해와 실제 창업에 도움이 될 창업 실무에 관해 학습함으로써 창업 역량을 제고하고자 함		
교과내용	① 담당 교수 또는 관련 분야 외부전문가를 통한 이론 강의(50%) 및 Case Study 중심의 토론(브레인스토밍)과 실습(50%)을 병행함으로써 혼합형 강의방식으로 진행 ② 창업 성공 CEO를 초청하여 특강을 진행하고, 팀별 아이템에 대한 멘토링을 추진 ③ 창업 관련 전시회·박람회 또는 우수창업기업 등 창업 현장 견학을 1회 수행		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	60%	① 창업에 꼭 필요한 지식재산권을 설계해보고 비교적 간편하고 유용한 상표권 및 디자인권을 직접 출원할 수 있다.	필기시험
문제해결역량	40%	① 인터넷 회사설립 시스템을 통해 직접 회사를 설립해보며, 회계 장부 관리를 수행할 수 있다.	필기시험

영역	기초	주제	창업
과목명(국문)	인문학으로배우는창업	과목명(영문)	Entrepreneurship through Humanities and Psychology
개요 및 특성	① 유교철학과 심리학적 원리를 융합하여 창업에 있어서 윤리적 리더십, 자기관리, 문제해결 능력을 탐구하는 과목임 ② 학생들은 사서와 삼대 고전 및 현대 심리학의 통찰력을 적용하여 혁신적이고 사회적으로 책임 있는 비즈니스 전략을 개발 하에 있어 사례 연구, 토론 및 프로젝트를 통해 이론적 탐구와 실제 적용을 고려하여 학습하고자 함		
교과목표	① 이 과목은 인문학, 특히 사서삼경의 지혜와 심리학의 원리를 통합하여 창업을 학습함 ② 창업환경에서 필수적인 윤리적 리더십, 의사결정, 자기관리, 문제해결 역량을 검토 ③ 학생들은 지속 가능하고 혁신적이며, 사회적으로 책임 있는 기업을 만들기 위해 철학적 통찰력과 심리적 전략을 결합하여 복잡한 과제를 해결하는 방법을 학습함		
교과내용	① 본 교과목의 주제는 인문학, 특히 사서와 삼대 고전, 심리학의 결합된 관점에서 창업을 학습함 ② 이는 기업가의 성공에 필수적인 윤리적 리더십, 자기 관리 및 문제 해결 역량을 개발 ③ 유교 철학과 심리학 이론을 통해 창업환경에서 윤리적 딜레마를 헤쳐나가고, 혁신을 촉진하고, 탄력성을 구축하고, 정직하게 이끄는 방법을 학습함 ④ 성찰적 실습, 사례 연구 및 협업 프로젝트를 통해 전통적인 지혜와 현대 심리학적 통찰력을 연결하여 실제 경영환경에서 발생되는 과제를 해결하고 지속 가능하고 사회적으로 책임 있는 기업을 경영함		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	80%	① 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	과제, 필기시험
문제해결역량	20%	① 창업을 위한 기업가정신은 창업에 대한 이해 외에도 팀빌딩과 같은 조직의 결성과 운영에 대한 이해를 높임으로써 사회생활에 필요한 이해 능력을 배양할 수 있도록 함	과제, 필기시험

영역	기초	주제	창업
과목명(국문)	건강한피부와창업:내몸의건강에서시작하는비즈니스	과목명(영문)	Good skin comes from the health of my body
개요 및 특성	"좋은 피부, 내 몸의 건강에서 온다"는 피부가 단순히 외적인 요소가 아니라 전신 건강을 반영하는 중요한 지표임을 이해하고, 건강한 피부를 유지하기 위한 다양한 기초 지식과 라이프 스타일 개선을 위한 실질적인 관리 방법을 학습하는 과목입니다. 이 과목은 한의학의 음양오행과 사상체질 이론과 피부의 해부학적, 생리학적 특징에 따라 피부 상태가 신체의 각 기관과 시스템의 상태를 어떻게 반영하는지에 대한 과학적 이해를 목표로 합니다. 학생들은 피부 상태를 통해 건강 이상 신호를 파악하는 방법과 더불어, 피부와 건강을 유지하기 위한 영양, 생활 습관, 최신 피부 관리 방법을 습득하게 됩니다.		
교과목표	① 음양오행,과 사상체질을 이해하고 피부와 건강과의 상관관계를 이해할 수 있다. ② 피부 해부학적 구조와 생리학적 기능을 이해하고 음양오행에 연계된 건강 상태 변화가 피부에 어떻게 반영되는지 이해할 수 있다. ③ 피부에 나타나는 신호를 통해 건강 이상증상을 예측하고 분석할 수 있다. ④ 최신 연구와 실제 사례를 통해 피부 신호의 진단적 가치와 한계를 분석하고 평가할 수 있다. ⑤ 빅데이터를 활용하여 피부상태와 건강의 상관관계를 분석하고 상담할 수 있다. ⑥ 학습 내용을 바탕으로 건강한 피부를 위한 맞춤형 건강 프로그램을 작성할 수 있다.		
교과내용	음양오행의 균형은 건강한 피부에 필수적이다. 음양의 부조화와 오장육부의 허한 상태는 피부가 예민해지거나 여드름성 피부로 나타나거나 기미, 주근깨와 같은 색소침착이 형성되기도 한다. 사람은 누구나 타고난 선천적인 체질과 후천적 체질 변화에 따라 오장육부의 허·실이 다르므로 건강상태, 피부, 라이프 스타일이 다르고, 음양오행 체질에 따라 오장육부의 건강상태와 피부상태가 다르게 나타난다. 한의학의 지침서인 『황제내경』도 음양오행에 따라 체질을 분류하였고, 우리 몸의 건강상태와 피부 건강은 표리관계를 이루고 있음을 알 수 있다. 이 음양오행은 체질에 따라 해당하는 장부(臟腑)의 허실(虛實)이 다르므로 개개인의 오행체질을 분류하여 그에 맞는 질병의 원인을 파악하고 예방하여 인체의 적절한 균형 유지와 외부의 환경 변화에 대처할 수 있으며, 아름다운 피부를 유지·관리 할 수 있다. 본 과목에서는 음양오행 체질 분석에 따라 선천적인 체질과 후천적인 체질의 특성을 학습하고 불균형한 식습관, 급격한 다이어트, 지나친 인스턴트식품 섭취, 생활패턴의 불균형 등으로 초래되는 내과적 건강상태가 피부트러블, 색소침착, 노화 촉진, 탈모 등 피부상태에 미치는 영향을 학습하며 자신의 성격, 컬러, 계절, 식습관, 체형 등을 이해할 수 있다. 나의 건강상태가 피부에 어떻게 나타나는지 빅데이터 분석을 통해 전문적인 지식을 얻을 수 있으며, 아름다운 피부관리 및 유지를 위한 맞춤형 관리방법과 프로그램 설계 및 상담을 할 수 있다. 또한, 학생들의 취·창업 진로 선택의 기회를 확대하고, 피부를 건강의 지표로 활용하는 이론적, 실천적 지식을 습득하며, 피부 건강을 종합적으로 관리하고 개선할 수 있는 자기관리 역량을 높일 수 있다.		

역량/수행준거 정의

VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	60%	① 건강 유지관리를 통해 건강한 신체, 건강한 피부상태 뿐만 아니라, 심리적 자신감과 자기관리 역량을 향상시킬 수 있는 기회 제공	프로젝트 수행
정보활용역량	20%	① 빅데이터를 통해 건강상태와 피부상태를 분석하고, 전문적인 피부 관리 지식과 방법을 학습하여 생활 속에서 누구나 실천 가능한 헬스케어 방법을 배우도록 지원.	과제
창의융합역량	20%	① 건강 이상 신호가 피부로 나타나는 징후를 학습하여 건강 관리를 통해 외적 건강뿐만 아니라, 심리적 자신감과 자기관리 역량을 향상시킬 수 있는 기회 제공.	참여도, 토론

④ 계열기초

영역	기초	주제	계열기초
과목명(국문)	일반화학(의예)	과목명(영문)	General Chemistry
개요 및 특성	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.		
교과목표	물질을 구성하는 원자, 분자 및 이온의 생성과 상호관계 그리고 이들간의 반응을 통한 새로운 물질의 생성에 필요한 여러 가지 현상을 공부하고자 한다.		
교과내용	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.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	60%	① 자신의 비전을 수립하고 구체적 목표를 기획하여 동기화하고 실행하는 능력을 기를 수 있다.	필기시험
문제해결역량	40%	① 과학적 사고와 문화적 사고의 기본 원리를 이해하고 적용하여 당면한 문제를 해명하고 그 원인을 파악하여 대안을 제시하고 추진할 수 있는 능력을 기를 수 있다.	과제,보고서

영역	기초	주제	계열기초
과목명(국문)	기초생명과학	과목명(영문)	Introductory Biology
개요 및 특성	의학 교육의 기반이 되는 생물과학을 전체적으로 이해하게 하며, 향후 수강할 생물 의학 제과목을 이수하는데 필요한 기초적 지식을 습득하게 한다.		
교과목표	의학 교육의 기반이 되는 생물과학을 전체적으로 이해하게 하며, 향후 수강할 생물 의학 제과목을 이수하는데 필요한 기초적 지식을 습득하게 한다.		
교과내용	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.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	60%	① 생명체의 화학 및 기본 단위인 세포를 이해하고, 인체의 구조와 기능을 바탕으로 유전과 생식을 통한 인체의 생명현상의 신비를 이해하게 한다.	중간, 기말 고사
문제해결역량	40%	① 인체의 구성에 대한 과학적인 지식을 바탕으로 각 계통 및 인체의 기능에 대한 추론을 통해 생명현상을 이해한다.	토론, 발표

영역	기초	주제	계열기초
과목명(국문)	일반화학(간호)	과목명(영문)	General Chemistry
개요 및 특성	생리학, 미생물학, 약리학 등 간호학에 필요한 의학 지식을 습득하기 위해 필요한 화학적인 지식을 습득		
교과목표	생리학, 미생물학, 약리학 등 간호학에 필요한 의학 지식을 습득하기 위해 필요한 자연과학적 근거와 원리를 이해하는 것을 목표로 함		
교과내용	① 자연에 존재하는 물질의 구성, 생성, 작용원리를 이해 ② 물질의 종류에 따른 물리적, 화학적, 생물학적 차이를 이해 ③ 물질이 생체에 들어가 일어나는 작용을 이해, 예측, 해석할 수 있는 방법을 습득		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
문제해결역량	100%	① 교과목 관련 내용을 숙지하고 추후 공부할 기초의 학과 과목에 대한 기초지식 습득	과제, 필기시험

영역	기초	주제	계열기초
과목명(국문)	간호와생명과학	과목명(영문)	Nursing & Life Science
개요 및 특성	의학계열의 간호학사를 위한 인체를 기초로 한 생명과학의 통합적 이해를 목표로 전반적인 생물학을 지양하고 인체 주요 계통 별 구조와 기능을 학습한다.		
교과목표	현대 사회의 주요 주제어인 섭생, 웰빙, 건강, 운동, 노화, 생명윤리 등의 문제들을 우리 몸의 구조 및 생명현상과 연관하여 이해하고, 이를 바탕으로 생리학, 약리학, 감염 등의 기초과학과 통합 간호의 기초 지식을 습득한다.		
교과내용	생명체의 화학 및 기본 단위인 세포를 이해하고, 인체의 항상성과 순환,혈액, 소화, 호흡, 비뇨기, 뼈대 및 근육, 신경, 감각, 내분비, 면역 계통의 구조와 기능 탐구를 바탕으로 유전과 생식을 통한 인체의 생명현상의 신비와 생명체의 철학/윤리적 접근을 시도한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	60%	① 간호학의 인체에 대한 이해를 기초로 상위 학문인 해부학, 생리학, 약리학 등 기초 의학적 지식 습득	지필시험, 퀴즈
정보활용역량	40%	① 인체 중심의 생명과학적 전문지식을 습득하여 간호 진로의 전문성 증진	지필시험, 퀴즈

영역	기초	주제	계열기초
과목명(국문)	인체생명과학 I	과목명(영문)	Human life science I
개요 및 특성	보건과 관련한 전공하는 학생들을 대상으로 전공을 심화 하기 전 기초 과목으로 세포와 조직, 기관에 대해 이해한다.		
교과목표	우리 몸에 대한 장기의 특징과 기능을 이해하고 이에 따른 건강, 운동, 질병, 노화, 생명 윤리등과 연과지어 실생활에 적용 가능한 기초 지식을 제공하고자 함		
교과내용	임상병리학과, 치위생학과 계열에서 필요로 하는 상위 기초 지식으로, 포괄적인 관점에서 전공 분야의 이해를 높일 수 있는 교과목으로 구성		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	40%	① 보건의료 현장에서 수집한 정보를 목적에 맞게 적용하고 재조직할 수 있는 능력	필기시험
문제해결역량	60%	① 보건 의료 현장에서 당면한 문제의 근본 원인을 정확하게 파악하고 문제를 새로운 관점에서 해명할 수 있는 능력	과제

영역	기초	주제	계열기초
과목명(국문)	인체생명과학 II	과목명(영문)	Human life science II
개요 및 특성	보건과 관련한 전공하는 학생들을 대상으로 전공을 심화 하기 전 기초 과목으로 우리 몸을 구성하는 각 기관의 기능을 이해하고자 함		
교과목표	우리 몸에 대한 장기의 특징과 기능을 이해하고 이에 따른 건강, 운동, 질병, 노화, 생명 윤리등과 연과지어 실생활에 적용 가능한 기초 지식을 제공하고자 함		
교과내용	임상병리학과 계열에서 필요로 하는 상위 기초 지식으로, 포괄적인 관점에서 전공 분야의 이해를 높일 수 있는 교과목으로 구성		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	40%	① 보건의료 현장에서 수집한 정보를 목적에 맞게 적용하고 재조직할 수 있는 능력	필기시험
문제해결역량	60%	① 보건 의료 현장에서 당면한 문제의 근본 원인을 정확하게 파악하고 문제를 새로운 관점에서 해명할 수 있는 능력	과제

영역	기초	주제	계열기초
과목명(국문)	문학의이해	과목명(영문)	Comprehension of Literature
개요 및 특성	문학에 관한 개괄적 지식을 습득시키기 위한 기초 과목으로서, 문학에 대한 개론적 이해를 도모하고, 시, 소설, 비평, 수필 등의 이론을 익히며 실제 작품을 분석해 본다.		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	60%	① 문학 이론을 학습함으로써 문학과 관련된 정보와 지식을 종합하고 재구성하여 문학을 읽는 관점과 방식을 학습할 수 있다.	필기시험
정보활용역량	40%	① 다양한 매체와 자료를 검색, 조사하고 효과적으로 조직하여 문학을 이해하고 문학을 통한 의사소통을 수행할 수 있다.	발표, 보고서 작성

영역	기초	주제	계열기초
과목명(국문)	삶과화법과교육	과목명(영문)	Life, Speech and Education
개요 및 특성	본 교과는 국어과 교과교육 영역의 하나로 화법교육(영역) 관련 학습을 통해 임용고사 준비의 기저지식 획득 기회를 제공하고 그 수준을 심화, 확장하는 목적을 갖는다. 특히 국어교육과 학생이나 국어교육학을 복수 전공하려는 학생들은 가능한 한 이 과목을 수강하는 것을 권유한다.		
교과목표	이 교과목은 다양한 언어적 소통 상황에서의 화법 능력을 기르는 것을 목표로 한다. 음성언어 의사소통의 기초 개념과 원리를 알고, 이를 바탕으로 다양한 의사소통 상황에서의 화법 능력을 갖추도록 한다. 공식적 말하기와 비공식적 말하기, 즉각적 말하기와 준비된 말하기, 담화유형별 화법의 태도와 기술 등을 다양하게 다룸으로써 민주시민으로서의 바람직한 의사소통능력과 태도를 기를 수 있을 것이다.		
교과내용	사회적 상호작용으로서 의사소통의 중요성과 화법의 기초 개념 - 다양한 담화 유형에 따른 화법(교육)의 기능과 태도 - 국어과 임용고사 화법영역의 기저지식 내용		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	49%	① 화법과 관련한 지식을 실제 언어 사용 환경에서 적절히 사용하며 공동의 문제해결 과정을 수행한다.	팀 단위 과제
자기관리역량	51%	① 화법 영역의 주요한 이론을 이해하고, 다양한 화법유형에 이론적 바탕을 두어 문제를 해결한다.	팀 단위 과제, 지필고사

영역	기초	주제	계열기초
과목명(국문)	여행,감수성과상상력	과목명(영문)	Travel as an approach to sense of place and geographical imagination
개요 및 특성	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 능력을 여행을 주제로 한 통합적 사고력을 기르는 데 주안점을 둔다.		
교과목표	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 기르고자 한다.		
교과내용	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 능력그 여행을 주제로 한 통합적 사고력을 기르는 데 주안점을 둔다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공동체역량	10%	① 여행 장소의 문화와 풍습을 존중하고 이해하는 태도를 기른다.	자기성찰일지
공감적소통역량	10%	① 여행을 주제로 세계화 시대의 사회적 특징을 이해하고, 다양한 지역과 문화의 공존 방안을 모색한다.	자기성찰일지
자기관리역량	60%	① 여행과 관련된 장소의 다양한 문화적. 사회적 특성을 인문적 소양을 토대로 접근하고 해석할 수 있다. ② 인문학, 사회과학, 자연과학, 기술 분야 등 여러 학문 영역을 통합하여 고찰하여 여행 장소를 이해하고 여행 계획을 세울 수 있다.	중간발표, 최종발표, 최종결과물
정보활용역량	20%	① 여행과 관련된 다양한 지식과 정보를 탐색. 활용할 수 있다. ② 여행에 필요한 문화적. 사회적 정보를 탐색. 분석할 수 있다.	포트폴리오

영역	기초	주제	계열기초
과목명(국문)	인간과환경	과목명(영문)	Human and Environment
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.		
교과목표	① 지구환경시스템을 바탕으로 환경문제가 생기는 이유를 설명할 수 있다. ② 통합적 사고를 바탕으로 환경문제 해결방안을 제시할 수 있다.		
교과내용	지리교육 전공에 필요한 자연환경 및 인문환경에 관한 기초지식을 습득하고 이를 바탕으로 통합적 사고력과 문제해결력을 배양한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공동체역량	20%	① 지구생태계의 공동체의 일원으로 사회적 책임을 다하고 환경문제 해결을 위해 실천할 수 있다.	과제
창의융합역량	60%	① 인문환경과 자연환경에 대한 지식을 유기적으로 통합하여 인식하고 문제 해결을 위한 독창적인 아이디어를 제시할 수 있다.	필기시험
문제해결역량	20%	① 지구시스템과 환경문제에 대한 지식을 바탕으로 문제를 분석하고 적절한 해결책을 제시하고 실천할 수 있다.	필기시험

영역	기초	주제	계열기초
과목명(국문)		과목명(영문)	Academic English: Reading & Writing 1
개요 및 특성	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.		
교과목표	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.		
교과내용	영어교육학, 영어학, 영문학 전공 이수를 위하여 필요로 하는 다양한 분야의 영어 읽기 및 쓰기 능력을 배양을 위한 연습을 한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	70%	① 전공 영역에서 필요로 하는 영어 읽기 및 쓰기를 할 수 있으며, 자기주도적으로 학습을 지속할 수 있다.	시험, 과제, 발표
문제해결역량	30%	① 영어학 및 영문학의 기본개념을 이해할 수 있고 학문적인 접근에 대한 방법론을 알 수 있다.	시험, 과제, 발표

영역	기초	주제	계열기초
과목명(국문)		과목명(영문)	Academic English: Reading & Writing 2
개요 및 특성	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		
교과목표	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.		
교과내용	영어교육학, 영어학, 영문학 전공 이수를 위하여 필요로 하는 다양한 분야의 영어 읽기 및 쓰기 능력을 배양을 위한 연습을 한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	70%	① 전공 영역에서 필요로 하는 영어 읽기 및 쓰기를 할 수 있으며, 자기주도적으로 학습을 지속할 수 있다.	시험, 과제, 발표
문제해결역량	30%	① 영어학 및 영문학의 기본개념을 이해할 수 있고 학문적인 접근에 대한 방법론을 알 수 있다.	시험, 과제, 발표

영역	기초	주제	계열기초
과목명(국문)	동아시아문화의이해	과목명(영문)	Understanding East Asian Culture
개요 및 특성	아시아, 한국을 위시하여 중국 일본 베트남 등의 역사를 이해하는 것을 목적으로 강의와 하브루타, 모의수업, PBL등의 교수법을 활용하여 유익한 수업이 되도록 하며, 과제의 피드백을 통하여 교사로서의 기초소양 등을 배우게 된다.		
교과목표	동아시아의 역사와 문화의 발전과정을 개관적으로 이해하고 역사적인 관점에서 다양하게 배운 지적능력을 응용하여 현 우리사회와 미래사회를 함께 진단해보고 실생활에 적용해 볼 수 있다.		
교과내용	동아시아의 개념을 이해하고 특히 동아시아(한국, 중국, 일본, 베트남)의 역사와 문화를 중국을 중심으로 역사와 문화를 살펴보면서 동아시아 발전과정과 한국과 베트남, 일본의 문화의 관계성도 살펴본다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	55%	① 동아역사 지식 습득을 통하여 서로간의 의사와 소통의 원활을 기하고 타국 역사를 통한 타국인과의 소통도 기대할 수 있다.	과제 (하브루타, PBL, 모의수업), 시험
정보활용역량	20%	① 동아 역사의 지식을 탐구하되 스마트기기 등을 활용하여 다양한 지식을 창출하며 이 지식들을 실생활 속에 잘 활용할 수 있다.	과제, 시험
창의융합역량	10%	① 역사적 사실을 창의적인 방법을 동원하여 이해하고 종합한다.	발표
문제해결역량	15%	① 사건 등을 분석하고 판단하여 그 교훈을 실생활 속에 적용할 수 있다.	발표, 시험

영역	기초	주제	계열기초
과목명(국문)	서양문화의이해	과목명(영문)	Understanding Western Culture
개요 및 특성	서양사의 발전과정을 살펴보고 역사의 발전과 인간이 어떠한 관계를 통해 발전하였는지 살펴 인간에 대한 이래를 지르며, 이를 바탕으로 현대 사회의 오늘과 내일을 전망하며 역사를 자신의 시각으로 바라보는 능력을 만든다.		
교과목표	서양사의 발전과정을 살펴보고 역사의 발전과 인간이 어떠한 관계를 통해 발전하였는지 살펴 인간에 대한 이래를 지르며, 이를 바탕으로 현대 사회의 오늘과 내일을 전망하며 역사를 자신의 시각으로 바라보는 능력을 만든다.		
교과내용	서양의 고대를 중심으로 서양의 역사 발전과정을 살펴본다. ① 문명의 발생을 통해 서양문명의 근원을 살펴본다. ② 에게 문명 – 크레타와 미케네를 중심으로 서양문명의 시작을 살펴본다. ③ 고대 그리스 – 아테네와 스파르타를 중심으로 정치제도의 형성과 문화를 살펴본다. ④ 고대 로마 – 서양문명의 확산을 중심으로 정치적 경제적 변화와 발전이 문화와 어떠한 상관을 맺었는지 살펴본다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	40%	① 서양의 역사를 통해 다양한 세계를 이해하고 이를 통해 타자의 다양성과 차이성을 이해하며, 세계와 지역의 문화를 이해한다.	이론, 실험
자기관리역량	60%	① 서양의 역사발전과정에 대한 이해를 바탕으로 인간과 역사의 관계를 통해 자신의 역사관을 만들어 간다.	이론, 시험

영역	기초	주제	계열기초
과목명(국문)	수리융합적사고와문제해결	과목명(영문)	Mathematical Thinking and Problem Solving
개요 및 특성	미적분학은 근대수학의 발전을 가능하게 하였고 과학과 기술에 필수적인 도구가 되어왔다. 이 과목을 미적분학 및 선영대수를 이수하는데 기본적으로 필요한 내용을 심도 있게 다루고, 자연과학과 공학 전공에 필요한 기초를 확고히 다지는 데 목표를 둔다.		
교과목표	고등학교에서 배운 다양한 수학의 내용을 복습할 뿐 아니라 전형적이지 않은 다양한 문제를 풀어봄으로써 대학수학을 공부하는 데 필요한 지식을 쌓고 문제해결력을 기른다. 다항함수, 삼각함수와 초월함수의 미분적분법, 공간기하과 백터 등에 대하여 다룬다.		
교과내용	다양함수와 초월함수의 미분적분법, 공간기하, 벡터, 행렬, 조합론 등에 대하여 다룬다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	10%	① 토론을 통하여 의사소통능력과 공감능력 등을 배양한다.	발표
자기관리역량	55%	① 자기주도적으로 학습계획을 세우고 과제수행 능력을 함양한다.	과제, 시험, 발표
정보활용역량	10%	① 다양한 수학 매체를 효과적으로 활용하여 필요한 정보를 취득할 수 있다.	과제, 시험
문제해결역량	25%	① 필수적 내용을 학습함으로써 논리적 사고를 가능하게하고 이를 통하여 응용력을 갖출 수 있도록하여 문제해결 능력을 배양한다.	과제, 시험, 발표

영역	기초	주제	계열기초
과목명(국문)	ICT와교육	과목명(영문)	ICT and Education
개요 및 특성	ICT를 활용해서 교육 효과를 높이는 방안을 고민하는 수업으로, PBL방식으로 운영하며, 프로젝트 수행 과정을 통해 자기관리역량, 정보활용역량, 문제해결역량을 기른다.		
교과목표	예비교사가 자신이 가르치고자 하는 교육내용을 효과적으로 전달 및 교육할 수 있는 ICT 역량 배양		
교과내용	교육현장에서의 ICT 활용의 중요성을 이해하고, 자신의 전공과 관련된 분야에서 활용가능한 ICT 기술을 탐색하게 한다. 또한 전공분야의 교육을 효율적으로 할 수 있는 교육 콘텐츠를 만들어 본다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	54%	① 전공 분야의 이해를 높이고 관련된 분야의 요구를 파악할 수 있다.	과제 (팀 프로젝트와 개인실습)
정보활용역량	29%	① 교육관련 자료를 제작, 검색, 수집, 분석하고 효과적으로 활용할 수 있다.	과제
문제해결역량	20%	① 교육문제에 해결책이나 대안을 제시할 수 있다.	

영역	기초	주제	계열기초
과목명(국문)	생성형AI와에듀테크	과목명(영문)	Generative ai and Edutech
개요 및 특성	본 교과목에서는 중등학교에서 가장 많이 활용되는 있는 에듀테크 기술의 종류와 각 기술에 대한 사용법을 학습하게 됩니다. 다양한 에듀테크 기술의 사용법을 숙지한 후 해당 기술의 특장점 및 단점, 사용제약 등을 확인할 수 있을 것입니다. 학습한 에듀테크 기술이 어떤 수업 내용에서, 어떤 환경에서, 어떤 사용자에게 가장 최적의 수업보조자료로서 활용될 수 있는지 분석해보고, 사용된 사례를 연구합니다. 이렇게 학습된 에듀테크 기술은 예비 중등교원으로써의 기능적인 측면을 보완할 수 있습니다.		
교과목표	① 컴퓨터교육과 학생들의 에듀테크 역량 강화를 위해 에듀테크 서비스의 사례를 분석, 발전 흐름을 알아보고, 에듀테크 기술 현황을 설명할 수 있다. ② 가장 많이 사용되는 다양한 에듀테크 기술을 사용해보고, 각각의 특장점을 설명할 수 있다. ③ 수업보조도구로서 에듀테크 전략을 활용할 수 있다.		
교과내용	① 상황에 따른 에듀테크 기술을 활용방법 ② 중등학교 교원이 갖추어야 할 정보컴퓨터교과 소양 함양 ③ 다양한 학습자료를 에듀테크 기술에 접목하여 효율적인 수업지도 스킬 함양		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	20%	① 여러 가지 에듀테크 기술이 활용된 사례를 살펴보고, 기술의 특장점을 기술할 수 있다.	과제, 시험
정보활용역량	60%	① 에듀테크 기술의 사용법 및 원리를 이해하고, 실제 교재를 활용하여 수업보조도구로 제작할 수 있다.	과제, 시험
창의융합역량	20%	① 에듀테크 기술을 조합하여 나만의 수업보조도구로 활용할 수 있다.	과제, 시험

영역	기초	주제	계열기초
과목명(국문)	디지털시민교육	과목명(영문)	DigitalCitizenship Education
개요 및 특성	디지털 시민교육의 6가지 교육 주제(정체성, 웰빙, 권리와 책임,소통과 관계, 정보리터러시, 사회참여) 별로 개념을 알아보고 주제를 배양하기 위한 방법을 토론을 통해 예비교원들이 탐색해본다.		
교과목표	인공지능과 로봇, 빅데이터가 결합된 4차 산업혁명의 도래는 다양한 윤리 문제가 발생될 것으로 예측되므로 새로운 안목에서 접근하는 직업교육 문제나 새로운 덕성과 역량을 강조하는 시민성교육으로 모아지고 있다. '정보 시민성','디지털 시민성' 개념은 "정보사회를 잘 살아가기 위해 사회 구성원인 시민이 갖추어야 할 혹은 자라나는 예비시민들에게 가르치고 길러주어야 할 내용"이다. 디지털 리터러시와 구별해야 하는 새롭게 요구되는 시민성 관점의 태도와 새로운 공동체에 대한 인식과 대응자세를 갖추어야 한다. 디지털시민교육은 디지털 기술의 주도하는 사회적 변화속에서 개인이 소통방식과 일, 관계, 삶의 전반 변화에 대처할 수 있는 총체적 역량을 배양하기 위한 목표를 갖는다.		
교과내용	① 디지털 시민성 6대 요소를 이해하고 발생 가능한 부작용과 해소를 위한 절절한 공동체적 개인적 대응 방법을 탐색한다. ② 정확한 자료를 선별하고 목적에 맞게 분석할 수 있으며, 설득력 있는 시각화 방법으로 자료를 재구성할 수 있다. ③ 중등 교원을 위한 디지털 시민교육 활용 가이드 북 제작을 통해 강원도 교육환경에 시급한 주제부터 해결하는 기회를 갖는다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	30%	① 주제별 정확한 정보 탐색 ② 가짜 뉴스 판별 능력	과제
창의융합역량	30%	① 정보의 분류를 통해 가치 있는 새로운 정보로 제작	과제, 발표
문제해결역량	40%	① 디지털 시민성 6대 주제에 대한 정확한 의미 이해 ② 검색한 정보 분석을 통해 핵심 식별 능력 ③ 가이드 북 제작과 활용 능력	과제, 평가

영역	기초	주제	계열기초
과목명(국문)	인문학적건강관리	과목명(영문)	Humanities-Oriented Health Care
개요 및 특성	① 체력단련의 무산소적 운동(기본 웨이트트레이닝)과 유산소적 운동(스트레칭 및 인터벌 트레이닝)의 기본을 익히고, 이를 통해 건강한 몸을 유지하는 방법을 익힌다. ② 건강 및 웨이트 트레이닝 관련 영화, 소설, 그림, 사진. 조각상 등의 감상을 통해 체력단련의 인문적 요소를 탐색한다. ③ 건강관리 및 체력단련 관련 수필, 소설, 편지, 사진 형태의 작품 창작 활동을 통해 인문적 요소를 탐색한다.		
교과목표	① 건강관리 및 체력단련과 관련된 인문적 지혜와 체험을 맛봄으로써, 스포츠를 통해 자신을 바라볼 수 있는 안목을 가질 수 있다. ② 체력단련을 통해 신체의 건강을 유지할 수 있다.		
교과내용	건강관리를 체계적으로 할 수 있는 방안에 대해 탐색하고, 체력단련 원리를 깨우면서, 이러한 방안이 인문학에서 어떻게 나타나는지 살펴본 후, 평생 스포츠를 즐길 수 있도록 한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	60%	① 건강관리와 체력단련 이론 및 실습	실기평가
창의융합역량	40%	① 인문학적으로 이를 해석하기	필기평가

영역	기초	주제	계열기초
과목명(국문)	재미있는스포츠통계	과목명(영문)	Interesting Statistics in Sports
개요 및 특성	우리가 보는 야구, 축구, 농구, 배구, 테니스, 수영 등의 스포츠 종목에는 다양한 양적 데이터가 발생하고, 또한 자신이 즐기는 스포츠 상황에서 경험한 스포츠 현상의 통계적 현상에 대해 과학적인 통계처리가 필요하다. 이를 위해서 자료를 모으고, 측정하고, 평가하여, 하나의 현상을 명확하게 파악하게 된다.		
교과목표	본 교과목의 학습목표는 스포츠 현장에서 나타나는 다양한 현상에 대한 개별데이터를 수집, 분석, 표현, 해석하여 스포츠와 통계를 재미있게 이해하고, 해석된 자료를 활용할 수 있도록 한다.		
교과내용	① 결과를 바탕으로 예측하는 사고력이 함양되어 스포츠를 더욱 즐겁게 이해할 수 있다. ② 이를 위한 교과내용학으로 통계적인 개념과 이를 응용하는 방법을 익힐 수 있다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	60%	① 스포츠 데이터 전문가 목표 습득	필기평가
창의융합역량	40%	① 스포츠 데이터 분석능력 습득	필기평가

영역	기초	주제	계열기초
과목명(국문)	알기쉬운재활의이해	과목명(영문)	Introduction to Rehabilitation Medicine and Services
개요 및 특성	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, 통합치유전공 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 원격 수업과 블랜디드러닝 등의 수업방법을 특성으로 진행함.		
교과목표	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 심신장애인들은 계획된 재활 프로그램에 따라 최대한 회복될 수 있는 것을 목표로 한다.		
교과내용	① 가정과 지역사회와 직업의 요구에 적응할 수 있도록 장애인을 도와서 장애인으로 하여금 사회에 복귀하여 신체적·심리사회적 기능을 재통합할 수 있는 과정인 재활의 개념을 안다. ② 재활심리의 생리적, 병리적 기초와 심리진단적 기초를 정립한다. ③ 장애인들을 위한 재활서비스와 재활서비스에 참여하는 각 전문가의 역할에 관해 개괄적으로 이해할 수 있도록 한다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	60%	① 재활분야의 유용한 자식정보를 습득하여 실제 요구와 상황에 맞게 효율적으로 적용할 수 있다.	출석, 시험, 과제, 발표 등
문제해결역량	40%	① 장애와 재활의 관계를 이해할 수 있다. 재활이 가진 다양한 함의를 통해 사회적, 지역적 배경을 이해할 수 있다.	출석, 시험, 과제, 발표 등

영역	기초	주제	계열기초
과목명(국문)	전생애인간발달과건강증진	과목명(영문)	Human Development and Health Promotion Across the Life Span
개요 및 특성	전생애 인간발달과 건강에 대한 이론을 학습하여 각 발달단계에 따른 인간의 성장과 발달의 특징과 유발 가능한 건강문제를 이해하고 이를 해결하기 위한 여러 전문분야 간 협력능력을 기르고 실무에 적용할 수 있다.		
교과목표	① 인간의 생애주기별 성장발달의 특징에 대하여 설명할 수 있다. ② 생애주기별 주요건강문제와 건강증진활동에 대하여 설명할 수 있다.		
교과내용	① 전생애 주기별 인간발달 관련 개념과 다양한 이론을 이해하여 신체적, 정신적, 사회적 변화에 따른 인간의 인지, 언어, 심리, 사회, 정서, 도덕 및 영적 발달에 대한 문제를 해결하기 위한 접근방법을 학습한다. ② 생애주기에 따른 인간의 성장과 발달의 특성을 이해하고, 각 발달단계에 따른 건강문제 해결을 위한 전문분야 간 협력 능력을 기르고 실무에 적용할 수 있다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	60%	① 전생애 인간발달과 건강증진에 대한 이해를 통해 자신의 생애주기 발달 단계에서 가치 있고 유용한 지식정보를 습득하여 실제 요구와 상황에 맞게 효율적으로 활용할 수 있다.	과제, 토론, 필기시험
창의융합역량	40%	① 전생애 인간 발달에 대한 이해를 바탕으로 인간의 삶에 당면한 건강문제의 원인, 분석, 해결방안, 대안을 창출하고 전공분야에 융합하여 활용할 수 있다.	과제, 토론, 필기시험

▣ 융합영역 교과목 소개

◆ 정보활용역량

① 정치와경제

영역	융합	주제	정치와경제
과목명(국문)	경제학으로세상보기	과목명(영문)	Understanding the World through Economics
개요 및 특성	본 교과목은 경제학을 처음 접하는 학생들이 흥미를 느끼고 참여할 수 있도록 구성되었으며, 경제적 관점을 통해 세상을 새롭게 바라보는 기회를 제공합니다. 복잡한 수식이나 이론보다는 이해하기 쉬운 언어와 설명을 사용합니다. 주요 경제 이슈에 대해서는 가벼운 토론을 유도하고, 학습을 돕기 위해 매주 강의 하루 전에 강의자료(ppt)를 제공합니다.		
교과목표	본 교과목은 경제학적 사고방식을 통해 사회와 일상생활 속 현상을 이해하고 분석하는 능력을 기르는 것을 목표로 합니다. 경제학의 기본 개념과 이론을 바탕으로 주요 경제 현상을 설명하고, 이를 다양한 실제 사례와 접목하여 논의합니다. 학생들은 소비, 생산, 시장, 정부 역할, 국제무역, 그리고 경제정책의 영향을 학습하며, 이를 통해 비판적 사고와 합리적 의사결정 능력을 키우게 됩니다.		
교과내용	강의는 크게 3 파트로 구성됩니다. ① '경제학의 기초' 파트에서는 경제학의 정의와 중요성, 경제학의 기본원리, 자원의 희소성과 기회비용, 경제문제의 발생 원인과 경제문제 해결이 어려운 이유를, ② '미시경제학' 파트에서는 시장경제와 가격이 중요한 이유, 가격의 결정과 변화(수요와 공급), 정부의 가격 규제와 세금의 영향, 소비자의 최적 소비 규칙, 기업의 이윤극대화 조건, 독점의 폐해와 정부의 독점규제 정책, 시장에서 정보의 중요성, 시장실패와 정부의 역할을, ③ '거시경제학' 파트에서는 거시경제의 주요 지표(국내총생산, 물가지수, 실업), 경기변동의 발생 요인, (경제성장, 고용안정, 물가안정)을 위한 정부의 재정정책과 중앙은행의 통화정책, 장기 경제성장과 불평등 문제, 국제무역과 국제금융을 다룹니다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	60%	① 경제이론을 이용하여 다양한 경제현상을 분석하고, 주어진 정보를 이용하여 그것이 경제에 미치는 주요한 영향을 분석한다.	과제, 필기시험
창의융합역량	20%	① 다양한 경제현상이 경제주체들의 상호 작용의 결과임을 이해하고, 경제주체를 유인하는 경제적 인센티브구조를 파악한다.	과제, 필기시험
문제해결역량	20%	① 경제문제 해결을 위한 경제정책을 평가하고, 정책대안을 제시한다.	과제, 필기시험

영역	융합	주제	정치와경제
과목명(국문)	국가안보론	과목명(영문)	Theories of national security
개요 및 특성	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.		
교과목표	2022년 2월 발발하여 현재까지 진행 중인 우크라이나 전쟁은 우리에게 시사하는 바가 크다. 4차 산업혁명의 시대에도 여전히 국가안보는 다른 무엇과도 대체할 수 있는 국가의 중대사임을 입증한 것이다. 이런 관점에서 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 정책에 대해 탐구한다.		
교과내용	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.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	60%	① 정보수집 능력, 통합적 이해 능력	필기시험
문제해결역량	40%	① 문제인식 능력, 창의적 해결 능력	필기시험

영역	융합	주제	정치와경제
과목명(국문)	근·현대사회개혁과개혁가들	과목명(영문)	Modern Social Reform and Reformers
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		
교과목표	한국 근현대, 한반도에서 일어난 각종 개혁과 그로 인한 변화 및 결과를 살펴보고 그 중심 인물에 대해 알아본다.		
교과내용	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		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	49%	① 정치와 경제의 영역에서 사회현상을 분석·진단·해석하며, 체제와 체계, 제도,법, 정책 등에 대한 이해를 도모하고, 4차 산업혁명의 시대에 대응하는 정치경제관 및 국제 이슈에 대한 이해를 형성하는 교과목으로 구성	온라인 시험
창의융합역량	51%	① 역사에 대한 기본지식의 습득, 역사를 바라보는 관점과 방법의 이해, 그리고 역사적 사실에 대한 입체적이고 맥락적인 이해를 통하여 역사적 안목을키우며 창의적 관점에서 세계와 미래를 조망해볼 수 있도록 하는 교과목으로 구성	온라인 시험

영역	융합	주제	정치와경제
과목명(국문)	기후변화,경제가답하다	과목명(영문)	Climate Change: The Economic Solution
개요 및 특성	본 교과목은 경제적 관점에서 기후변화 문제를 이해하고 해결책을 모색하는 내용을 다룹니다. 기후변화가 환경과 경제에 미치는 영향을 파악하고, 지속 가능한 성장 전략을 탐구하는 데 중점을 둡니다.		
교과목표	본 교과목의 학습 목표는 다음과 같습니다: ① 기후변화의 원인과 영향을 경제적 관점에서 이해하고 분석할 수 있다. ② 기후변화 문제 해결을 위한 경제적 접근법과 정책 도구를 평가하고 적용할 수 있다. ③ 지속 가능한 경제성장을 도모하면서 환경을 보호하는 다양한 전략을 학습한다. ④ 기후변화에 따른 경제적 기회와 리스크를 파악하여 실생활에 적용할 수 있는 방법을 모색한다. ⑤ 글로벌 기후변화 대응에 대한 협력의 중요성을 인식하고, 이를 위한 경제적 역할을 탐구한다. 이러한 목표를 통해 학생들은 기후변화 문제에 대한 경제적 이해와 실질적 해결 방안을 모색할 수 있습니다.		
교과내용	본 교과목의 강의내용은 다음과 같습니다. ① 기후변화의 개념과 경제적 중요성 이해: 기후변화의 원인과 현상을 살펴보고, 이를 경제적 관점에서 분석합니다. ② 에너지 전환과 탄소 배출감축: 화석연료와 재생 가능 에너지의 경제적 비교와 탄소 배출권 거래제 같은 정책적 접근을 통해 기후변화 대응 방안을 학습합니다. ③ 기후 정책의 효과와 협력의 필요성: 국내외 기후정책의 효과를 분석하고, 전 세계적 협력의 중요성을 탐구합니다. ④ 지속 가능한 성장과 녹색경제: 녹색 경제와 순환 경제를 통해 자원 효율성을 높이고, 지속 가능한 성장을 도모하는 방안을 배웁니다. ⑤ 기술 혁신과 기후변화 대응: 탄소 포집, 재생에너지 등 기술 혁신이 기후변화 문제를 해결하는 데 어떻게 기여할 수 있는지 다룹니다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	60%	① 기후변화와 경제적 데이터를 분석하여 문제의 원인과 효과를 논리적으로 설명할 수 있다.	과제, 필기시험
창의융합역량	20%	① 경제적 시각과 환경적 요소를 융합해 지속 가능한 기후변화 대응 전략을 창의적으로 설계할 수 있다.	과제, 필기시험
문제해결역량	20%	① 기후변화 문제에 대한 경제적 해결책을 제시하고, 정책적·기술적 방안을 평가하여 적용할 수 있다.	과제, 필기시험

영역	융합	주제	정치와경제
과목명(국문)	뉴스를통해배우는시사한국어	과목명(영문)	Learning Korean through the Current News
개요 및 특성	뉴스를 통해 정보를 활용할 수 있다. 뉴스 매체를 효과적으로 활용하여 한국 생활에 필요한 정보를 취득할 뿐만 아니라 한국의 사회, 문화 등 전반적인 상황을 인지하여 문화 다양성과 차이성을 공감할 수 있고 이를 통해 책임감 있게 대응할 수 있다.		
교과목표	외국인 학습자가 뉴스를 통해 한국의 시사 상식을 이해하고 그와 관련된 어휘와 표현을 익힌다. 이로 인해 대학생활의 전문성과 한국 사회의 적응력을 높이며 한국어 능력을 고급 한국어 수준으로 향상시킨다.		
교과내용	읽고 쓰는 능력에서 벗어나 뉴스를 듣고 이해함으로 한국의 여러 분야에 대해 다양한 정보를 획득한다. 정치, 경제, 사회, 문화 등 한국의 전반적인 이해도를 높여 한국 정착에 도움을 받을 뿐만 아니라 학업에 있어서 필요한 고급 한국어 기능을 학습한다. 어학연수 기간 동안 교실 환경에서 배우고 익힌 일상적이고 기초적인 한국어 학습 수준을 넘어 교양있고 전문적인 고급 수준의 한국어를 습득한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	30%	① 뉴스 기사를 올바르게 이해하여 한국의 사회, 문화적인 상황을 인지하며 문화 다양성과 차이성을 공감할 수 있다.	과제, 필기시험
정보활용역량	70%	① 뉴스 매체를 효과적으로 활용하여 한국 생활에 필요한 정보를 취득할 수 있다.	과제, 필기시험

영역	융합	주제	정치와경제
과목명(국문)	다큐로읽는한국고중세사탐구	과목명(영문)	Exploring the ancient and medieval history of Korea as a documentary
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		
교과목표	다큐를 통해 한국의 고대·중세, 한반도를 둘러싸고 벌어진 각종 사건과 정세 변화를 살펴보고 한국인들의 삶과 활동을 보다 알기 쉽게 이해한다.		
교과내용	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		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	51%	① 정치와 경제의 영역에서 사회현상을 분석·진단·해석하며, 체제와 체계, 제도, 법, 정책 등에 대한 이해를 도모하고, 4차 산업혁명의 시대에 대응하는 정치 경제관 및 국제 이슈에 대한 이해를 형성하는 교과목으로 구성	온라인시험
창의융합역량	49%	① 역사에 대한 기본지식의 습득, 역사를 바라보는 관점과 방법의 이해, 그리고 역사적 사실에 대한 입체적이고 맥락적인 이해를 통하여 역사적 안목을 키우며 창의적 관점에서 세계와 미래를 조망해 볼 수 있도록 하는 교과목으로 구성	온라인시험

영역	융합	주제	정치와경제
과목명(국문)	문화예술기획과전략	과목명(영문)	Arts Planning & Strategy
개요 및 특성	예술경영은 특성상 순수학문이 아니라 현장에서의 응용력을 염두해 둔 영역으로 문화예술 연계지점을 어떻게 확보할 것인가가 중요하다. 이러한 관점에서 예술경영인들은 실기인과 문화예술 기획의 역량을 통합적으로 이해를 위한 역량강화 교육과정		
교과목표	① 문화예술분야의 경영에 필요한 인적, 물적 예술 경영과 재원을 관리의 중요성 교육 ② 예술적인 특수성과 경영이라는 보편성을 조화롭게 운영 필요성 교육 ③ 문화예술 전문가 및 예술가들의 기획과 전략에 대한 중요성 강조		
교과내용	① 문화예술 경영인과 실기인의 통합역량 확보 ② 고부가가치 문화예술 콘텐츠 확보를 위한 경영효율화 기여 ③ 예술 경영인들의 실기역량과 기획역량 통합적 기량증대		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	60%	① 팀별 구성을 통한 실천학습 및 기말고사 평가	토론, 필기시험
정보활용역량	40%	① 팀별, 개인별 과제물 평가 및 중간고사 평가	과제, 필기시험

영역	융합	주제	정치와경제
과목명(국문)	범죄와사건으로 읽는고전문학	과목명(영문)	A Study on the Murder in Classical Literature in Joseon Dynasty
개요 및 특성	살인사건이 중심 제재인 고소설 및 전계단형서사체 등의 조선후기 산문 작품을 읽고, 각 작품에 등장하는 사건의 전모와 처리 과정을 살펴 그 문화적 의의를 재평가한다.		
교과목표	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.		
교과내용	문학은 사회를 반영한다. 살인사건은 극단적인 대립과 갈등의 양상을 드러낸다. 살인사건이 중심 제재인 고소설 및 전계단형서사체 등의 조선후기 산문 작품을 읽고, 각 작품에 등장하는 사건의 전모와 처리 과정을 살핀다. 이를 통해 작품에 반영된 당대 사회의 대립과 갈등을 유발한 제 문제를 파악한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	51%	① 조선시대의 법률 제도 등의 개념과 고전문학 읽기의 능력을 종합하여 현대 사회의 제반 문제를 성찰한다.	과제, 필기시험
창의융합역량	29%	① 각종 전문지식을 검색하여 신뢰할 수 있는 자료를 참고할 수 있다.	과제, 연구발표
문제해결역량	20%	① 팀 활동으로 작품분석, 협력하여 발표할 수 있다.	연구발표

영역	융합	주제	정치와경제
과목명(국문)	사회문제이해하기	과목명(영문)	Understanding Social Problems
개요 및 특성	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.		
교과목표	현대사회의 다양한 문제를 정치, 경제, 사회, 문화 등의 쟁점별로 살펴, 우리 사회의 제반 문제들을 인식하고 각 문제에 대한 해결방안을 모색해 본다.		
교과내용	한국사회의 다양한 영역에서 표출되고 있는 사회현상에 대한 정보를 수집하고 객관적인 시각에서 분석하여 진단 및 방안을 모색해 보고, 이를 통해 역사, 정치, 문화, 경제 등 통합적인 관점에서 사회문제를 바라보고 이해할 수 있도록 학습한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	55%	① 사회문제에 대한 탐색을 위해 전문자료를 수집하고 객관적인 시각에서 분석 및 진단하는 능력을 고취시킬 수 있다.	보고서, 필기시험
창의융합역량	20%	① 한국사회의 정치, 경제, 사회의 환경적 측면을 종합하여 다양한 사회현상을 이해할 수 있다.	보고서, 필기시험
문제해결역량	25%	① 사회문제의 근본 원인을 파악하고 통합적 관점에서 방안을 모색해 볼 수 있다.	보고서, 필기시험

영역	융합	주제	정치와경제
과목명(국문)	사회복지와철학	과목명(영문)	Social Welfare and Philosophy
개요 및 특성	본 교과(사회복지와 철학)는 사회복지에 대한 철학적, 경제학적, 인문학적, 사회심리학적 통찰을 제시함으로써 인간과 사회현상을 다양한 관점에서 통합적으로 이해하고 정치와 경제의 영역에서 사회현상을 분석·진단·해석하며, 체제와 체계, 제도, 법, 정책 등에 대한 이해를 도모할 수 있는 역량을 강화할 수 있다.		
교과목표	사회복지는 사회적 위험에 대응하는 국가행위와 사회적 협력을 전제한다. 따라서 사회복지는 이념적으로 정당화되어야 시민적 동의를 얻을 수 있고, 그럴 때 비로소 실천적 효력을 발휘한다. 이때 이념적 정당화를 수행하는 것이 담론이다. 우리사회에는 담론들이 무성한 듯 보이지만, 정작 사회복지와 관련하여 실천과 정책에 지배적으로 작동하는 담론은 지나치게 일방적이며 피상적인 경향을 띤다. 그것도 자유주의라는 인류의 이데올로기가 세계화의 추세와 맞물려 오늘날 전 지구적으로 문화적 헤게모니로 작동하면서 더욱 강화되는 형편이다. 그러나 자유주의는 그 자체로 무한한 창조적 해석이 가능한 이념의 원천이며, 이를 구성하는 개념들은 상호유기적으로 연관되어 담론을 형성한다. 이를 무시할 경우 오히려 자유주의는 자신과 대척된 전체주의의 성향을 띨 수도 있다. 이러한 맥락에서 본 강좌는 사회복지를 위한 건전하고 생산적인 담론을 구성하는 이념과 가치에 대한 철학적 성찰을 시도하고자 한다. 자유주의가 어차피 우리사회를 포함한 대부분의 지구촌에서 가장 강력하게 작동하는 이념적 토대라고 한다면, 그리고 (신)사회적 위험을 초래할 뿐만 아니라 동시에 이를 극복할 수 있는 가능성을 함축하고 있는 문화헤게모니라고 한다면, 이를 구성하는 개념들에 대한 윤리적·철학적 통찰은 반드시 필요하다. 본 강좌에서 주목하는 주요 개념들은 자유, 평등, 정의, 권리, 미덕, 인간존엄성, 자본주의, 사유재산권, 국가, 공동체, 전체주의 등이다. 이 개념들은 자유주의의 틀 안팎에서 유기적으로 담론을 형성한다.		
교과내용	본 강좌에서는 매 강의마다 주요 개념들, 즉 사회복지의식, 사회복지, 사회적 위험, 근대성, 공공성, 자유, 평등, 사회정의 등에 대한 근본적 물음을 던지고, 이에 대한 이론적 설명과 해석, 그리고 가능한 토론으로 진행될 것이다. 본 강좌는 수강학생에게 전문적인 철학지식을 전제하지 않는다. 그러나 필요한 것은 사회복지와 관련하여 윤리적·철학적 성찰을 하고자 하는 학적 진지함과 '토론과 공감의 열린 마음'이다. 이러한 조건을 채울 수 있다면 수강학생은 본 강좌를 통해 사회복지와 관련하여 보다 깊이 있고 다양한 철학적 담론과 사유의 가능성을 체험하게 될 것이다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	40%	① 인간과 사회현상을 다양한 관점에서 통합적으로 이해하기 위하여 철학의 전문지식을 탐구하며 활용할 수 있는 능력	토론과제, 필기시험
창의융합역량	60%	① 인간과 세계에 대한 근본적 이해와 포괄적 사유를 바탕으로 다양한 학문의 지식을 융합하고 새로운 사고와 지식을 창출할 수 있는 능력을 기르는 교과목	토론과제, 필기시험

영역	융합	주제	정치와경제
과목명(국문)	세상을읽는전략의기술	과목명(영문)	Strategies for Understanding the World
개요 및 특성	전략적 상황에서의 합리적인 의사결정 문제를 다루는 게임이론의 기본개념들을 설명하고, 다양한 전략적 상황에서 어떤 판단과 선택이 가장 합리적인 결과를 가져오는지를 탐구한다. 이를 위해 동서고금의 병법서, 역사서, 고전명작 등에 담겨있는 대표적인 사례들과 다양한 현실 사례들을 다룬다. 강의 Topic은 전략의 기본 룰, 역방향 추론, 죄수의 딜레마, 내쉬균형(아름다운 균형), 전략적 수, 정보획득, 협력과 조정, 경쟁과 입찰, 협상, 인센티브 설계 등이다.		
교과목표	본 교과목의 학습 목표는 다음과 같습니다. ① 게임이론의 핵심 개념 이해: 학생들이 게임이론의 기본 원리와 개념(전략, 균형, 협력등)을 이해할 수 있도록 합니다. ② 전략적 사고력 향상: 다양한 상황에서 최적의 선택을 할 수 있도록 전략적 사고력을 기릅니다. ③ 실생활 적용 능력 배양: 게임이론을 일상적 상황과 사회현상에 적용하여 문제 해결 방안을 모색할 수 있는 능력을 함양합니다. ④ 협력과 경쟁의 이해: 협력과 경쟁이 동시에 필요한 상황에서 최선의 전략을 설계하는 방법을 학습합니다. 이 과정을 통해 학생들은 더 넓은 시각으로 세상을 이해하고, 전략적 사고를 실생활에 적용할 수 있게 될 것입니다.		
교과내용	전략적 상황에서 합리적인 의사결정 문제를 다루는 게임이론의 기본개념을 설명하고, 다양한 전략적 상황에서 어떤 판단과 선택이 가장 합리적인 결과를 가져오는지를 탐구합니다. 이를 위해 동서고금의 병법서, 역사서, 고전 명작 등에 담겨있는 대표적인 사례들과 다양한 현실 사례들을 다룹니다. 강의 Topic은 전략의 기본 룰, 역방향 추론, 죄수의 딜레마, 내쉬균형(아름다운 균형), 전략적 수, 정보획득, 협력과 조정, 경쟁과 입찰, 협상, 인센티브 설계 등입니다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	60%	① 전략적 상황에서 필요한 정보를 획득 및 활용하여 최선의 의사결정을 할 수 있다.	과제, 필기시험
창의융합역량	20%	① 사람들을 움직이게 하는 인센티브 구조를 이해하고, 환경과 조건에 맞는 인센티브를 설계할 수 있다.	과제, 필기시험
문제해결역량	20%	① 상대방의 의중을 알 수 없는 불확실성의 상황에서도 선별장치, 신호보내기, 기본적인 확률개념 등을 이용하여 필요한 정보를 획득할 수 있다	과제, 필기시험

영역	융합	주제	정치와경제
과목명(국문)	쉽게풀어보는경제이슈와정책	과목명(영문)	Understanding Economic Issues and Policies
개요 및 특성	〈교과목 개요〉 본 과목은 경제를 학문적으로 접근하기보다 학생들이 당장 내 삶에 적용하고 이해할 수 있는 방식으로, 경제에 대한 친근함과 실용적 지식을 제공하는 데 초점을 둡니다. 경제학의 복잡한 이론보다 현실과 연결된 경제 이슈와 정책을 중심으로 다룹니다. 뉴스에서 자주 접하는 물가 상승, 실업 문제, 경제성장, 정부의 정책 등 다양한 주제를 쉽게 풀어보며, 경제가 실제로 어떻게 작동하는지 이해할 수 있도록 돕습니다. 학생들은 국내외 경제 이슈를 분석하고, 이를 해결하기 위해 어떤 정책들이 필요할지 살펴보며 실생활에 적용할 수 있는 경제적 사고력을 기릅니다. 〈교과목 특성〉 ① 실생활과 연결: 일상에서 발생하는 경제문제를 다루기 때문에, 수업 내용이 나의 삶과 사회에 직접적으로 적용되는 느낌을 받을 수 있습니다. ② 쉽고 친근한 접근: 어려운 경제이론보다는, 쉽게 설명하고 이해할 수 있는 방식으로 경제 문제를 접하게 됩니다. ③ 미래 사회와 진로 준비: 이 과목을 통해 사회 이슈를 경제적 시각으로 바라보는 연습을 하며, 진로와 삶에 유용한 기초 경제 지식을 쌓을 수 있습니다.		
교과목표	본 교과목은 학생들이 경제에 대한 이해를 높이고, 현실 문제를 다루는 경제적 사고방식을 기르는 데 중점을 두고 있습니다. 구체적인 학습 목표는 다음과 같습니다. ① 현실 경제문제 이해: 일상생활과 관련된 경제 이슈를 이해하고, 그 배경과 원인을 쉽게 설명할 수 있다. ② 경제정책의 역할 탐구: 정부와 글로벌 경제에서 경제정책이 어떤 역할을 하는지 배우고, 이를 통해 경제문제 해결방안을 이해한다. ③ 거시경제적 사고력 향상: 국내외 주요 경제 이슈를 거시경제학적 관점에서 분석하고 생각하는 능력을 기른다. ④ 실생활 적용 능력 강화: 경제이슈와 정책의 지식을 일상에서 실제로 어떻게 활용할 수 있는지 배우고, 현실 문제에 적용할 수 있다.		
교과내용	본 교과목은 일상에서 접하는 경제문제와 그 해결을 위한 정책을 쉽게 설명합니다. 주요 내용으로 경제성장, 물가와 인플레이션, 실업과 고용, 통화와 재정정책, 국제무역과 환율, 환경 문제와 경제정책, 그리고 경제 불평등과 소득 분배를 다룹니다. 학생들은 국내외 경제 이슈와 정책의 역할을 이해하고, 경제적 시각으로 현실 문제를 분석하며, 이를 통해 경제가 삶에 미치는 영향을 배웁니다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	60%	① 현실 경제 이슈와 관련된 자료를 조사하고 분석하여 정책적 이해를 바탕으로 정보를 해석할 수 있는 능력을 평가한다.	과제, 필기시험
창의융합역량	20%	① 다양한 경제문제에 대한 창의적인 해결 방안을 제시하고, 경제이론과 실제 사례를 융합하여 적용할 수 있는 능력을 평가한다.	과제, 필기시험
문제해결역량	20%	① 국내외 경제문제를 분석하여 적절한 경제 정책을 제안하고, 이를 통해 현실적 해결책을 도출할 수 있는 능력을 평가한다.	과제, 필기시험

영역	융합	주제	정치와경제
과목명(국문)	알기쉬운보건의료법규	과목명(영문)	Health and Medical Law
개요 및 특성	의료법, 국민건강증진법, 국민건강보험법 등 보건의료 관계법규 중 보건의료서비스 현장이나 실생활에 유용한 법률정보를 쉽게 이해하고 활용할 수 있도록 관련용어와 핵심내용으로 구성한 교과목입니다.		
교과목표	① 보건의료분야의 핵심 법규에 대한 이해를 통해 보건의료(건강관리)분야에 유용한 지식정보를 습득한다. ② 보건의료법규의 해석과 적용을 통해 우리나라 의료법 체계를 파악한다.		
교과내용	본 교과목은 보건의료(건강관리)분야에서 필요한 법적 자원과 최소한의 규제를 이해하는 과목입니다. 이를 통해 보건의료(건강관리)분야 전문가로서 알아야 할 국민의 건강증진 및 보건사업에 관련된 주요 보건의료법규의 내용을 학습하고 이해하는 것을 목적으로 합니다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	70%	① 보건의료관계 법규에 대한 이해를 통해 보건의료분야에 유용한 지식정보를 습득하여 실제 요구와 상황에 맞게 효율적으로 활용할 수 있다.	퀴즈, 토론, 필기시험
문제해결역량	30%	① 보건의료관계 법규에 대한 이해를 바탕으로 보건의료 관련 현장에서 당면한 문제를 해명하고 그 원인을 파악하여 대안을 제시할 수 있다.	퀴즈, 토론, 필기시험

영역	융합	주제	정치와경제
과목명(국문)	영화와미디어속법률산책	과목명(영문)	Understanding of Law through Movie and Media
개요 및 특성	대중적이고 친숙한 영화 및 미디어를 통해 법을 만나고 그 속에서 법의 기본적인 정신을 이해하고 일상 생활 속에 투영시켜 봄으로써 기초적 법률 지식들을 함께 터득할 수 있도록 안내하는 통섭적 교과이다.		
교과목표	본 교과를 통해 대학생이라면 누구나 가져야할 기본 소양인 인간과 사회에 대한 통찰에 대하여 고민하도록 하며, 특히 사회과학에 관심이 있거나 공부하는 학생들에게는 반드시 요구되는 사회현상에 대해 경험과 이해, 분석하는 기초능력을 함양할 수 있도록 한다.		
교과내용	① 오늘날 영화나 미디어는 다양한 예술의 종합 결과물이라 할 수 있는데, 때로는 담고 있는 내용에 따라 문학작품으로서의 의미를 가지기도 한다. 이와 같은 특징에 착안하여 본 교과에서는 영화나 미디어 자체가 담고 있는 이야기에 집중하면서 동시에 그 내용 속에 담긴 법률적 논제 및 담론들을 찾아냄으로써 일상 속 사회현상에 대한 이해와 적응력을 향상시킬 수 있다. ② 대학생이 쉽게 접할 수 있는 인문영역인 영화 그리고 미디어를 도구로 하여 각각의 전공분야와의 융합적 사고 능력과 통찰력을 향상할 수 있도록 한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	60%	① 다양한 모습의 사회현상들을 인문학적 시각에서 추론하고 해석할 수 있다.	과제, 필기시험
창의융합역량	40%	① 정치, 경제, 사회 현상을 인문학적 도구와 방법으로 이해하고 분석할 수 있다.	토론, 필기시험

영역	융합	주제	정치와경제
과목명(국문)	웹툰의경제학	과목명(영문)	Economics of Webtoon
개요 및 특성	① 문화콘텐츠는 대표적 융복합분야로 K컬쳐를 이끈 원동력이며 그 중 웹툰(만화)의 활용도가 증가하는 추세임 ② 사회, 정치, 경제에 대한 복합적 이해가 필요함 ③ 특히 만화(웹툰)은 경제적 성과가 두드러지게 기대되는 분야임		
교과목표	① 문화콘텐츠산업의 핵심 원천콘텐츠로 부상하고 있는 웹툰의 국내외 현황을 말할 수 있다. ② 드라마, 영화, 게임으로 진화하는 웹툰에 대해 설명할 수 있다. ③ 웹툰의 문화콘텐츠적 가치와 문화콘텐츠산업에서의 경제적 가치에 대해 설명할 수 있다.		
교과내용	국내외 웹툰(만화)의 역사와 현황에 대해 알아보고 수퍼맨, 배트맨, 어벤저스 등 외국사례와 지옥, 이태원클라쓰, 미생, 내부자들, 타짜, 은밀하게 위대하게, 나혼자만 레벨업 등 국산만화와 웹툰의 성공사례를 통해 만화 콘텐츠가 영화, 드라마, 게임으로 발전하면서 발생하는 경제적 가치에 대해 학습한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	40%	① 책, 논문, 인터넷 자료 등을 통해 만화 산업 현황을 파악한다	필기시험
문제해결역량	60%	① 파악한 정보를 활용해서 산업현장에서 활용할 방안을 기획적으로 모색한다	과제, 발표

영역	융합	주제	정치와경제
과목명(국문)	인생을바꾸는경제원리	과목명(영문)	Life-Changing Principles of Economics
개요 및 특성	〈교과목 개요〉 본 교과목은 경제학의 기본원리를 일상생활 속에서 활용할 수 있도록 돕는 교양 과목입니다. 경제적 사고방식을 통해 효율적인 선택을 하고 재정 관리를 개선하며, 경제환경을 이해함으로써 보다 나은 삶을 위한 경제적 역량을 키우는 것이 목표입니다. 〈교과목 특성〉 ① 실생활 적용성: 경제학 이론을 단순히 배우는 것에 그치지 않고, 실생활에 적용하여 이해할 수 있도록 구성되었습니다. ② 일상 중심 학습: 소비, 저축, 투자 등 학생들의 일상 속 다양한 상황에서 경제원리를 직접 적용하는 기회를 제공합니다. ③ 미시경제학과 거시경제학 통합: 경제원리의 기초부터 사회와 경제의 전반적인 흐름을 아우르며, 개인과 사회의 상호 관계를 이해할 수 있도록 돕습니다.		
교과목표	본 교과목의 학습 목표는 다음과 같습니다. ① 경제적 사고방식 습득: 경제원리를 통해 일상에서 합리적이고 효율적인 선택을 하는 방법을 익힙니다. ② 실생활 적용 능력 향상: 수요와 공급, 탄력성, 비용 구조 등 경제학 개념을 실제 소비와 생활에서 활용하는 방법을 학습합니다. ③ 경제 환경 이해: 실업, 인플레이션, 경기 변동 등 거시경제 요소가 개인 재정과 생활에 미치는 영향을 파악하고 대응 전략을 배웁니다. ④ 재무 관리와 의사결정 강화: 화폐와 금융 시장의 역할을 이해하고, 이를 통해 자신의 재무계획과 자산 관리를 개선하는 법을 배웁니다. ⑤ 글로벌 경제 시각 확장: 국제 무역과 환율 변동이 개인과 국가 경제에 미치는 영향을 이해하고, 글로벌 경제 흐름을 읽는 눈을 키웁니다. ⑥ 지속 가능한 삶의 방식 이해: 경제 성장이 개인과 사회에 미치는 긍정적 영향을 이해하고, 지속 가능한 경제 활동을 통한 삶의 안정성을 도모합니다. 이 목표들을 통해 학생들이 경제학 원리를 생활에 유용하게 적용하며 더 나은 경제적 선택을 할 수 있기를 기대합니다.		
교과내용	본 교과목은 경제학의 기초 개념을 일상생활에 적용할 수 있도록 돕는 교양 과목입니다. 학생들은 소비, 저축, 투자 등 실생활의 다양한 상황에서 경제적 사고방식을 적용해 현명한 선택을 하는 방법을 배우게 됩니다. 이 과목은 미시경제학과 거시경제학을 통합적으로 다루며, 개인의 일상에서부터 국가 경제까지 경제원리가 어떻게 작용하는지를 이해할 수 있도록 설계되었습니다. 궁극적으로, 학생들이 경제학을 통해 더 나은 경제적 판단을 내리고, 실질적인 삶의 변화를 이루는 데 도움이 되는 과목입니다.		

역량/수행준거 정의

VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	60%	① 경제 지표 및 개념을 이해하고 설명할 수 있다. ② 실생활에 유용한 경제 정보와 데이터를 수집, 분석, 적용할 수 있다.	과제, 필기시험
창의융합역량	20%	① 경제 개념을 창의적으로 적용하여 실생활 문제에 접근할 수 있다. ② 경제학과 다른 학문적 개념을 융합하여 다양한 해결책을 제안할 수 있다.	과제, 필기시험
문제해결역량	20%	① 경제적 문제 상황을 분석하고 해결할 수 있다. ② 개인과 사회의 경제적 문제에 대해 효과적인 대안을 제시할 수 있다.	과제, 필기시험

영역	융합	주제	정치와경제
과목명(국문)	정기간행물속세계탐방	과목명(영문)	Exploring the World in Periodicals
개요 및 특성	본 강좌는 역사의 변천 과정에 등장한 정기간행물들을 탐색하여 이들이 전달하는 정치, 경제, 문화를 비롯한 시대사회상을 비판적 안목으로 검토해 각 정기간행물들의 사회와 대중문화에의 영향력과 이들이 토로한 문제의식이 갖는 역사적 맥락을 올바르게 파악하는 능력 배양을 목표로 한다. 각기 다른 시대와 문화권에서 발행된 정기간행물들을 통해 다양한 관점과 사회적 배경을 접하면서 타자의 시각을 존중하고, 공감하는 소통 역량을 배양한다. 정기간행물들이 다룬 사건에 대한 다양한 해석과 반응을 비교하면서 차이와 다양성을 수용하는 역사적 시각의 확장을 도모한다. 디지털 도구를 활용해 정기간행물의 주요 기사를 분석하고 연관된 역사 사건 및 인물 등에 대한 디지털 아카이브와 생성형 Open AI 검색 도구들을 활용해 정보를 해석하고 평가하는 능력을 배양한다.		
교과목표	본 강좌는 역사의 변천 과정에 등장한 정기간행물을 탐구하여 사회와 대중문화에 영향을 미친 정기간행물들이 전달하는 정치, 경제, 문화를 비롯한 시대사회상을 비판적 안목으로 검토해 다양한 매체가 전달한 역사의 맥락을 올바르게 파악하는 능력 배양을 목표로 한다. 사진, 삽화, 만화, 광고, 기사 등 다양한 자료를 분석하는 방법을 익히고, 각 매체들이 역사사건, 당대의 문화, 일상의 사회, 국제 관계 등을 어떻게 인식하며 대중에게 공적 견해를 피력하고 있는지, 다양한 자료에 대한 해석 능력의 증진을 도모하고자 한다.		
교과내용	① 정기간행물이 당시 대중에게 미친 영향을 파악하고 오늘날의 미디어와의 유사점과 차이점을 고찰해 본다. ② 정기간행물마다 사건을 다루는 방식이 어떻게 달랐는지, 비교 분석하여 그 특징을 파악하는 비판적 사고력을 함양한다. ③ 시각 중심의 매체가 사회적 사건과 시대의 인물, 문화 등을 어떻게 묘사하고 있는지, 시대의 문화를 피력한 정기간행물들로부터 사회 담론을 파악하는 능력을 배양한다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	20%	① 타자의 다양성과 차이성을 이해하고, 시대적 맥락과 상황에 공감할 수 있는 능력 배양 ② 세계와 지적 언어와 문화를 이해하고, 다양한 국제적 이슈에 책임 있게 대응할 수 있는 능력 배양	다양한 연구 자료에 대한 이해도 측정 및 모둠 활동을 통한 과제 수행과 발표를 통한 자신의 생각을 표현하고 전달하는 능력 평가
정보활용역량	20%	① 주어진 과제 프로젝트를 창의적으로 해석하여 적용하는 통합적 문제 해결 능력 배양 정보 활용 능력의 증진 도모- e-자료 탐색, 자료 정리, 과제 해결을 위한 정보의 해석 및 재조직, 전문연구자의 해석 탐색과 비교분석	과제 해결을 위한 전문지식의 활용 점검 및 평가
문제해결역량	60%	① 세계의 정치, 경제, 문화 등 제 분야의 상황과 문제를 정확하게 파악하고 객관적이고 새로운 시각에서 해석할 수 있는 능력 배양 ② 다양한 매체들이 전달하는 시대상, 논평이 전달하는 비판적 판단의 준거들을 고찰하는 동시에 창의적인 시각에서 다양한 시대의 문제들을 분석, 비판, 종합하는 능력 배양	분석 및 비판적 판단의 적용 정도 판단

영역	융합	주제	정치와경제
과목명(국문)	협상의기술	과목명(영문)	The art of negotiation
개요 및 특성	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 함양할 수 있도록 한다. ② 팀프로젝트를 통한 갈등협상의 사례를 분석·해석하고, 그 과정에서 책임감 및 배려, 협력 등의 공동체적 소양과 자질을 기른다.		
교과목표	우리 사회의 갈등을 원만하게 조정하고 해결하기 위해, 다양한 영화 속에서 나타나는 소통전략과 협상 기법을 파악해보고, 실제 사례에 접목해 인간의 심리적 구조, 갈등의 유형, 진단, 대처방안 등을 학습하여 실생활에 활용하고자 하는데 그 목적이 있다.		
교과내용	① 기초적인 협상이론을 통해 협상실전을 분석하는 프레임을 갖춰 매체 속 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.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공동체역량	20%	① 공동사회를 경험하고 소속감, 협동심, 자유와 책임, 사회성 및 민주적 태도 등을 기를 수 있다.	시험, 보고서, 발표, 프로젝트
정보활용역량	55%	① 다양한 매체를 효과적으로 활용하여 전공지식 및 기술 등을 파악하고, 해석 및 평가할 수 있는 합리적 근거를 제시할 수 있다.	시험, 보고서, 발표, 프로젝트
문제해결역량	25%	① 일정한 기준에 따른 비교·분석을 통하여 문제해결을 위한 최선의 대안을 수립할 수 있다.	시험, 보고서, 발표, 프로젝트

영역	융합	주제	정치와경제
과목명(국문)	환경과경제	과목명(영문)	Environment and Economy
개요 및 특성	① '환경과 경제'는 환경과 경제의 상호 작용과 연관성을 설명하고, 환경 문제의 발생 원인을 경제적인 관점에서 분석한다. ② 자연 자원이 인간에게 제공하는 다양한 생태계서비스의 가치를 파악하고, 지속 가능한 발전의 개념을 다룬다. ③ 이를 토대로 지속가능한 발전을 위한 다양한 경제적, 정책적 접근방법을 탐구한다. ④ 기후변화, 생물다양성 감소, 에너지 전환 등 진행 중인 글로벌 환경 이슈와 사례를 분석한다. ⑤ 강의의 객관성과 전문성 확보를 위해 해당 분야에서 국제적 권위를 갖는 기관의 연구결과를 이용한다. ⑥ 주요 환경 이슈에 대해서는 가벼운 토론을 유도한다. ⑦ 학습을 돕기 위해 매주 강의 하루 전에 강의자료(ppt)를 제공한다.		
교과목표	'환경과 경제'는 학생들이 환경과 경제의 상호 작용에 대해 이해하고, 이를 토대로 환경 문제를 경제적 관점에서 분석하고, 지속 가능한 발전을 위한 다양한 해결 방안을 논의할 수 있는 능력을 함양하는 데 중점을 두고 있다. 구체적으로, ① 환경오염, 자원고갈 등 환경문제를 경제적 관점에서 이해하는 능력, ② 지속 가능한 발전의 개념을 이해하고, 이를 구현하기 위한 창의적인 정책을 논의할 수 있는 능력, ③ 기후변화의 진행 상황과 영향의 심각성을 인식하는 능력, ④ 기후변화 완화를 위한 국제협력의 중요성과 복잡성을 이해하고, 다양한 기후변화 완화 정책을 비교하고 평가할 수 있는 능력, ⑤ 객관적인 정보에 기반하여 환경정책을 평가하고, 합리적인 의사결정을 내릴수 있는 능력의 함양, ⑥ 그리고 본 교과목이 대학생활과 사회생활에 많은 도움이 되고, 흥미로운 경험이 되기를 바랍니다.		
교과내용	강의는 크게 3 파트로 구성된다. ① '환경문제 분석' 파트에서는 환경과 경제의 상호 연관성, 세계의 경제성장과 인구증가가 환경에 미치는 영향, 외부효과와 시장실패 및 외부효과(환경문제) 대응 방법을 다룬다. ② '자연 자원의 가치' 파트에서는, 자연 자원이 제공하는 생태계서비스의 가치, 자연 자원의 가치 추산 방법, 공유자원: '공유 자원의 비극'과 해결책 및 지속 가능한 발전의 개념을 다룬다. ③ '기후변화' 파트에서는 기후변화의 정의·발생원인·진행상황, 기후변화의 영향, 국제사회의 대응(파리협정), 탄소중립 달성과 원전의 역할, 한국의 발전 부문 스마트 에너지 믹스 방안 및 새로운 경제성과 지표의 도입 필요성을 다룬다.		

역량/수행준거 정의

VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	60%	① 환경문제의 발생원인을 과학적인 측면과 경제학적인 측면에서 통합적, 균형적으로 이해하고, 환경의 질을 높이고 자연자본을 보전할 수 있는 다양한 정책 방안들을 이해한다.	과제, 필기시험
창의융합역량	20%	① 기후변화 문제의 심각성과 국제사회의 협력 필요성을 이해하고, 국가 간 복잡하고 미묘한 이해관계를 파악한다.	과제, 필기시험
문제해결역량	20%	① 기후변화 등 환경문제의 발생원인에 대한 과학적·경제적 분석에 근거하여 비용효율성이 높은 정책, 기술진보, 국제 협력 등 다양한 해법들을 모색한다.	과제, 필기시험

② 심리와건강

영역	융합	주제	심리와건강
과목명(국문)	개인심리학의이해	과목명(영문)	Understanding of individual psychology
개요 및 특성	개인심리학의 이해는 아들러의 개인심리학의 기초적인 개념과 이론, 아들러의 철학 등을 이해하는 과정으로 유사한 주제의 프로이트와 융의 심리학적 사실과 비교하면서 이를 바탕으로 다양한 심리학적 관점을 하여 이러한 학습을 바탕으로 자신의 삶과 타인, 그리고 사회 공동체를 이해하고 적용할 수 있도록 하고자 한다.		
교과목표	개인심리학의 기초적인 개념과 이론, 아들러의 철학에 대해 이해하고, 이를 바탕으로 자신의 삶과 타인, 그리고 사회 공동체를 이해할 수 있다.		
교과내용	이 교과는 개인심리학과 아들러의 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 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 있다. 인간의 존엄과 가치, 행복한 삶, 자기사랑, 인간 관계, 고독, 부모, 자유와 선택, 용기와 도전, 소통과 사랑 등의 주제를 가지고 세미나 방식의 발표 및 토의, 강의 등 다양하게 전개된다		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	60%	① 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, 사회 현상과의 관계 맥락에서 조망할 수 있다.	발표 및 대화, 실연, 토론 평가
자기관리역량	30%	① 개인심리학 기초적인 개념과 이론, 철학 등에 대한 탐구를 바탕으로 학습자 개개인의 삶과 사회를 이해하고 성찰하는 데에 적용할 수 있다	과제 평가
정보활용역량	10%	① 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 평가

영역	융합	주제	심리와건강
과목명(국문)	건강관리를위한스포츠테이핑	과목명(영문)	SPORT Taping for Health Care
개요 및 특성	스포츠활동에서 신체의 상해예방과 경기력 향상을 위해 적용		
교과목표	스포츠테이핑을 통하여 심리적 안정감과 정체성 확립으로 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		
교과내용	① 스포츠테이핑의 최신기술을 습득한다. ② 인체에 대한 학습과 신체활동 후 통증제어와 신체기능 향상을 위한 테이핑을 이해한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	60%	① 스포츠테이핑 최신 기술과 통증제어, 신체능력 증가 테이핑 방법을 배우고, 다양한 정보를 검색하여 본인의 기술을 향상 할 수 있도록 한다.	실기평가
문제해결역량	40%	① 스포츠테이핑 기술과 여러 가지 테이핑 방법을 바탕으로 건강관리를 좀 더 효율적으로 진행할 수 있도록 한다.	실기평가

영역	융합	주제	심리와건강
과목명(국문)	공감과인간관계	과목명(영문)	Empathy and Socializing
개요 및 특성	인간관계는 삶의 중요한 영역이다. 타인을 배려하고 이해하고 자신의 감정을 알고 통제하는 인간관계능력은 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.		
교과목표	① 인간관계의 중요성을 인식할 수 있다. ② 커뮤니케이션의 중요성을 인식할 수 있다. ③ 진정한 나를 알고 이해하는 방법을 터득한다. ④ 인간관계와 행복의 중요성을 인식할 수 있다. ⑤ 의사소통능력과 대인관계능력을 향상시킬 수 있다.		
교과내용	인간행동의 기초이론인 성격이론을 통해 나와 타인에 대한 이해도를 높이고, 공감능력과 의사소통 기술 향상을 위한 여러 가지 방법을 연습하여 실제 대인관계 상황에 활용할 수 있도록 한다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	60%	① 인간행동의 기초이론인 성격이론을 통해 나와 타인에 대한 이해도를 높이고, 공감능력과 의사소통 능력 향상을 위한 여러 가지 방법과 기술을 알고 실제 대인관계 상황에 활용할 수 있다.	시험, 발표
문제해결역량	40%	① 인간관계 문제를 파악하여 자신의 내면적 욕구와 현실적 상황에 대한 정확한 이해를 바탕으로 실제 관계형성에 적용, 분석해 보는 과정을 통해 바람직한 인간관계능력의 향상을 모색할 수 있다.	과제

영역	융합	주제	심리와건강
과목명(국문)	교양골프	과목명(영문)	Golf
개요 및 특성	골프는 나이, 체력, 기술의 차이에 관계 없이 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 스포츠이다.		
교과목표	골프의 경기규칙을 이해하고 기초 및 기본 동작의 수행능력을 배양하여 건강을 유지·관리할 수 있는 평생 스포츠로 활용할 수 있도록 한다.		
교과내용	골프의 경기 규칙을 이해하고, 실기 연습을 통해 기초기술을 습득함으로써 정보활용을 통한 문제해결 방안을 찾고 효율적인 골프 기술 수행능력을 함양한다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	60%	① 골프에 관한 다양한 정보활용을 통해 골프 기술 구사 능력을 향상시킬 수 있다.	과제, 실기시험
문제해결역량	40%	① 골프의 기본기술에 대한 이해와 분석 및 실행을 통해 기술 구사 능력을 효율적으로 향상시킬 수 있다.	실기시험

영역	융합	주제	심리와건강
과목명(국문)	교양배드민턴	과목명(영문)	Liberal Arts Badminton
개요 및 특성	배드민턴의 기초 기술을 습득하고 경기 운영 방식을 이해한다.		
교과목표	배드민턴의 관련 기초 기술 및 경기 운영 능력을 익혀 다수의 학생들이 배드민턴을 경험하고, 건강관리를 위한 방법이 될 수 있도록 한다.		
교과내용	① 배드민턴의 기초 기술을 습득한다. ② 배드민턴의 경기운영 방식을 이해한다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	55%	① 배드민턴 기초 기술과 경기 운영 방법을 배우고 다양한 정보를 검색하여 본인의 기술을 향상할 수 있도록 한다.	실시평가
문제해결역량	45%	① 배드민턴 경기 운영 방법을 바탕으로 경기를 좀 더 효율적으로 진행할 수 있도록 한다.	실시평가

영역	융합	주제	심리와건강
과목명(국문)	교양테니스	과목명(영문)	Tennis
개요 및 특성	① 테니스의 기초능력 배양으로 경기규칙을 이해하며, 테니스 경기를 즐긴다. ② 다양한 테니스 시합 상황에서 발생하는 전술적인 문제를 해결한다.		
교과목표	① 테니스 경기를 위한 기초 기술과 경기 전술을 학습하여 평생 체육으로 활용한다. ② 테니스 1인 1특기 적성 개발, 생활체육으로 빠른 사회활동 적응에 필요한 기초적인 기술을 습득한다.		
교과내용	현대 사회에서 일반 대중에게 가장 인기 있고 참여율이 높은 스포츠인 테니스의 이론과 실기를 연마함으로써 테니스의 기본 및 전문기술에 대하여 학습하도록 한다. 특히, 테니스 코트에서의 실시 수업을 통하여 현대사회의 문제점인 신체활동이 부족한 학생은 테니스를 통하여 체력 및 건강증진, 기초적인 기술들을 습득하게 된다. 또한, 테니스를 배우면서 기본적인 스포츠의 기본 매너를 통해 앞으로의 사회생활에 큰 도움이 되고 스트레스 해소와 친목다짐에 도움이 된다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	50%	① 테니스의 전문지식을 배양하며, 경기규칙을 이해하고, 테니스 경기를 즐긴다. 지식을 활용하여 테니스 경기 상황에서 다양하게 발생하는 전술적인 상황을 해결한다.	실기
문제해결역량	50%	① 테니스의 기초기술과 경기 전술을 학습하여 테니스의 전문 지식에 관한 이해를 하고 있다.	이론

영역	융합	주제	심리와건강
과목명(국문)	긍정의멘탈트레이닝	과목명(영문)	Positive mental Training
개요 및 특성	국가대표급 선수들이 실시하는 멘탈트레이닝 과정에서 주로 다루는 스포츠 심리학의 이론들(불안관리, 이미지트레이닝 등)을 가톨릭관동대학교 학생들이 경험하게 될 상황(발표, 면접 등)에서 맞게 학습 및 적용한다.		
교과목표	스포츠 심리학 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.		
교과내용	불안관리, 이미지트레이닝, 긍정적 자기암시, 루틴 등에 대한 내용을 학습한다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	20%	① 목표설정, 루틴, 긍정적 자기암시 등의 내용을 토대로 자아성찰과 자기성장을 도모	과제
정보활용역량	60%	① 스포츠 심리학 이론을 학습하고 이를 일상생활에 적용하는 능력을 신장시킬 수 있음	필기시험
문제해결역량	20%	① 일상생활에서 멘탈이 흔들리는 상황을 확인한 수, 자신에게 필요한 심리기법을 활용하여 평정심을 유지할 수 있음	발표

영역	융합	주제	심리와건강
과목명(국문)	기초체력의이해	과목명(영문)	Understanding Basic Physical Fitness
개요 및 특성	운동은 개인적 신체적 관리를 개선하거나 피트니스를 유지하도록 하고, 특별히 설계된 계획되고 구조화되고 반복적인 트레이닝 방법을 통해 수강생의 개개인의 기초체력을 향상시킨다. 다양한 트레이닝 수업을 통해 근섬유의 역할로 생리학적 원리와 신체적 변화를 통해 건강과 관련된 피트니스의 구성요소인 근력, 근지구력, 심폐지구력, 유연성, 순발력, 민첩성, 평형성, 협음력 등과 각종 트레이닝 방법을 체계적인 훈련을 통해 체력을 증진시킨다.		
교과목표	체력의 과학적 기초이론을 이해하고 다양한 피트니스적인 트레이닝 방법을 통해 기초체력을 향상시킨다.		
교과내용	다양한 트레이닝 수업을 통해 근섬유의 역할로 생리학적 원리와 신체적 변화를 통해 건강과 관련된 피트니스의 구성요소인 근력, 근지구력, 심폐지구력, 유연성, 순발력, 민첩성, 평형성, 협음력 등과 각종 트레이닝 방법을 체계적인 훈련을 통해 체력을 증진시킨다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	60%	① 기초체력을 향상시키기 위해 신체활동과 운동의 개념을 이해하고 피트니스적인 체력관리를 위해 다양한 트레이닝 방법을 학습하고, 운동 프로그램을 실행하여 체력을 향상시키고 자신에 맞는 운동방향을 계획할 수 있다.	실기시험
정보활용역량	40%	① 21세기의 트렌드인 피트니스와 몸짱 만들기의 최신형 운동기술을 활용하고 피트니스적인 체력관리와 비만으로 인한 다이어트의 방법을 습득하고 헬스케어의 전문지식과 정보를 취득할 수 있다.	과제, 필기시험

영역	융합	주제	심리와건강
과목명(국문)	다문화·다양성시대공생하기	과목명(영문)	Living together in a multicultural & diverse era
개요 및 특성	다문화·다양성 시대를 살아가고 있는 한국인에게 나와 다른 특성을 지닌 다양한 사람들과 공생해야 하는 이유, 공생하는 방법에 대해 생각해 본다.		
교과목표	① 다문화와 문화적 다양성에 대해 학습한다. ② 홉스테드의 문화이론에 대해 학습한다. ③ 다문화, 다양성 시대를 사는 현대인에게 나와 다른 특성을 지닌 사람들과 공생할 수 있는 방안을 모색한다.		
교과내용	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 생각해 본다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	40%	① 문화 및 인간의 다양성과 차이성을 이해하여, 다문화·다양성 시대에 사회구성원들이 공생하는 방법에 대해 인식할 수 있다.	과제, 필기시험
정보활용역량	60%	① 다양한 콘텐츠와 전문지식을 수집, 정리, 해석, 평가하여 다문화·다양성 시대의 건강한 구성원으로 살아가는데 필요한 정보를 활용할 수 있다.	과제, 필기시험

영역	융합	주제	심리와건강
과목명(국문)	담바고이야기:기호품의문화적이해	과목명(영문)	Cultural understanding of A Personal Preference, Tabacco
개요 및 특성	우리나라 유일의 담배학 사전이라 할 수 있는 이옥의 연경 을 중심으로 담배 및 흡연과 관련된 우리 옛 기록들을 대상으로 '담배의 유래, 우리나라 담배 농업, 정차문화경제 속 담배, 담배 관련 문학을 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.		
교과목표	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.		
교과내용	담배라는 작물이 어떻게 인류사에 등장했고, 우리나라에는 어떻게 전래되었는지, 담배라는 작물의 성분은 어떻게 되는지 등의 역사적이고 학술적인 정보들을 정확히 찾아내고 정의하는 능력을 통해 단순한 건강이 우선이라는 구호를 넘어 흡연에 대한 올바른 이해를 도모한다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공동체역량	20%	① 나와 너와 함께 우리라는 공동체의 관점에서 생각하고 판단할 수 있다.	발표, 시험
공감적소통역량	30%	① 타인의 의견을 청취하고 입장을 이해하면서 자신의 의견을 주장할 수 있다.	과제, 시험
정보활용역량	50%	① 다양한 매체를 효과적으로 활용하여 연구대상에 대한 정확한 정보를 찾고 활용할 수 있다.	발표, 필기시험

영역	융합	주제	심리와건강
과목명(국문)	사랑을배워야하는이유	과목명(영문)	Why You Need to Learn Love
개요 및 특성	우리는 사랑이라 감정을 매우 소중히 여긴다. 하지만 적장 나를 사랑하는 방법, 연애의 대상을 진정으로 사랑하는 방법, 그리고 집단에서 구성원 모두를 사랑하는 방법을 모르고 있어요. 우리는 우리가 사랑해야할 일에 대해 진지한 고찰을 해보지 않고 그냥 살아가면서 자연스럽게 경험할 수 있는 것이 사랑이려니 생각하고 있는 것 같아요. 하지만 진정한 사랑은 아무나 할 수 없고 배워야 하는 것이지요. 가장 능동적으로 자신의 퍼스낼리티 전체를 발달시켜 생산적 방향으로 나아가지 않는 한 사랑은 아무리 노력해 보아도 실패할 수 밖에 없습니다. 이를 위해 가장 먼저 자기 자신을 사랑해야 해요, 그래야 타인을 사랑할 수 있기 때문이죠. 이를 위해 자신을 아는 방법을 배워야 합니다. 그리고 연애를 시작하면 성숙한 연애가 필요합니다. 많은 연인들이 사소한 실수로 헤어짐을 경험해요. 하지만 다른 연애 상대는 이미 다른 사람이기에 나의 경험이 반영되지 않기에 연애에 대해 배워야 합니다. 마지막으로 우리는 사회 속에서 살아가는 사람들입니다. 내가 속한 사회의 구성원들을 사랑하지 못한다면 삶에 회의감이 많이 들 수 밖에 없을 것입니다. 이를 해결하기 위해서 우리는 집단을 사랑하는 방법을 알아야 합니다~ 여러분도 사랑에 대해 함께 배워 보고 싶지 않나요?		
교과목표	① 자신, 대인, 집단에 대한 사랑의 가치 있고 유용한 정보를 습득하고 설명한다. ② 자신, 대인, 집단에 대한 사랑을 실제 요구와 상황에 맞게 사랑의 이론을 효율적으로 적용한다. ③ 자신의 건강한 가치관, 인생관, 세계관을 가지고 공동체의 건강한 사회상에 기여한다.		
교과내용	우리는 사회 속에서 인간의 관계에 대해 배움이 적다. 인간은 사랑이라는 아름다운 교제를 해야 한다. 이를 위해 자신을 사랑할 수 있어야 하며 성인기의 연애를 할 수 있어야 한다. 더불어 사회 속에 살아가기 위해 집단을 사랑해야 한다. 교과내용은 건강한 사회를 살아가기 위해 자신을 사랑하고 타인을 사랑하며 집단의 구성원을 사랑하는 방법을 배우고 이를 실천할 수 있다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	60%	① 자신, 타인, 집단에 대한 사랑의 다양한 관점에서 이해하기 위하여 정보를 수집하고 전문지식을 탐구하여 해결방법을 제시하는 능력함양	시험, 과제, 발표
창의융합역량	40%	① 자신, 타인, 집단에 대한 사랑의 근본적 이해를 바탕으로 지식을 융합하여 새로운 지식을 창출하는 능력함양	시험, 과제, 발표

영역	융합	주제	심리와건강
과목명(국문)	소통을위한상담의기술	과목명(영문)	Skills of Counseling for communication
개요 및 특성	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.		
교과목표	본 교과는 의사소통과 자존감 향상 및 자기관리능력에 관심이 있는 재학생을 대상으로 하며 정신분석, 행동주의, 인본주의의 대표적인 상담기술과 핵심적 상담의 기술인 경청, 공감, 무조건적 존중, 일치성, 언어적 의사소통, 비언어적 의사소통 등 공감적소통역량과 자기관리역량을 향상시키는 교과내용에 중점을 둔다		
교과내용	① 의사소통을 위한 상담의 기술 ② 심리검사를 통한 자신의 이해 ③ 끌림. 설렘. 울림. 어울림의 대인관계의 단계 ④ 의사소통의 유형. 방법. 달인되는 기술 습득 ⑤ 조별 토론을 통한 자기표현 및 자기개방 향상		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	70%	① 의사소통과 핵심적 상담의 기술인 경청, 공감, 무조건적 존중, 일치성, 언어적 의사소통, 비언어적 의사소통 등 글로벌 소통역량에 중점	필기시험 팀별활동 과제
자기관리역량	30%	① 자기이해와 자존감향상을 위한 심리검사 실시 해석을 통하여 자기관리 및 역량계발	필기시험 팀별활동 과제

영역	융합	주제	심리와건강
과목명(국문)	스포츠워킹	과목명(영문)	Sports Walking
개요 및 특성	스포츠워킹 교과목 개요는 걷기의 이론과 실습을 통해 바른 걷기 자세와 방법을 학습한다. 본 교과목의 특성은 인간의 존엄성에 어울리는 삶을 살 수 있도록 삶의 다양함을 이해하고 개인이 건강한 사람으로 살아가는 역량을 기를 수 있다.		
교과목표	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.		
교과내용	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.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	60%	① 스포츠워킹의 전문지식을 획득, 일상생활에 적용할 수 있고 걷기 정보를 자신의 목적에 맞게 적용할 수 있는 능력	이론평가, 보고서
창의융합역량	20%	① 스포츠워킹의 다양한 걷기 학문 정보를 융합하여 새로운 지식을 창출할 수 있는 능력	실기평가
문제해결역량	20%	① 스포츠워킹 실행을 통한 문제해결 능력을 효율적이고 합리적으로 추진할 수 있는 능력	포트폴리오 평가

영역	융합	주제	심리와건강
과목명(국문)	슬기로운언어생활	과목명(영문)	Wise Language Use
개요 및 특성	본 교과목은 언어가 대인관계와 의사소통에 미치는 영향을 살펴보고, 다양한 상황에서 자신의 의사를 긍정적이고 재치있게 표현하여 자신의 가치를 높이고 대인관계의 향상을 가져올 수 있도록 구성되었다.		
교과목표	언어가 자신의 가치를 높이고 타인과의 관계를 발전시키는 데 중요한 도구임을 인식하고, 다양한 의사소통 상황에서 긍정적이고 재치있는 언어 표현을 사용할 수 있는 능력을 기른다.		
교과내용	본 교과목은 우리생활에 언어가 미치는 영향을 살펴보고, 언어가 대인관계와 의사소통에 미치는 영향, 긍정적인 언어표현과 부정적인 언어표현, 자신의 가치를 높이고 타인과 부드럽게 대화하는 법, 자신의 의사를 효과적으로 표현하고 타인의 말을 공감적으로 경청하는 법, 차별적 언어를 사용하지 않는 법 등에 대한 내용을 포괄적으로 다루고 있다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	40%	① 상대방의 의사를 공감적으로 경청하며 대화를 나눌 수 있다.	발표, 과제, 시험
정보활용역량	60%	① 다양한 매체를 효과적으로 활용하여 언어를 통한 의사소통 능력과 자신의 가치 향상에 필요한 정보를 취득할 수 있다.	발표, 과제, 시험

영역	융합	주제	심리와건강
과목명(국문)	심리학101	과목명(영문)	Psychology 101
개요 및 특성	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.		
교과목표	기본적 심리학 이론을 학습하여 인간의 다양한 심리를 이해하고 인간의 객관적 측면을 이해한다. 그리고 이를 토대로 전공과목과 융합을 시도하여 인성적, 사회적 발달을 추구한다.		
교과내용	심리학의 전문적 지식은 학문적 연구를 기반으로 얻은 정보를 활용해 전문 지식을 탐구한다. 이 지식은 학생들의 전공과목에서 인간과 관련 된 부분과 융합해 새로운 내용을 조직화한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	30%	① 인간의 심리 이해를 통해 자신을 이해하고 정체성을 탐색	과제
정보활용역량	70%	① 심리학이 전문 지식을 습득하고 퀴즈를 통해 확인한다. ② 심리학 지식으로 자신에 대해 표현한다.	필기시험, 과제

영역	융합	주제	심리와건강
과목명(국문)	운동과다이어트	과목명(영문)	Exercise and Diet
개요 및 특성	현대 사회에서의 잠재적 건강 위해요소의 하나인 비만에 대한 학습을 통해 규칙적인 운동 습관의 중요성을 이해하고 실생활 속에서의 적용 능력을 배양한다.		
교과목표	인체의 기능에 대한 생리학적 이해를 바탕으로 운동과 다이어트의 연관성을 이해하며, 일반적으로 알려진 다이어트 방법 중 비과학적, 즉, 잘못된 방법을 판별하고 대안을 제시할 수 있다.		
교과내용	① 인체 내 기능 체계와 에너지의 생산 및 소비 시스템 ② 신체구성 요소와 체지방 분석 및 변화에 대한 평가 ③ 합리적인 다이어트 프로그램 개발 및 개별화 전략 ④ 일생생활에서의 학습 내용 적용 및 일반화 전략		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	62.5%	① 운동과 다이어트에 대한 전문지식을 수집, 정리, 분류 및 체계화, 해석, 평가할 수 있다.	필기시험
문제해결역량	37.5%	① 운동과 다이어트에 대한 정보를 환경과 현황에 맞게 적용하고 재조직할 수 있다.	필기시험, 실시·실습과제

영역	융합	주제	심리와건강
과목명(국문)	웨이트트레이닝	과목명(영문)	Weight Training
개요 및 특성	오늘날 과학화, 정보화, 자동화, 국제화 등의 과정에서 신체의 활동이 적어짐에 따라 우리의 인체는 점점 쇠약해져 가고 있다. 본 강의의 웨이트 트레이닝을 통해 신체의 단련과 평생스포츠로서의 건강한 삶을 만들기 위한 강의이다.		
교과목표	신체의 근육 발달을 통하여 건강한 인체와 건전한 정신을 만든다.		
교과내용	① 웨이트 트레이닝의 이론적 지식과 정확한 동작으로 인체의 각 부위별 근력 발달에 도움이 되는 트레이닝법을 소개한다. ② 트레이닝의 효과적인 운동방법을 배우고 실행하여 건강을 만든다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	40%	① 웨이트 트레이닝을 통해 자신에 맞는 운동법과 체력향상을 위한 학습 이론을 적용하여 본인의 개발과 역량을 파악하고 일상생활에서 자신감을 갖도록 한다.	이론시험, 실기평가
정보활용역량	60%	① 이론으로 근육의 특성, 관절운동, 트레이닝의 원리 및 프로그램을 만들어 실행하여 근육의 향상을 만들어 본다.	과제, 실기평가

영역	융합	주제	심리와건강
과목명(국문)	유튜브영상을활용한대학생인성교육	과목명(영문)	College Students' Personality Education using YouTube videos
개요 및 특성	본 교과목은 가톨릭에 기반한 대학의 대학생들이 성숙한 심리적, 사회적 인성도를 갖출 수 있도록 돕기 위해 개설되었다. 수강생들은 인성을 주제로 한 유튜브 매체를 이용하고, 다양한 개별, 짝, 팀별 활동을 함으로써 개개인들이 인성 함양의 목표에 도달하도록 돕고자 한다.		
교과목표	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 구체화시켜 사회적으로 필요로 하는 경쟁력을 갖춘 사회인이 되도록 도움을 주는 것이 본 수업의 최종 목표다.		
교과내용	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.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	60%	① 사회구성원으로 건강한 사람으로 살아가는 도움을 줄 수 있는 교과목으로 플립러닝을 통한 선행학습과 영상을 통한 성찰일지 작성 활동으로 수행 준거를 규정함.	선행학습, 성찰일지
창의융합역량	40%	① 자기자신과 타인 그리고 살아가는 세상을 이해하기 위해 팀 토론과 유튜브 제작 활동을 하고 이론적 바탕을 마련하기 위해 필기시험 활동으로 수행준거를 규정함.	팀 토론, 유튜브제작, 필기시험

영역	융합	주제	심리와건강
과목명(국문)	인간관계의이해	과목명(영문)	understanding interpersonal relationship
개요 및 특성	인간관계에 작용하는 심리학적 지식을 학습하고 이를 자신의 성장과 타인이해에 적용해 봄으로써 공감적 의사소통 능력을 확장하고 대인관계 능력향상을 도모한다.		
교과목표	인간관계 원리에 대한 심리학적 이론을 학습하고, 현대사회속의 다양한 인간관계 역동을 탐색한다. PBL 방법을 통해 인간관계를 향상시키는 방법과 갈등을 관리할 수 있는 실제적 방안을 모색한다.		
교과내용	① 인간관계 원리에 대한 심리학적 이론 ② 이론에 기초한 자기탐색 및 타인이해 ③ 다양한 인간관계 역동 탐색 ④ 인간관계 향상 기술 및 갈등관리		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	60%	① 질적인 대인관계 형성과 유지를 위한 심리학적 관점을 학습하고 대인기술인 의사소통능력을 향상시킨다.	지필고사
정보활용역량	40%	① 대인관계에 작용하는 심리학적 지식을 활용하려 갈등관리 및 대인관계 문제의 해결책을 제시할 수 있다.	PBL 평가

영역	융합	주제	심리와건강
과목명(국문)	풋살	과목명(영문)	Futsal
개요 및 특성	공을 발로 차는 단체 운동으로 손을 제외한 모든 부위를 사용할 수 있으며, 축구처럼 넓은 공간과 많은 인원을 필요로 하지 않아 손쉽게 접할 수 있는 운동임		
교과목표	풋살 기술을 배우고 게임을 통해 건강과 협력과 창의성을 기른다.		
교과내용	수준별 기술연습, 게임을 통한 역할 학습, 자리 찾기, 공간 창출, 협력 공격 및 수비 추진		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	60%	① 동료와의 협력에 필요한 기술을 발휘한다.	실기시험
창의융합역량	40%	① 게임에서 창의적 기술 및 움직임을 발휘한다.	실기시험

영역	융합	주제	심리와건강
과목명(국문)	행복해질결심	과목명(영문)	Determination to be happy
개요 및 특성	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~		
교과목표	① 행복에 대한 가치 있고 유용한 정보를 습득하여 행복을 설명한다. ② 실제 요구와 상황에 맞게 행복의 이론을 효율적으로 적용한다. ③ 자신의 건강한 가치관, 인생관, 세계관을 가지고 공동체의 행복에 기여한다.		
교과내용	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.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	60%	① 행복에 대한 다양한 관점에서 이해하기 위하여 정보를 수집하고 전문지식을 탐구하여 해결방법을 제시하는 능력함양	시험, 과제, 발표
창의융합역량	40%	① 인간과 세계에 대한 근본적 이해를 바탕으로 지식을 융합하여 새로운 지식을 창출하는 능력함양	시험, 과제, 발표

영역	융합	주제	심리와건강
과목명(국문)	홈트레이닝과건강	과목명(영문)	Home training and Health
개요 및 특성	본 교과는 이론학습과 실시수업을 통해 자신의 건강관리로 직접 할 수 있도록 하여 자기관리 역량을 강화할 수 있고 이를 일상생활에서 적용하는 방법을 터득하기 때문에 정보 활용 역량을 강화할 수 있을 뿐 아니라 진로탐색에도 효과가 있을 것으로 본다.		
교과목표	과학적 근거에 기반하여 건강관리에 대한 이해를 바탕으로 일상생활에 적용 가능한 소도구를 이용한 운동 방법과 다양한 트레이닝 능력 배양		
교과내용	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.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	60%	① 개인이 건강한 삶을 살아가는데 필요한 지식을 활용하는 능력 향상	실기. 구술 시험
문제해결역량	40%	① 목표 설정, 긍정적 자기관리 등의 내용을 토대로 문제해결 능력 향상	과제, 참여도

③ 정보와기술

영역	융합	주제	정보와 기술
과목명(국문)	데이터분석과머신러닝	과목명(영문)	Data analysis and machine learning
개요 및 특성	인공지능은 사회전반에 활용 가능한 기술로 인공지능을 이해하고 활용하기 위해 파이썬 기본 문법을 익히고 데이터 정제 가공하여 AI 프로그램으로 올바른 결과를 도출하도록 한다. 본 교과목은 데이터분석과 인공지능을 이해하기 위한 기초 교양을 쌓는 교과목이다.		
교과목표	파이썬 기본 문법과 Numpy, Pandas, Matplot을 이용하여 데이터분석을 할 수 있게 하고, 머신러닝을 이해하기 위해 결정트리와 선형회귀 방식을 이용하여 아이리스의 세부분류 판단을 비교하여 학습한다.		
교과내용	① 인공지능 기초 교양 과목으로 AI 코딩을 가능하게 하기 위해 파이썬 기본 문법과 데이터분석을 위해 Numpy, Pandas, Matplot을 학습하여 데이터를 정제하여 분석할 수 있게 한다. ② 학습한 지식을 바탕으로 머신러닝의 기초에 대하여 학습한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	60%	① 파이썬 문법, Numpy, Pandas, Matplot	과제, 시험
문제해결역량	40%	① 데이터분석, 머신러닝	과제, 시험

영역	융합	주제	정보와 기술
과목명(국문)	드론항공촬영	과목명(영문)	Drone aerial filming
개요 및 특성	드론을 활용하여 항공촬영의 기법을 익히고 실제 드론의 카메라워킹 및 촬영구도에 대하여 학습하고, 드론 영상촬영 및 카메라워킹을 통해 항공영상 작품제작 또한 개인별 드론자격증 4종 획득할 수 있음		
교과목표	① 드론을 활용한 영상촬영 및 카메라워킹을 통해 항공영상 작품제작 ② 드론자격증 4종 획득		
교과내용	① 1인 콘텐츠 영상제작에 드론을 이용한 영상촬영 역량을 배양하고 전문지식을 갖추고 이를 활용하여 창의적으로 촬영, 편집된 영상을 다양한 분야에 활용할 수 있는 역량을 확보 ② 창의적으로 촬영된 드론영상을 활용하여 1인 콘텐츠 영상을 제작, 독창적으로 재구성함으로, 유튜브 및 다양한 SNS에 활용하고 융합하여 새로운 영상콘텐츠 분야 역량을 확보함.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	70%	① 1인 콘텐츠 영상제작에 드론을 이용한 영상촬영 역량을 배양하고 전문지식을 갖추고 이를 활용하여 창의적으로 촬영, 편집된 영상을 다양한 분야에 활용할 수 있는 역량을 확보	기말과제(제작영상평가) 드론공모전 제출 평가 드론자격증 4종 획득
창의융합역량	30%	① 창의적으로 촬영된 드론영상을 활용하여 1인 콘텐츠 영상을 제작, 독창적으로 재구성함으로, 유튜브 및 다양한 SNS에 활용하고 융합하여 새로운 영상 콘텐츠 분야 역량을 확보함.	

영역	융합	주제	정보와 기술
과목명(국문)	디지털프레젠테이션	과목명(영문)	Digital Presentation
개요 및 특성	본 교과목은 현대사회에서 필수적인 프레젠테이션 제작을 배우고 연습하는 교과목으로, 효과적인 아이디어 전달 방법은 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.		
교과목표	본 교과목은 현대 사회에서 필수적인 디지털 프레젠테이션 능력을 배양하기 위한 과목으로, 이론과 실습을 통해 효과적인 프레젠테이션 제작 및 발표 능력을 향상시키는 것을 목표로 한다. 디지털 프레젠테이션의 기본 개념과 구성요소를 이해하고, 효과적인 시각화 방법과 디자인 원리를 습득하여 전문적인 발표 자료를 제작할 수 있는 능력을 기른다. 특히 업무 현장에서 필요한 보고서와 제안서 작성 능력을 강화하기 위해, 전문가들의 실전 사례를 분석하고 이를 바탕으로 실제 사례별 프레젠테이션을 직접 기획, 제작, 발표해보는 실습을 진행한다. 이를 통해 정보활용역량(전문지식탐구, 디지털문해, 지식활용)과 문제해결역량(실행)을 배양하여, 실무 현장에서 요구되는 전문적인 프레젠테이션 능력을 갖출 수 있도록 한다.		
교과내용	① 디지털 프레젠테이션 자료 개발 프로세스를 설명하고 발표 종류에 따른 디지털 프레젠테이션 기획과 설계를 실습 ② 디지털 프레젠테이션을 위한 기본 도구의 사용법을 익히고, 이를 통해 효과적인 디지털 프레젠테이션을 제작 ③ 전문가들의 실전 사례분석과 사례별 프레젠테이션 제작을 통해 실질적인 디지털 프레젠테이션 기술과 전략을 이해		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	60%	① 프레젠테이션 자료 개발 프로세스를 이해하고 프레젠테이션을 위한 기본 도구의 사용법을 익혀 효과적인 프레젠테이션 작성을 할 수 있다.	과제, 시험
문제해결역량	40%	① 실제 사례에 따른 프레젠테이션을 기획, 제작하여 성공적인 프레젠테이션을 할 수 있다.	과제, 발표

영역	융합	주제	정보와 기술
과목명(국문)	메타버스트렌스포메이션	과목명(영문)	Metaverse Transformation
개요 및 특성	본 교과목은 현실세계와 연결된 가상공간, 메타버스 플랫폼을 활용하는 방법을 학습한다. 메타버스 플랫폼의 개념 정의에서부터 활용 사례, 활용 방법, 메타버스 맵 제작 등 실전에 이르기까지 전 과정을 익히고 학생들의 전공별 상황에 맞는 가상활동 공간을 생성하고 가상 공간에서 전공별 상황에 맞는 교육활동, 회의, 세미나, 전시 등을 진행해 보도록 한다.		
교과목표	본 교과목은 현실세계와 연결된 가상공간인 메타버스 플랫폼에 대한 이해와 활용 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 메타버스 플랫폼의 기본 개념과 활용 사례를 이해하고, 플랫폼 활용 방법과 메타버스 맵 제작 등 실무적 기술을 습득한다. 학생들은 자신의 전공 분야에 적합한 가상활동 공간을 직접 설계하고 구현하며, 이를 통해 교육활동, 회의, 세미나, 전시 등 다양한 실무 활동을 가상공간에서 실행해본다. 이러한 학습과정을 통해 정보활용역량(전문지식탐구, 디지털문해, 지식활용)과 문제해결역량(실행)을 배양하며, 메타버스 환경에서 요구되는 전문적인 실무 능력을 갖출 수 있도록 한다.		
교과내용	① 메타버스 개념과 메타버스 플랫폼에 대하여 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.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	70%	① 메타버스 개념을 이해하고, 플랫폼의 활용법을 익혀 가상공간에서 전공별 상황에 맞는 활동 공간을 제작할 수 있다.	프로젝트, 보고서
문제해결역량	30%	① 가상공산에서 전공별 상황에 맞는 교육활동, 회의, 세미나, 전시 등을 진행할 수 있다.	과제

영역	융합	주제	정보와 기술
과목명(국문)	문화예술과축제	과목명(영문)	Culture and Arts Festival
개요 및 특성	축제학 연구의 이론과 방법론을 특정 사례지역에 적용하여 문화 축제 관련 종합적 프로젝트 과목으로 축제 기획서 작성 및 발표를 통하여 문화예술과 축제의 기획력을 습득하는 과목이다.		
교과목표	① 축제의 개념과 특성, 기획 프로세스 과정을 이해할 수 있다. ② 문화 축제에 관련한 정보를 통해 글로벌 감각을 기를 수 있다. ③ 다양한 문화와 축제를 알아보며 창의성을 기르고 다양성을 이해할 수 있다.		
교과내용	국내·외 지방축제와 이벤트의 현황분석, 기획 및 프로그램 개발, 축제평가 등 축제 및 이벤트에 관한 전반적인 과정에 대한 내용을 학습하고 나아가 문화콘텐츠를 활용하여 축제 기획능력을 함양할 수 있도록 한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	60%	① 문화예술의 지식과 정보의 활용 및 실생활에 접목하고 지식을 발견할 수 있는 능력	중간고사, 기말고사
문제해결역량	40%	① 축제에 대해 이해하고 현행 축제를 새로운 관점에서 해명하고 토론할 수 있는 능력	토론, 발표

영역	융합	주제	정보와 기술
과목명(국문)	인공지능의이해와활용	과목명(영문)	Understanding and using artificial intelligence
개요 및 특성	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.		
교과목표	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.		
교과내용	인공지능기술의 최근동향, 인공지능의 발전과정, 인공지능윤리, 머신러닝의 다양한 알고리즘, 딥러닝, 생성형AI, 자연어처리와 인공지능챗봇에 대한 내용을 다룸. 인공지능 기술을 체험하고 손쉽게 개발해 볼수 있는 다양한 플랫폼들을 실습을 통해 사용하며 인공지능의 여러 분야를 이해할수 있도록 함		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공동체역량	10%	① 인공지능 기술의 활용과 개발에 있어서 도덕적 가치관과 윤리에 대해 이해할 수 있다.	시험
정보활용역량	60%	① 인공지능의 기본개념을 이해하고 인공지능 플랫폼을 이용하여 인공지능 모델을 생성하고 활용 프로그램이나 예측 솔루션을 구현할 수 있다.	과제, 시험
창의융합역량	30%	① 사회 변화의 특성에 따른 인공지능의 가치를 이해하며 이러한 AI 기술을 실생활에 활용하기 위한 아이디어를 제시할 수 있다.	프로젝트

영역	융합	주제	정보와 기술
과목명(국문)	창의적사고와코딩	과목명(영문)	Creative thinking and Coding
개요 및 특성	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.		
교과목표	본 교과목의 학습목표는 교육용 프로그래밍 언어의 기본 문법을 익히고 간단한 프로그램을 스크래치를 기반으로 코딩하는 것이다. 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 학문간의 융합과 통섭의 학습 경험을 할 수 있도록 한다.		
교과내용	① 스크래치 기초 프로그래밍: 스크래치를 활용한 프로그래밍 문법 및 기초 프로그래밍 블록구조 이해 등 코딩을 위한 기초 이해와 실습 ② 스크래치를 활용한 머신러닝: 정형, 비정형 데이터(이미지/동영상, 문자, 숫자, 소리 등)를 활용한 머신 러닝 이해 및 실습 ③ 인공지능 서비스 앱 개발: 본인 전공 주제에 맞는 인공지능 서비스 앱 개발		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	60%	① 스크래치 프로그래밍 언어를 이용하여 실생활에 접목할 수 있는 간단한 프로그램을 작성할 수 있는가?	프로젝트, 보고서
창의융합역량	40%	① 다양한 학문의 지식을 융합하여 그 내용을 정리하고 구체화하여 이를 스크래치 프로그램으로 작성할 수 있는가?	과제

영역	융합	주제	정보와 기술
과목명(국문)	챗GPT를활용한문제해결연습	과목명(영문)	Problem solving practice using ChatGPT
개요 및 특성	본 교과는 우리 사회가 겪는 현안들에 대해 챗GPT를 활용하고 문제 해결 능력을 향상시키는 데 초점을 맞춘다. 학습자들은 챗GPT 원리의 이해와 활용 능력, 챗GPT를 활용해 가치 있는 정보 수집 능력, 전문지식 탐색 능력, 비판적 사고 능력 등을 향상시키는 학습 활동들을 하게 될 것이다.		
교과목표	본 교과는 이상기후, 인구감소 등 실제 우리 사회가 겪는 현안들의 해결책을 챗GPT와 대화하며 찾아내고, 이를 비판적 사고로 응용 발전시켜 칼럼, 보고서 등 다양한 형태로 결과물을 도출하는 데 목표가 있다. 본 교과는 미래 인재상으로 갖추어야 할 디지털 리터러시 역량, 즉 최근 교육과 학습의 도구로 주목받는 생성형 인공지능(AI)의 가능성과 한계에 대한 이해도를 높이는 데 도움을 줄 것이다.		
교과내용	본 교과는 우리 사회가 겪는 현안들에 대해 챗GPT를 활용해 문제 해결책을 모색하는 것을 주 내용으로 한다. 구체적으로 챗GPT 개념에 대한 이해, 챗GPT 활용법, 챗GPT 활용한 문제해결 연습을 수행할 것이며, 이를 통해 대학생들은 정보 활용 역량, 공감적 소통 역량 문제 해결 역량을 동시에 키울 수 있을 것이다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	20%	① 챗GPT 활용한 문제해결을 위한 토의과정	토론, 발표
정보활용역량	60%	① 챗GPT 개념과 챗GPT를 활용한 정보탐색	과제, 시험
문제해결역량	20%	① 챗GPT 활용해 도출된 문제해결 성과 공유	성과보고서

영역	융합	주제	정보와 기술
과목명(국문)	커뮤니케이션과미디어	과목명(영문)	Communication and Media
개요 및 특성	이 교과목은 디지털 대전환시대에 걸맞게 뉴노멀한 디지털융합미디어를 지향하는 오프라인과 온라인을 넘나드는, 새롭게 변화하고 있는 시대를 읽어 갈 수 있는, 최신 자료와 설명을 활용하여 제공한다. 특히, 본 수업은 자유롭게 교수자와 학습자 간의 커뮤니케이션(소통)하는 시간을 마련할 수 있도록 진행(오프라인과 온라인을 혼용하여)하는데 주안점을 둔다.		
교과목표	이 수업에서는 수강 학생으로 하여금 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.		
교과내용	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.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	55%	① 전문적인 지식탐구, 디지털 지식 및 정보의 활용 측면에서, 커뮤니케이션 분야와 미디어 분야에 관한 상호학제간 학습과 지식을 연마할 수 있다.	필기시험 (중간 + 기말)
창의융합역량	35%	① 최근까지 접하고 있는 다양한 미디어를 각론적으로 독창적으로 조직화 및 종합적으로 이해하면서, 커뮤니케이션 현상이 펼쳐지는 사회, 문화, 경제, 정치 등의 상관성을 체득하고 학습하도록 유도한다.	필기시험 (중간 + 기말)
문제해결역량	10%	① 현재 활용하고 참여하는 다양한 미디어를 각론적으로 이해(분석, 판단, 실행)하면서, 다양한 커뮤니케이션 현상에 관한 학습자의 문제 해결책과 평가를 이끌어 준다.	과제

영역	융합	주제	정보와 기술
과목명(국문)	컴퓨터개론:오피스활용기초	과목명(영문)	Introduction to Computer: Basic Office Utilization
개요 및 특성	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.		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	70%	① Excel과 PowerPoint의 기능을 사용할 수 있고, 이를 활용하여 주어진 문서를 작성할 수 있다.	과제, 실습시험
문제해결역량	30%	① 활용도 높은 업무 문서를 작성하고, 자신의 주장과 의견을 효과적으로 전달할 수 있는 문서를 작성할 수 있다.	실습시험

영역	융합	주제	정보와 기술
과목명(국문)	컴퓨터기초실습	과목명(영문)	Practice of Computer Basics
개요 및 특성	외국인 유학생을 대상으로 학문적 탐구 활동인 대학의 강의를 수강하는데 다양한 기반이 되고 꼭 필요한 디지털리터러시와 ICT 정보기술의 기초적인 활용에 대해 강의한다.		
교과목표	① 정보를 올바로 이해하고, 자신의 생각을 디지털도구를 이용하여 정확하게 표현하고 전달할 수 있다. ② 필요한 프로그램을 설치 실행하고, 자료의 저장, 관리, 폴더관리를 할 수 있다. ③ 인터넷 검색과 인공지능을 활용하여 학습에 필요한 자료를 얻을 수 있다.		
교과내용	컴퓨터를 많이 접해보지 못한 학습자의 특성에 맞게 컴퓨터를 켜는 방법, 프로그램 설치 및 제거, 파일을 만들고 복사하는 방법 같은 기초적인 컴퓨터 사용법부터 다양한 학교 시스템 접속 및 사용 방법, 학습에 필요한 자료를 얻기 위한 인터넷 검색과 인공지능 활용방법, 한글 프로그램 사용 및 기초적인 보고서 작성 방법까지 학습한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	70%	① 컴퓨터 프로그램, 설치와 제거, 필요한 프로그램을 실행하고, 자료의 저장, 관리, 폴더관리를 할 수 있다.	과제, 시험
문제해결역량	30%	① 목적에 맞는 학교시스템에 접속하여 본인이 의도하는 작업을 할 수 있다. ② 인터넷 검색과 인공지능을 활용하여 학습에 필요한 자료를 얻을 수 있다.	과제

영역	융합	주제	정보와 기술
과목명(국문)	컴퓨터활용실습	과목명(영문)	Practice of Computer use
개요 및 특성	① 휴먼서비스대학의 성인학습자를 대상으로 학문적 탐구 활동인 대학의 강의를 수강하는데 다양한 기반이 되고 꼭 필요한 ICT 정보기술의 활용에 대해 강의한다. ② 본 교과목은 컴퓨터를 다루어 본 경험이 있는 성인학습자를 위한 강좌로 보고서 작성을 위한 한글 사용법과 발표자료 제작을 위한 프레젠테이션 작성법 등을 다룬다.		
교과목표	① 한글과 PowerPoint의 기능을 습득하고, 이를 활용하여 주어진 문서를 작성할 수 있다. ② 다양한 실습을 통해 활용도 높은 문서를 작성할 수 있도록 한다. ③ 자신의 주장과 의견을 효과적으로 전달할 수 있는 프레젠테이션 문서를 작성할 수 있도록 한다.		
교과내용	컴퓨터 사용경험이 있는 성인학습자를 위한 내용으로, 한글과 파워포인트의 기본과 응용기능을 익히고, 이를 활용하여 다양한 형태의 보고서나 문서를 작성할 수 있고 자신의 주장과 의견을 효과적으로 전달할 수 있는 문서를 작성할 수 있도록 다양한 실습을 진행		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	60%	① 한글과 PowerPoint의 기능을 사용할 수 있고, 이를 활용하여 주어진 문서를 작성할 수 있다.	과제, 시험
문제해결역량	40%	① 활용도 높은 문서를 작성하고, 자신의 주장과 의견을 효과적으로 전달할 수 있는 문서를 작성할 수 있다.	시험

영역	융합	주제	정보와 기술
과목명(국문)	컴퓨터활용-영상과음향편집	과목명(영문)	Video & Audio Editing
개요 및 특성	컴퓨터와 소프트웨어를 활용한 영상과 음향 편집		
교과목표	1인 미디어 제작을 목표로 이야기를 영상화 하고 보다 명료하게 전달하는 방법과 영상편집의 기초적인 기법을 습득한다. 음향의 기본 지식을 배우고 소리를 선택하여 편집하고 필요한 효과음을 사용하여 사운드 디자인하는 방법을 습득한다.		
교과내용	1인 미디어 제작에 필요한 창의적 스토리텔링과 카메라를 활용한 기초적인 촬영기법에 대한 이론을 바탕으로 영상 편집툴을 이용한 편집기법을 실습한다. 사운드 제작에 필요한 음향기기와 기술에 대한 이론을 바탕으로 오다시티(audacity)의 이용한 오디오편집기법을 실습한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	60%	① 영상, 음향, 음악 등 창의적인 정보를 이용하여 자신에게 최적화된 콘텐츠로 창출하고 재생산할 수 있다.	주차별 과제, 중간·기말과제
창의융합역량	40%	① 일상의 다양한 현상 속에서 창의적 요소를 발견하고 이를 기술적기법을 활용하여 영상, 음향 콘텐츠로 발전시킬 수 있다.	주차별 과제, 중간·기말과제

영역	융합	주제	정보와 기술
과목명(국문)	컴퓨팅사고와코딩	과목명(영문)	Computational thinking and Coding
개요 및 특성	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.		
교과목표	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.		
교과내용	컴퓨팅 사고(Computational Thinking)란 컴퓨터 과학의 이론, 기술, 도구를 활용하여 실생활의 복잡하고 어려운 문제를 해결하는 사고방식을 말한다. 본 교과에서는 현재 가장 각광받고 있는 프로그래밍 언어 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 전공분야에서 컴퓨터 프로그램을 활용할 수 있는 기초 프로그래밍 능력을 습득하여 컴퓨팅 사고력 함양을 통한 정보 활용능력과 문제해결 능력을 향상시킨다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	55%	① 파이썬 프로그래밍 언어의 문법을 이해하고 이를 이용하여 간단한 프로그램을 작성할 수 있는가?	퀴즈, 과제, 실습시험
문제해결역량	45%	① 자신의 전공에서 활용할 수 있는 내용을 분석하고 구체화하여 이를 파이썬 프로그램으로 작성할 수 있는가?	과제, 프로젝트

영역	융합	주제	정보와 기술
과목명(국문)	현대사회와디자인	과목명(영문)	Design in Contemporary Society
개요 및 특성	현대 디자인의 다양한 영역 및 분야별 특성, 현황 및 전망에 대해 논의한다. 현대사회에서의 디자인 산업의 역할과 속성에 대한 문제의식을 형성하고 디자인 문화와 미래 사회를 전망하는 시각을 기르고자 한다. 디자인 사례를 콘셉트와 마케팅, 표현방법, 시각이미지 등의 다양한 관점에서 종합적으로 분석하는 한편, 그 방법론을 자신의 전공 분야와 창업 등에 적용할 수 있을 것이다.		
교과목표	디자인은 우리의 일상적 삶의 모든 차원에 깊이 관여되어 있다. 디자인 산업과 문화에 대한 성찰은 곧 우리 시대의 사회와 삶의 조건을 이해하고 미래를 전망하는데 반드시 필요하다. 학문적·산업적 분야로서의 디자인에 대한제반 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 발전시키는데 목표가 있다.		
교과내용	디자인의 개념, 디자인의 영역 및 각 분야별 특성, 현황 및 전망, 광고 디자인 등에 대해 논의한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	55%	① 현대사회에서의 디자인 산업을 둘러싼 환경적 조건을 인식하고 미래 사회를 전망하는 능력을 기를 수 있다. ② 디자인의 역할과 속성에 대한 문제의식을 형성하고 디자인 문화를 비판적으로 수용할 수 있다. ③ 디자인 마케팅 방법론을 자신의 전공 분야와 창업 등에 적용할 수 있다.	필기시험, 과제, 토론
문제해결역량	45%	① 디자인 사례를 콘셉트와 마케팅, 표현방법, 시각이미지 등의 다양한 관점에서 종합적으로 분석할 수 있다. ② 적절한 내용과 디자인으로 구성된 보고서나 파워포인트를 작성하고, 명확한 태도와 언어로 연구결과를 설명할 수 있다.	필기시험, 과제, 토론

◆ 창의융합역량

① 인간과문학

영역	융합	주제	인간과문학
과목명(국문)	〈춘향전〉의다양한버전읽기	과목명(영문)	The Reading of Various Chunhyang Stories
개요 및 특성	언어는 인간의 사고를 실현하는 것이며 아름다움을 담고자하는 문학은 그 향유 집단의 의식을 드러낸다. 춘향의 이야기가 한민족을 대표하는 문학이라면 그 작품을 살필 때 우리 민족의 정체성을 온전히 이해할 수 있을 것이다. 판소리 이본 연구를 통해 민족의 정체성을 연구하고자 한다.		
교과목표	우리나라의 대표적인 작품 〈춘향전〉을 모르는 이는 없지만, 춘향의 이야기가 120여 종, 230개 본에 달하는 다양한 형태로 존재함을 아는 이는 많지 않다. 본 교과의 목표는 이렇게 다양한 춘향 이야기의 대표적인 작품을 직접 읽음으로써 다양한 맛과 멋을 체험하고 〈춘향전〉 이해의 편폭을 넓히는 데 있다.		
교과내용	가장 오래된 춘향 이야기의 기록인 유진한의 〈만화본 춘향가〉와 가장 긴 형태의 완판 84장본 〈열녀춘향수절가〉, 가장 짧은 형태의 경판 17장본 〈춘향전〉, 귀족적인 취향의 춘향 이야기인 〈남원고사〉, 가장 민중적이고 해학적이며 성적으로도 개방적인 춘향이를 그린 〈이고본 춘향전〉 등을 읽고 감상한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
창의융합역량	60%	① 판소리의 장르적 특성, 이론의 개념, 바흐친의 카니발리즘 증 다양한 이론을 통해 문학 향유 집단의 정체성을 이해할 수 있다.	과제, 시험
문제해결역량	40%	① 다양한 이본 정보들을 상호 비교 대조하여 이본간 관계를 파악할 수 있다.	과제, 발표

영역	융합	주제	인간과문학
과목명(국문)	SF와욕망하는인간	과목명(영문)	SF and Men who desires
개요 및 특성	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 4편을 기본 텍스트로 매주 하나의 주제를 가지고 교수자의 강의와 학생들의 토론 및 발표로 수업이 진행된다.		
교과목표	첫 번째로는 대중적 오락 영화 혹은 킬링 타임용으로 인지하고 있었던 '공상과학 소설(Science Fiction)'장르에 대한 새로운 인식이다. 두 번째로는 '기계에 의존하는 삶'에 대한 고찰이다. 세 번째로는 '다름'에대한 고찰이다. 마지막으로 인문학과 현대과학기술 사이의 연관성에 대한 인식이다. 전반적으로 이러한 목표는 고전SF 분석을 통해 미래사회를 대비하는 창의융합과 정보활용 역량을 키우는 것에 있다.		
교과내용	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 지금이 순간, 이 시대가 앞으로 인간이 나아가야 할 방향에 대한 성찰이 반드시 필요한 시점임을 인간에게 깨우쳐준다. 본 교과를 통해 그러한 성찰을 하게 될 것이다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	40%	① 인문학과 현대과학기술의 밀접한 연관성을 인지하여 현대사회에 반드시 필요한 지식을 활용할 수 있는 정보활용역량을 키운다.	토론, 발표, 필기시험
창의융합역량	60%	① 고전SF분석을 통해서 인간에 대한 이해를 바탕으로 한참된 지식을 통해 미래사회에 대비하는 창의융합역량을 키운다.	토론, 발표, 필기시험

영역	융합	주제	인간과문학
과목명(국문)	극장속에서세상보기	과목명(영문)	Seeing the World in the Theatre
개요 및 특성	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.		
교과목표	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. 고전작품이 갖는 그 보편성은 어느 시대를 막론하고, 개개인에게 개인과 사회를 좀 더 올바른 시각에서 바라보고 분석할 수 있는 기회의 씨앗이 될 것이다. 정리해서 말하면, 본 수업은 고전작품이 갖는 보편성을 인식하고 그를 통한 개인과 사회의 모습을 읽어 목표를 설정하고 지속적인 성장을 위한 자기관리역량을 개발하도록 돕고, 미래 사회에 필요한 좀 더 올바른 시각을 갖는 창의융합역량을 기르는 것을 목표로 하고 있다.		
교과내용	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. 키워드로 교과목을 설명 할 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.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	40%	① 고전작품읽기를 통한 인간 보편성에 대한 사유는 자기 이해를 가져오고, 이는 변화하는 환경에 대비하여 목표를 설정하고 지속적인 성장을 위한 자기관리역량을 개발하도록 돕는다.	토론, 발표, 필기시험
창의해결역량	60%	① 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.	토론, 발표, 필기시험

영역	융합	주제	인간과문학
과목명(국문)	길위에선인간-영미단편소설읽기	과목명(영문)	Human on the Road – Reading British & American Short Stories
개요 및 특성	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.		
교과목표	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.		
교과내용	'본 교과의 내용은 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 작품 읽기를 통해 살펴보고자 한다. 각각의 다른 주제를 가진 다섯 편의 영미단편소설 읽기는 이기적 내면을 가진 인간들이 만들어 놓은 제도 및 전통 속에서 인간들 스스로가 얼마나 헛된 욕망을 쫓는지를 알려줄 것이며, 나와 다른 이들을 위해 노력하고 함께 해가는 사회를 만들어야 함을 알려주는 공동체 역량을 배양하도록 도울 것이다. 결과론적으로 이와 같은 사유는 인간 존재의 근원에 대한 통찰을 제공하게 될 것이다. 사유를 통한 인간에 대한 통찰은 참된 지식이며, 이를 통한 재창조는 창의융합 역량으로 발전할 것이다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공동체역량	40%	① 영미단편소설읽기를 통한 인간내면에 대한 성찰은 다른 이들과 함께 하는 사회에서 서로 배려하고 봉사하고 협력하는 사회를 만들어야 함을 알려주는 공동체 역량을 배양하도록 한다.	온라인 토론, 온라인 시험
창의융합역량	60%	① 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.	온라인 토론, 온라인 시험

영역	융합	주제	인간과문학
과목명(국문)	김승옥소설로배우는단편소설의모든것	과목명(영문)	Learning all about short stories through Kim Seung-ok's novels
개요 및 특성	교과목은 서사학의 기본적인 원리를 바탕으로 김승옥의 단편소설을 분석하여, 서사물의 기본적인 구성적 원리와 그 미적 기능을 탐구하는 데 목적이 있다. 이에 본 교과목은 김승옥의 단편소설 전 작품을 강독의 형태로 읽고 분석할 것이며 이를 당대의 사회문화적 현실과 관련지어 해석하여 미적 형식의 정치적 기능들을 깊이 있게 이해하는 시간을 갖고자 한다		
교과목표	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.		
교과내용	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. 이러한 서사분석을 통한 지적 훈련을 바탕으로 앞으로 소설은 물론이거니와 영화·드라마 등의 서사창작물을 스스로 깊이 있게 이해하여 감상의 질을 고양시킬 수 있다면, 이는 문화예술에 대한 감식력에 있어 귀한 자산이 될 것임에 분명하다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	49%	① 서사학의 기본적인 이론을 바탕으로 소설 텍스트를 구성하는 미적 형식들의 기능과 효과를 분석적으로 이해할 수 있다.	정규시험
창의융합역량	51%	① 소설 텍스트에 대한 미학적 분석을 바탕으로 이를 당대의 정치·사회 현실과 관련지어 해석함으로써 '미학의 정치성'이 작동하는 원리를 이해할 수 있다.	성찰지 평가, LMS활동

영역	융합	주제	인간과문학
과목명(국문)	동과서,낯선두세계의만남	과목명(영문)	The Encounter of two strange worlds in East and West
개요 및 특성	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.		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	40%	① 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.	퀴즈
창의융합역량	60%	① 서학에서의 중요 인물을 중심으로 작품 외적 배경 등에대하여 살펴본 후, 발췌한 텍스트 강독을 통한 이론 강의와 PBL활동을 통한 토론 및 발표로 문제 해결 능력을 함양하는 수업을 진행한다.	과제

영역	융합	주제	인간과문학
과목명(국문)	동화읽기와삶읽기	과목명(영문)	Reading fairy tales and reading life
개요 및 특성	이 교과목은 동화 중 일부를 선정하여, 동화 속 인물들의 행동과 선택에 대한 사고를 확장하고 인간의 삶, 더 구체적으로는 자신의 삶과 관계 등에 대한 깊은 이해를 돕는다. 또한 동화의 주요 내용과 캐릭터, 동화에서 제기된 문제들을 탐구하며 공유하고 성찰한다.		
교과목표	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		
교과내용	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.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	70%	① 자신의 삶에 대한 주체적 의식을 가지고 자기 이해를 바탕으로 삶을 성찰할 수 있다.	과제(성찰일지)
창의융합역량	30%	① 동화 텍스트를 통해 인간의 사고와 행동에 대해 주체적으로 사유할 수 있다.	과제(성찰일지)

영역	융합	주제	인간과문학
과목명(국문)	로봇경찰을부탁해	과목명(영문)	We'll have the robot police
개요 및 특성	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, 그밖의 첨단기술들이 융합해 형사사법 분야에서의 로봇 기술 역시 발전 역시 예상되고 있다. 하지만 기술이 발전될수록 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.		
교과목표	본 교과는 두 명의 교수자의 팀티칭으로 이루어진다. 1주차는 두 명이 함께 강의를 하고, 그 후로 한 주는 인문학/한주는 사회과학 내용을 하나의 주제로(두 명의 교수자가 격주로 수업진행) 하여 6개의 주제로 수업이 진행된다. 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.		
교과내용	`본 교과의 내용은 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 작품 읽기를 통해 살펴보고자 한다. 각각의 다른 주제를 가진 다섯 편의 영미단편소설 읽기는 이기적 내면을 가진 인간들이 만들어 놓은 제도 및 전통 속에서 인간들 스스로가 얼마나 헛된 욕망을 쫓는지를 알려줄 것이며, 나와 다른 이들을 위해 노력하고 함께 해가는 사회를 만들어야 함을 알려주는 공동체 역량을 배양하도록 도울 것이다. 결과론적으로 이와 같은 사유는 인간 존재의 근원에 대한 통찰을 제공하게 될 것이다. 사유를 통한 인간에 대한 통찰은 참된 지식이며, 이를 통한 재창조는 창의융합역량으로 발전할 것이다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
창의융합역량	60%	① 인문학 강의내용 및 영화분석을 통한 본질적 사유는 학제간 지식을 융합하여 창조할 수 있는 창의융합역량을 배양할 수 있다.	온라인 토론, 온라인 시험
문제해결역량	40%	① 인문학과 범죄학의 학제간 지식융합을 통해 미래사회를 대비할 분석, 판단, 실행을 바탕으로 한 문제해결능력을 키운다.	온라인 토론, 온라인 시험

영역	융합	주제	인간과문학
과목명(국문)	문학으로의여행	과목명(영문)	Journey to Literature
개요 및 특성	문학은 특정 시대와 문화를 반영하는 예술이다. 본 교과 개요는 문학작품(소설, 시)에 대한 문학적 지식과 이해력을 바탕으로 사회적인 문제, 인간관계, 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 창의융합적 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.		
교과목표	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 경험하면서 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.		
교과내용	본 교과목은 문학(소설, 시 중심으로)작품을 듣고, 작품 속 문화·역사·사회·심리적 상황 등으로 분석하여 다음과 같은 교육적 효과를 얻고자 한다. ① 인간 본성 이해 : 유형별 등장인물의 정서, 욕망, 고통, 희망, 소통 방법 등을 통해 자기 자신의 이해뿐만 아니라 다른 사람들과의 관계를 효율적으로 맺을 수 있는 소통에 대해 더 깊이 있게 이해할 수 있다. ② 다양성과 포용의 가치 : 문학은 다양한 문화, 역사, 사회적 배경 등을 다루는 작품들을 포함하고 있다.이를 통해 다른 사람들의 경험과 이야기에 대해 이해하고, 다양성을 인정하며 포용하는 태도를 가질 수 있다. ③ 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. ④ 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.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	18%	① 인간의 정체성과 삶의 방식이 다양함을 이해하고, 그 안에서 발생할 수 있는 인간의 다양한 문제들을 심리와 사회현상과의 관계 맥락에서 조망하여 사회구성원으로서 개인이 건강한 사람으로 살아가는 데 도움을 줄 수 있는 교과목으로 구성	과제
창의융합역량	64%	① 고전과 현대를 아우르는 문학 텍스트(소설, 시)를 이해하고 분석하여 인문학적 융합의 형태로써 인간의 사고와 행동에 대한 주체적 사고, 생산적 비판의식을 고양하고, 문학 속 사회와 인간 문제, 문화 등의 사회과학적 융합 요소로 사유하는 경험을 제공하는 교과목으로 구성	중간고사, 기말고사
문제해결역량	18%	① 문학 속에 등장하는 다양한 인물유형별 분석과 소통 방법을 판단하고 실행해 봄으로써 현실 생활에서 인간관계 소통의 문제해결역량을 배양할 수 있는 교과목으로 구성	중간고사, 기말고사

영역	융합	주제	인간과문학
과목명(국문)	문화텍스트의상징읽기	과목명(영문)	Reading the symbol of cultural text
개요 및 특성	① 시, 소설뿐 아니라 영화, 드라마, 애니메이션, 광고 등 현대문화의 다양한 텍스트를 감상하고 분석·비평함으로써 다양한 문화텍스트를 이해하고, 현대문학의 입체적이고 통합적인 접근을 탐색하는 시간이다. 이론 중심의 수업으로 진행되나 필요에 따라 학습과제나 학생들의 발표수업 등도 진행된다. ② 학습에 도움이 되도록 강의 홈페이지에 강의자료와 심화학습 자료를 업로드하여 제공한다. ③ 학생들의 이해와 공감을 이끌어내기 위해 수업자료로 문학, 역사, 미술, 영화와 드라마, 애니메이션, 광고 등 다양한 문화 텍스트를 활용하여 수업을 진행한다.		
교과목표	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. 교육의 목표는 '생각하는 힘'을 기름으로써 새로운 상상력과 창의적인 사고력을 키우는 것이다. 현대 사회는 틀에 박힌 사고방식이 아닌 새로운 상상력과 창의적인 사고력을 요구한다. 선입견이나 고정관념을 제거하고 새롭게 느끼고 생각하는 힘을 키우는 것은 대상을 새롭게 인식하는 것이라 할 수 있다. 이 수업의 학습목표는 학생들에게 생각하는 힘과 창의적인 사고력을 키울 수 있는 새로운 인식을 사유하게 하는 것이다.		
교과내용	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.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	40%	① 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.	과제 및 시험
창의융합역량	60%	① 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.	과제 및 시험

영역	융합	주제	인간과문학
과목명(국문)	세계의명시	과목명(영문)	The World Famous Poetry
개요 및 특성	세계문학사의 정전들의 앤솔로지를 제공하여 균형 잡힌 교양인을 양성하는 것을 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 목표로 합니다. 김춘수의 시가 인용된 BTS의 가요를 함께 감상하기도 하며, 윤동주를 주인공으로 한 영화『동주』의 한 장면을 감상하기도 합니다.		
교과목표	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		
교과내용	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.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	40%	① 세계의 여러 문화권의 정전에 대한 폭넓은 식견을 갖춤으로써 세계시민으로서의 글로컬 소통능력을 기를 수 있다.	토론, 과제
창의융합역략	60%	① 세계의 여러 문화권의 정전에 대한 폭넓은 식견을 갖춤으로써 세계시민으로서의 글로컬 소통능력을 기를 수 있다.	토론, 과제

영역	융합	주제	인간과문학
과목명(국문)	시대를노래하는시인과그들의삶	과목명(영문)	Korean Poets and Their Life
개요 및 특성	〈시대를 노래하는 시인과 그들의 삶〉은 수강생들이 시를 사랑하는 마음으로 교양인으로서의 값진 삶을 영위할 수 있게 합니다. 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.		
교과목표	〈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 값진 삶을 영위할 수 있게 됩니다.		
교과내용	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 T-LMS를 통해 블랜디드 러닝을 병행합니다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	40%	① 시작품에 대한 이해를 통해 이성과 감성 간의 균형적 사고 능력을 함양한다.	토론, 과제
창의융합역량	60%	① 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.	토론, 과제

영역	융합	주제	인간과문학
과목명(국문)	여성의예술세계	과목명(영문)	The World of Feminine Art
개요 및 특성	〈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		
교과목표	'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 해왔습니다. 그러한 여성 작가들로는 시몬느 드 보봐르, 제인 오스틴, 샤럿트 브론테, 버지니아 울프, 실비아 플라스, 이민진, 로렌 와이스버거, 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		
교과내용	여성주의가 처음 태동한 19세기부터 현재까지 동서양을 망라하여 전 세계에 보편적인 감동을 주는데 성공한 여성작가 시몬느 드 보봐르, 제인 오스틴, 샤럿트 브론테, 버지니아 울프, 실비아 플라스, 이민진, 로렌 와 이스버거, 한강 등의 작품을 감상하고 이해함으로써 여성예술의 세계를 이해합니다. 나아가 현재 대학생들이 맞이할미래의 세계가 소수자라는 이유로 차별 받지 않는, 다양성의 세계가 되도록 하기 위한 방안을 토론을 통해 함께 모색합니다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	40%	① 세계의 여러 문화권의 정전에 대한 폭넓은 식견을 갖춤으로써 세계시민으로서의 글로컬 소통능력을 기를 수 있다.	토론, 과제
창의융합역량	60%	① 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.	토론, 과제

영역	융합	주제	인간과문학
과목명(국문)	영화로만나는우리고전	과목명(영문)	Reading Korean Classical Literature in the Movies
개요 및 특성	영화라는 영상 매체를 활용하여 고전 문학을 학생들과 조금 더 친숙하게 다가가 분석하고자 합니다. 영화 〈사도〉에 나타난 등장인물들 간의 갈등을 통해 〈한중록〉에 표현된 혜경궁 홍씨의 갈등과 번뇌에 대하여 살펴보면서 '인간과 문학'이라는 주제에 한층 심도 있게 접근할 수 있을 것입니다.		
교과목표	① 영화를 통해 한국의 고전 문학에 대한 흥미와 관심을 높인다. ② 한국 문학사의 중요 작가와 작품들을 이해한다. ③ 고전 문학 작품 분석을 통해 고전과 현대를 아우르는 문학 해석의 다양성을 통해 인문적 사유를 키운다. 궁극적으로 이 강의를 통해 영화하는 매체를 활용하여 한국 고전 문학에 대한 관심을 높이고 문학에 대한 안목과 인문학적 사유 능력을 키울 수 있을 것입니다.		
교과내용	이 강의는 한국 문학사의 중요 작품을 이해하고, 우리가 알고 있는 역사적 사건 해석에 큰 질문을 던지고자 합니다. 한국 문학사의 중요 작품을 이해하고, 우리가 알고 있는 문학적 사건 해석에 질문을 던지고자 합니다. 예를 들어 이 수업에서 원간섭기 시대를 살았던 고려왕을 중심으로 전개되는 특별한 사랑 이야기를 담고 있는 영화 〈쌍화점〉을 다룰 예정입니다. 이 영화를 통해 우리는 영화의 역사적 상상력으로 재현된 고려 시대의 모습과 당시의 문학과 문화를 간접적으로 경험할 수 있습니다. 또한 문학사에서 후대 남녀상열지사로 평가되는 고려가요 쌍화점의 이면적인 문화 배경 등에 대하여 다르게 생각할 여지가 있는지 등등 다양한 시각에서 쟁점들을 고민하고자 합니다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	40%	① 영화와 다양한 매체를 효과적으로 활용하여 문학사에서 의미 있는 작품에 대한 필요하고 유용한 정보를 얻을 수 있도록 구성	퀴즈
창의융합역량	60%	① 영화로 만나는 고전 문학 텍스트를 통해 인간의 사고와 행동에 대한 주체적 비판의식을 고양하고,미적 감각을 키우는 것은 물론 포괄적으로 사유하는 경험을 제공하는 교과목으로 구성	과제

영역	융합	주제	인간과문학
과목명(국문)	영화로이해하는인간의활동과심리	과목명(영문)	Human Activity and Psychology Through Film
개요 및 특성	이 교과목은 영화를 통해 인간의 심리와 활동을 탐구하고 이를 문학적, 심리학적 관점에서 해석합니다. 영화 속 등장인물의 활동, 역할 수행을 분석하여 인간의 행동과 심리적 과정에 대한 이해를 넓히고, 심리학 이론을 학문적 배경으로 활용하여 문학적 해석 능력을 심화합니다. 영화의 시각적이고 감정적인 요소를 통해 높은 수준의 공감과 이해를 도모할 수 있도록 돕는 매개체로 활용합니다.		
교과목표	① 영화 속 등장 인물의 심리 상태와 내러티브를 분석하고 문학적 관점에서 서사의 구조를 이해한다. ② 심리학 이론을 영화의 등장인물과 그들의 행동에 적용하여 심층 분석한다. ③ 영화 속 인물들이 수행하는 주요 활동과 역할의 심리적, 사회적 의미를 파악하고 분석한다. ④ 문학적 분석과 심리학적 이론을 결합하여 인물의 성장과 변화 과정을 다각도로 탐구한다.		
교과내용	① 다양한 영화 작품을 통해 서사 구조와 주요 테마를 분석한다. ② 인물의 일상 및 주요 활동을 영화 속 활동 분석하고 그 심리적, 사회적 의미를 이해한다. ③ 인지행동치료(CBT), 정신분석학, 사회심리학 등의 심리학 이론을 학습하고 영화에 적용한다. ④ 인물의 역할과 심리적 갈등을 활동 및 역할측면으로 분석하여 성격 및 성장 과정을 탐구한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	51%	① 영화 속 다양한 활동과 역할을 통해 등장인물들을 공감하며 다양한 사람들과 소통할 수 있다.	필기시험
창의융합역량	30%	① 영화 속 활동을 문화와 사회, 신체적 및 인지적 측면에서 창의적으로 사고하고 자신의 활동으로 융합하는 능력을 취득할 수 있다.	과제
문제해결역량	19%	① 영화속 주인공들의 갈등이나 신체적 문제를 해결하는 과정을 통해 자신의 삶의 문제를 해결하는 방법을 습득할 수 있다.	필기시험

영역	융합	주제	인간과문학
과목명(국문)	우리고전속사랑엿보기	과목명(영문)	A Glimpse of love in Korean classical literature
개요 및 특성	시대와 배경을 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		
교과목표	우리 선인들의 고전 문학 작품 속 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.		
교과내용	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.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	60%	① 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.	시험
창의융합역량	40%	① 우리 고전문학 텍스트를 에피소드 중심으로 살펴 인문학적 관점에서 고전 작품을 감상·이해하여 고전의 현대적 변용 의미를 살필 수 있다.	과제

영역	융합	주제	인간과문학
과목명(국문)	의학적상상력과인문학	과목명(영문)	Medical imagination and Humanities
개요 및 특성	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.		
교과목표	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.		
교과내용	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 강과이다. 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.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	40%	① 사회의 다양한 구성원과 소통하며, 타자의 다양성와 차이성을 이해하고, 상황과 맥락에 공감하는 능력을 기를 수 있다.	과제 및 시험
창의융합역량	60%	① 인간과 세계에 대한 근본적 이해와 포괄적 사유를 바탕으로 다양한 학문의 지식을 융합하고 새로운 사고와 지식을 창출할 수 있는 능력을 기를 수 있다.	과제 및 시험

영역	융합	주제	인간과문학
과목명(국문)	인간탐구	과목명(영문)	Disquisition on Human being
개요 및 특성	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.		
교과목표	인간에 대하여 고찰했던 동서양 철학자들의 다양한 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. 이를 통하여 학생들은 인간에 대한 현대 자본주의 사회의 협소한 시각으로부터 벗어나 공동체성을 복원하는 미래지향적 사고를 갖도록 한다.		
교과내용	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.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	40%	① 타자의 다양성과 차이성을 이해하고, 상황과 맥락에 공감할 수 있는 능력	토론과제, 필기시험
창의융합영역	60%	① 다양한 학문의 지식을 융합하는 과정에서 유연한 사고를 통하여 인간에 대한 의미 있는 생각을 할 수 있는 능력	토론과제, 필기시험

영역	융합	주제	인간과문학
과목명(국문)	전래동화로배우는한국어	과목명(영문)	Learning Korean through traditional fairy tales
개요 및 특성	이 교과목은 정규 학부 교양 과목으로 한국어능력 중급 이상의 유학생을 대상으로 한다. 한국의 옛날이야기를 통해 흥미롭게 한국어 어휘와 문법을 익히고 한국 문화 또한 함께 배울 수 있는 교과목이다. 한국의 유명한 옛날이야기를 통해 속담과 사자성어, 관용표현 이외의 한국 사회의 보편적 세계관을 이해할 수 있다.		
교과목표	이 교과목을 통하여 한국의 전래 동화를 통하여 관련 어휘 및 표현(특히, 관용표현)을 학습하며 한국 전래 동화에 묘사된 핵심 문화적 가치와 도덕을 식별하고 해석할 수 있다. 전래 동화에 영향을 미치는 역사적, 지역적 맥락에 대한 통찰력도 얻을 수 있다. 외국인 유학생 본국의 동화와 비교하여 다문화적 관점을 키울 수 있다.		
교과내용	이야기는 모든 문화의 필수적인 부분이며 가치, 신념, 역사를 담는 그릇의 역할을 한다. 전래 동화에는 한국 사회의 세계관 및 문화적 규범이 반영되어 있고 교훈, 유머, 감정 등이 풍부하게 드러나 있다. 이것을 통하여 한국 문화의 이해뿐만 아니라 언어 학습(어휘, 관용 표현 및 기능 교육) 향상에 도움이 된다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	70%	① 한국의 전래 동화를 통하여 한국의 역사, 문화, 세계관 등을 이해하고 본국의 이야기와 비교하며 다양성을 이해, 인지할 수 있다.	과제, 필기시험
정보활용역량	30%	① 전래 동화를 정확하게 향유하기 위해서 필수적으로 요구되는 한국어에 대한 지식을 향상시킬 수 있다.	과제, 필기시험

영역	융합	주제	인간과문학
과목명(국문)	지역문학으로읽는로컬리티와토포폴리아	과목명(영문)	Locality and topophilia read in local literature
개요 및 특성	본 교과목은 지역문학을 기반으로 강릉 지역의 로컬리티를 탐구하는 데 목적이 있으며, 지방의 공동화를 넘어 지역 붕괴로 치닫고 있는 사회적 맥락 하에서 이를 보다 가속화시키는 수부 중심주의적 사고를 불식시키는 데 주안점을 두고 있다. 지방을 마이너의 영역으로, 지방민을 루저로 판단하는 대중적 편견에서 벗어나 지역의 고유성과 가치를 재발견하는 것이야 말로 글로컬리즘을 향한 귀중한 밑거름이 될 것이다.		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	49%	① 지역문학의 창작 의도를 작가론적 차원에서 이해하고 인물의 행동과 환경에 대한 내포적 의미를 파악할 수 있다.	정규시험
창의융합역량	51%	① 중앙과 로컬의 이분법적 사고를 극복하고 이를 바탕으로 로컬의 역사성과 현장성을 이해할 수 있다.	성찰지 평가, LMS활동

영역	융합	주제	인간과문학
과목명(국문)	판소리 속 음식문화로 살펴본 한국, 한국인	과목명(영문)	Korean Food Culture in Pansori
개요 및 특성	판소리 속 음식문화는 인간의 삶 속에 식문화가 형성되는 과정과 특징에 대해 학습하고 식문화가 실제 생활 외에도 시, 소설, 음악 등 다양한 분야와 무관하지 않음을 공감하게 하며, 이러한 예술 작품 속에 녹아있는 우리의 식생활에 대한 바른 이해를 구하는 과목이다.		
교과목표	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 정확하게 인지하게 한다. 또한 우리의 음식 문화가 시대변화에 따라 어떻게 변화하는지를 살펴 음식을 통해 세상을 보는 안목을 지닐 수 있도록 한다.		
교과내용	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.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	40%	① 판소리에 제시되는 인간의 다양한 문제와 음식과 관련성을 잘 알고 실생활에 적용할 수 있다.	필기시험
창의융합역량	60%	① 소설이자 소리, 연극이 함께하는 종합예술인 판소리를 알고, 그 속에 등장하는 음식을 통해 우리나라의 식생활 문화를 이해하여 다양한 학문의 지식과 정보를 이해하고 융합할 수 있는 능력을 기른다.	필기시험

영역	융합	주제	인간과문학
과목명(국문)	판타지문학의안과밖	과목명(영문)	In and Out of Fantasy
개요 및 특성	본 수업에서는 영화 〈해리 포터〉 시리즈 중 1, 2, 3, 4편을 분석의 대상으로 한다. 우리 인간들은 〈해리 포터〉시리즈의 '호그와트'와도 같은 다른 세계를 꿈꾸고 있을 것이다. 그 다른 세계로 가기 위해선, 현재 내 자신이 있는 세계와 그 새로운 세계 사이의 벽을 허물어야만 한다. 벽을 허물어 넘어서는 고통, 그리고 고통 저 너머의 그 무엇에 대한 깨달음, 그것이 우리가 본 교과에서 배워나갈 내용이다.		
교과목표	본 수업의 목표는 첫째로, '환상문학'에 대한 이해이다. 저급장르로만 폄하되었던 환상문학이 보여주는 세계에 대한 이해이다. 둘째로는 우리가 사는 세상의 '문화현상'에 대한 이해이다. 〈해리 포터〉 시리즈가 보여준 가공할 만한 세계적 인기는 우리가 사는 현실 세상에 대한 이해로 직결 될 수 있는 것이다. 마지막으로는 경계와 선택의 귀로에 선 인간에 대한 이해이다. 정리해서 말하면 〈해리 포터〉 시리즈에 나오는 인물들을 통해 나를 돌아보며, 문화현상으로서의 〈해리 포터〉를 분석해봄으로서 문화현상에 대한 올바른 비판의식이 강화될 수 있다는 것이며 이러한 사유는 모든 인류가 동시적 존재가 되는 디지털 세계에 나는 무엇을 해야 하는가에 답할 수 있는 창의융합역량과 공감적소통역량을 향상시키는 것을 목표로 한다.		
교과내용	〈해리 포터〉 시리즈에 나오는 인물들의 사고와 행동을 통해 나를 돌아보며, 문화현상으로서의 〈해리 포터〉를 통해 비판의식이 강화될 수 있다는 것이다. 이와 같은 사유는 모든 인류가 동시적 존재가 되는 디지털 세계에 나는 무엇을 해야 하는가에 답할 수 있는 창의융합역량을 키우게 될 것이다. 본 수업에서는 영화 〈해리 포터〉 시리즈 중 1, 2, 3, 4편을 분석의 대상으로 한다. 우리 인간들은 〈해리 포터〉시리즈의'호그와트'와도 같은 다른 세계를 꿈꾸고 있을 것이다. 그 다른 세계로 가기 위해선, 현재 내 자신이 있는 세계와 그 새로운 세계 사이의 벽을 허물어야만 한다. 벽을 허물어 넘어서는 고통, 그리고 고통 저 너머의 그 무엇에 대한 깨달음, 그것이 우리가 본 교과에서 배워나갈 내용이다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	40%	① 문화적 랜드마크 작품 보기를 통해 지구촌적 의사소통 능력 및 인간에 대한 공감능력을 키우게 될 것이며, 이러한 지구촌적 소통과 공감을 바탕으로 내가 속한 지역에 관한 글로컬적 이해를 할 수 있게 되는 공감적소통 역량을 강화시킬 수 있다.	토론, 발표, 필기시험
창의융합역량	60%	① 문화적 랜드마크 작품 속 인물들의 사고와 행동을 통해 나를 돌아보며, 문화현상에 대한 비판의식이 강화하는 깊은 사유는 모든 인류가 동시적 존재가 되는 디지털 세계에 나는 무엇을 해야 하는가에 답할 수 있는 창의융합역량을 강화시킬 수 있다.	토론, 발표, 필기시험

영역	융합	주제	인간과문학
과목명(국문)	현대문학으로읽는인문학키워드12	과목명(영문)	Humanities keywords 12 read in modern literature
개요 및 특성	본 교과목은 최근 사회적 화두로 부상한 인문학 키워드를 중심으로 동시대 문학작품을 통해 그 실체를 규명하고 성찰하고자 하는 데 목적이 있다. 이는 감정교육이나 수신술로 타락한 가짜 인문학을 불식시키며, 인간과 사회에 대한 성찰이라는 인문학의 본질적인 측면을 회복하는 과정이 될 것이다. 인문학은 감정 정화나 사회생활의 효율성을 위해 복무하는 학문이 아니다. 참된 인문학은 나타의 상태에 놓여 있는 우리의 무지를 일깨우며 부정한 현실을 비판하고 이에 길항하게 한다.		
교과목표	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.		
교과내용	「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		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	49%	① 우리 시대의 화두가 되고 있는 인문학의 핵심 개념들을 정확하게 설명할 수 있다.	정규시험
창의융합역량	51%	① 인문 현상에 대한 다양한 해석의 결과를 이해하고 이를 바탕으로 자신의 관점을 수립할 수 있다.	성찰지 평가, LMS 활동

영역	융합	주제	인간과문학
과목명(국문)	현대소설로성찰하는한국사회와문화	과목명(영문)	Korean society and culture reflecting on modern novels
개요 및 특성	이 교과목은 지정텍스트를 읽고 구체적인 현실에서의 갈등, 쟁점화되고 있는 이슈를 중심으로 인간이 세계에 대응하고 살아가는 방식을 사유할 수 있도록 한다. 학습자는 지정텍스트가 모티프로 하는 의, 식, 주 생활을 기반으로 현대사회 인간의 다양한 사고와 행동, 사회 문화적 현상들에 대해 성찰할 수 있다.		
교과목표	1. 소설 속 인물(행동)과 사건(갈등)을 통해 사회구조와 문화적 가치변동을 읽어낼 수 있다. 2. 인간의 자율성에 대한 성찰, 공동체에 대한 성찰로 사유를 확장할 수 있다. 3. '어떤 세계를 꿈꾸고, 어떻게 살 것인가'를 새로운 관점에서 사유할 수 있다.		
교과내용	〈현대소설로 성찰하는 한국사회와 문화〉는 지정텍스트 읽기와 소규모TBL 활동으로 운영된다. 지정텍스트에 대한 내용을 주차별 주제의 관점에서 정리하고, 다양한 해석, 문제제기, 비판적 검토 등이 필요한 부분은 소규모TBL로 논의한다. 지정텍스트는 현대사회 인간의 삶과 사회를 포괄적으로 통찰할 수 있는 소설이 선택되며, 3-4학기 단위로 교체한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	25%	① 텍스트를 읽고 핵심내용을 파악할 수 있다. ② 토의, 토론에 참여하여 자기 의견을 적극적으로 말할 수 있다.	소규모TBL
창의융합역량	55%	① 텍스트가 제시하는 세계와 인간에 대한 문제의식을 다양한 학문의 지식과 정보로 해석, 재조직할 수 있다. ② 다양한 영역, 학문의 지식을 융합하여 새로운 아이디어 및 의견을 제시할 수 있고, 한 편의 글로 종합하는 데 독창적으로 활용할 수 있다.	과제
문제해결역량	20%	① 텍스트에 대한 이해와 해석을 바탕으로 현실사회의 문제를 분석할 수 있다. ② 설정된 혹은 발견한 문제를 해결하고 실천할 수 있는 합리적인 방법을 제시할 수 있다.	과제

② 역사와사회

영역	융합	주제	역사와사회
과목명(국문)	[불]순한생각들	과목명(영문)	[Im]polite Thoughts
개요 및 특성	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 모색하고자 한다.		
교과목표	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, 차별행위의 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.		
교과내용	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.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	40%	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.	지필고사, 발표, 태도, 팀활동
창의융합역량	60%	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.	지필고사, 발표, 태도, 팀활동

영역	융합	주제	역사와사회
과목명(국문)	고대문명의이해	과목명(영문)	Understanding of Ancient Civilizations
개요 및 특성	인간은 과거의 역사를 통해서 미래를 대처할 지혜를 얻는다. 하루가 다르게 빠른 속도로 변하고 있는 현대 사회 속에서 이제는 우리 인류 문명의 기원에 대한 고찰이 필요한 때가 되었다. 본 교과목은 이렇게 고대 문명들의 역사와 기록, 유적지와 유물들을 통해서 고대 문명이 과연 오늘날을 살아가는 우리들에게 어떤 지혜를 주고 있는지를 학습하려고 하는 것이다.		
교과목표	인류의 기원에 대한 물음은 오늘날의 인류와 물질문명을 이해하기 위한 필수적인 요소가 된다. 고대 문명의 발상지들은 강을 중심으로 위치해 있다는 것은 주지의 사실이다. 그 중에서도 나일 강을 중심으로 했던 이집트 문명, 인더스 강을 중심으로 태동했던 인도 문명, 황하 강 유역에서 시작된 중국 문명, 그리고 티그리스와 유프라테스 강 사이에서 시작되었던 수메르 문명 등을 본 교과목을 통해 살펴보게 된다.		
교과내용	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, 황하 강 유역에서 시작된 중국 문명, 그리고 티그리스와 유프라테스 강 사이에서 시작되었던 수메르 문명 등을 본 교과목을 통해 살펴보게 된다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	40%	① 전문지식을 탐구하는 역량을 키우기 위해 고대 문명이 보여주는 정치, 경제, 사회 현상을 이해하고 분석하는 능력을 배양한다.	과제물
창의융합역량	60%	① 역사에 대한 기본 지식을 습득하여, 고대 문명의 다양한 현상들을 인문학적으로 이해하고 해석할 수 있는 능력을 키운다.	필기시험

영역	융합	주제	역사와사회
과목명(국문)	동서양문명을만난일본역사이야기	과목명(영문)	Japanese History in Eastern and Western civilizations
개요 및 특성	본 교과목은 글로벌히스토적 관점에서 동서양 문명과 관계하는 일본의 역사를 통섭적으로 개괄하여 일본 역사의 이해를 돕고, 다각적인 역사 인식 및 역사 사고를 함양하는 수업이다.		
교과목표	본 교과목은, 글로벌 히스토리적 접근에서 일본역사 속에 축적된 동서양의 문화 및 문명을 고찰하여 일본 사회문화의 문화교류의 접변과 그 역사의 형성 과정을 탐구한다. 이로써 현대 일본과 일본인에 대한 기초적인 역사적 정보 및 인문학적 앎을 이해하고 학습하는 것을 기본 목표를 삼고 있다. 아울러 일국사관에서 벗어나 다각적인 시각에서 일본역사를 탐구함으로써 글로벌 사회에서의 다양한 역사적 시점을 함양하고 세계적 안목과 역사적 사고를 기르는 것을 목적으로 한다.		
교과내용	본 강의는 일본의 고대부터 근대에 이르기까지의 역사의 범주를 설정하여, 일본이라는 나라를 둘러싸고 동양과 서양의 문명이 어떠한 경로와 관계 속에서 일본 내에 영향을 미쳐 일본 역사와 문화를 형성해 나갔는지를 고찰하면서 포괄적이고 광학적인 시점에서 일본의 기초적 역사 인문지식을 심화한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	40%	① 본 역사적 지식을 이해하고 습득함으로써 일본에 대한 이해를 심화할 수 있다.	과제
창의융합역량	60%	① 일본 역사를 세계사적 관점에서 체계적으로 이해하고, 다각적인 역사 인식 및 한 역사에 대한 통합적 사고를 배양한다.	필기시험

영역	융합	주제	역사와사회
과목명(국문)	동아시아역사속라이벌과사회변화	과목명(영문)	Rivalry and Social Change in East Asian History
개요 및 특성	동아시아 역사 속의 라이벌 관계의 인물과 그와 관련된 역사를 살펴보고 이를 분석 정리하면서 그 교훈을 실생활 속에 적용하는 것을 목표로 한다. 이를 수행하기 위해 모의수업, 하브루타, PBL과 같은 교수법도 적용하여 다양한 창의적 지식을 습득하여 활용하도록 한다.		
교과목표	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 소통과 해결역량을 키울 수 있으며, 정보활용 역량도 실생활 속에 적용할 수 있다.		
교과내용	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, 당태종과 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.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	15%	① 다양한 인물과 역사적 사실을 습득하여 공감되는 사실을 적용하며 동아시아 역사인 만큼 폭넓은 글로벌적인 사고를 할 수 있다.	과제(모의수업,하브루타,PBL), 필기시험
정보활용역량	15%	① 라이벌 역사를 통한 지식을 다양한 스마트기기를 통하여 습득하고 지식을 활용하여 실생활 속에 활용할 수 있다.	일반과제, 시험
창의융합역량	55%	① 라이벌 인물(조직)과 사건 통해 체계적으로 이해 · 정리, 창의, 지혜(지략) 등등을 교훈으로 실생활 속에 적용할 수 있다.	일반과제, 시험
문제해결역량	15%	① 라이벌 인물들의 문제해결 방식을 교훈으로 삼아 실생활 속에 적용할 수 있다.	일반과제, 시험

영역	융합	주제	역사와사회
과목명(국문)	서양미술의역사	과목명(영문)	Western Art History
개요 및 특성	고대로부터 19세기에 이르는 서양의 건축, 회화, 조각을 역사적 흐름에 따라 살펴본다. 서양미술문화의 흐름을 이해하고, 각 시대와 문화권, 예술사조 및 예술가들의 특성을 인식하고 분별하며 미학적으로 분석하는 능력을 기르게 될 것이다.		
교과목표	서양의 조형예술에 반영된 각 시대 각 문화권의 세계관과 종교, 사상, 미의식 등의 양상을 조명해봄으로써 서양미술문화의 흐름을 이해하고, 시각이미지를 다양한 관점에서 분석하고 향유하는 능력을 기르고자 한다.		
교과내용	① 고대로부터 19세기 낭만주의 미술까지의 서양의 건축, 회화, 조각을 역사적 흐름에 따라 공부한다. ② 작품을 둘러싸고 있는 시대적 배경과 예술사조, 미술의 형식 및 양식의 문제들을 두루 논의하되, 특히 문화, 종교, 신화를 통해 조명할 것이다. ③ 수업은 이론 강의 및 작품분석으로 이루어진다. ④ 원하는 학생에 한해 작품 한 점을 설명하는 5분 정도의 간단한 발표를 한다(하루에 한 명만 가능).		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
창의융합역량	60%	① 각 시대의 세계관과 문화의 성격을 이해할 수 있다. ② 서양의 역사 및 미술 관련 용어의 개념을 인식하고 설명할 수 있다. ③ 논의되는 각 시대의 미술을, 다양하고도 복합적인 관점과 층위에서 종합적으로 이해할 수 있다. ④ 특정 문화권의 미술과 미술가들의 형식적·양식적 특징을 이해할 수 있다. ⑤ 미적 감수성을 배양하고 향유할 수 있다.	필기시험 보고서 토론
문제해결역량	40%	① 조형예술의 미학과 시각이미지를 분석할 수 있다. ② 논점을 파악하고 적절한 언어를 통해 논리적으로 표현할 수 있다. ③ 적절한 논리전개와 세련된 편집디자인을 통해 작품분석 보고서 및 파워포인트를 작성할 수 있다.	필기시험 보고서 토론

영역	융합	주제	역사와사회
과목명(국문)	서울600년의시간여행	과목명(영문)	600 years of time travel about Seoul
개요 및 특성	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		
교과목표	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.		
교과내용	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		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	49%	① 정치와 경제의 영역에서 사회현상을 분석·진단·해석하며, 체제와 체계, 제도, 법, 정책 등에 대한 이해를 도모하고, 4차 산업혁명의 시대에 대응하는 정치경제관 및 국제 이슈에 대한 이해를 형성하는 교과목으로 구성	온라인 시험
창의융합역량	51%	① 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	온라인 시험

영역	융합	주제	역사와사회
과목명(국문)	세계사깊이읽기	과목명(영문)	In-Depth Reading of World History
개요 및 특성	인문학의 기본 개념과 학문적 접근 방법론을 학습하면서 역사사실을 비판적으로 조망하는 능력을 배양한다. 민족과 국가를 떠나 타자(Others)와의 차이점을 이해하고 특정한 시각에서 제한된 역사를 학습하는 것이 아니라, 유럽으로부터 전 지구적 역사에 대한 폭넓은 이해를 도모한다. 세계사의 제 문제에 관련된 역사사건과 역사주체에 대한 비판적 해석을 탐색하고 각 시대별 문화와 역사 문제에 대해 올바른 준거의 형성과 미래에의 기준이 될 수 있는 방향성을 모색할 수 있는 능력을 배양한다.		
교과목표	서구 문명을 형성해 온 다양한 민족과 국가, 지역 문화들의 주요 변천에 대한 올바른 역사 안목 및 비판적 사고의 배양을 목표로 한다. 학생들로 하여금 미래 사회를 이끌어갈 역량있는 인재로서 서양의 역사문화에 대한 균형 잡힌 이해를 도모한다.		
교과내용	서양문화의 역사적 문맥과 토대에 관한 전반적인 이해를 위해 세계사적 지식을 습득하도록 교육하는 동시에 다양한 시대의 국가 및 민족간의 경쟁과 호혜적 역사문화에 대한 성찰을 통해 거시적인 역사의 흐름과 그 안의 내적 존재들에 대해 사고하는 시간을 갖도록 한다. 교과 내용 범위 : 서양 고전문명으로부터 근대 유럽의 문명과 혁명의 확산, 19세기 문화와 세계의 이해, 양차 세계대전 및 현대 세계의 사회와 문화에 대한 주제별 학습이 이루어지도록 한다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	20%	① 타자와의 다양성과 차이점을 이해하고 역사적 맥락과 세계사적 네트워크에 대한 폭넓은 이해와 국제사회의 여러 문제에 대한 유연한 대응 능력 배양	다양한 연구 자료에 대한 이해도 측정 및 모둠 활동을 통한 과제 수행과 발표를 통한 자신의 생각을 표현하고 전달하는 능력 평가
정보활용역량	20%	① 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	과제 해결을 위한 전문지식의 탐색과 지식의 활용 정도 점검 및 평가
창의융합역량	60%	① 세계의 다양한 역사의 주제를 탐구 하는 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	습득한 지식의 이해와 역사에 대한 통찰력 평가

영역	융합	주제	역사와사회
과목명(국문)	세계시민교육과미래사회	과목명(영문)	Global Citizenship Education and Future Society
개요 및 특성	세계시민교육은 세계시민성 또는 세계시민의식을 전제로 한다. 세계시민성은 세계시민주의(cosmopolitanism) 또는 지구시민성(planetary citizenship)과 동의어로 간주할 수 있으며, 법적 지위를 수반하지 않으면서 세계 차원에서 연대감, 집단 정체성, 소통 능력과 인류 공동 번영의 가치를 지지한다는 공통분모를 지닌다. 유네스코가 제안하는 세계시민교육은 학습자가 모든 시민이 보유하는 다중적 정체성과 인류의 보편적 가치에 대한 이해를 토대로 지역-국가-세계의 상호 연결성의 관점에서 개별 국가 및 국제 사회의 문제를 바라보고, 소통과 협력을 통해 이의 해결 방안을 모색하고 실천하도록 돕는데 주안점을 두는 교육이라 설명할 수 있다.		
교과목표	① 예비교원인 사범대학 학생들이 미래 교육에서 그 중요성이 더욱 강조되고 있는 세계시민교육을 위한 기초 소양을 함양한다. ② 더 정의롭고, 평화로우며, 관용적이고, 포용적이며, 안전하고, 지속가능한 세상을 만드는 데 필요한 학습자의 지식과 기술, 가치와 태도를 계발한다.		
교과내용	본 교과는 사범대학 학생들을 대상으로 한 융합영역의 과목으로 예비교원에게 불확실성과 모호성이 커지는 미래사회에서 세계시민교육의 중요성을 인식하고, 세계시민으로서의 역량을 함양하는 것을 목표로 한다. 인간과 세계에 대한 근본적 이해와 포괄적 사유를 바탕으로 다양한 학문의 지식을 융합하고 새로운 사고와 지식을 창출할 수 있는 능력, 즉 창의융합역량을 대표역량으로 함양할 수 있다. 역사에 대한 기본지식의 습득, 지리를 통해 세상을 바라보는 관점과 방법의 이해, 그리고 사회현상에 대한 입체적이고 맥락적인 이해를 통하여 통합적 안목을 키우며 창의적 관점에서 세계와 미래를 조망해볼 수 있도록 하는 교과목으로 구성하고자 한다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공동체역량	10%	① 다면적 정체성에 대한 이해와 개인의 문화/종교/인종 및 그 밖의 차이점을 초월하는 '집단 정체성'의 잠재력에 기초한 태도를 기른다.	자기성찰일지
공감적소통역량	10%	① 공감이나 갈등 해결 같은 사회적 기술과 의사소통 기술 그리고 다양한 배경과 출신, 문화, 관점을 가진 사람들과 교류하고 소통, 공감하고, 연대의식을 갖는다.	자기성찰일지
창의융합역량	60%	① 문제의 서로 다른 차원과 양상 및 측면을 인지하는 다양한 관점의 접근법을 취하는 것을 포함해 비판적이고 체계적이며 창의적으로 생각하는 능력을 기른다.	중간발표, 최종발표, 포트폴리오
문제해결역량	20%	① 세계적 문제들의 세계적 해결 방법을 찾기 위해 협력하고 책임감 있게 행동하며, 공동선을 위해 노력하는 행동력를 기른다.	회의록, 문제확인 및 액션플랜

영역	융합	주제	역사와사회
과목명(국문)	세계테마기행	과목명(영문)	A trip of theme of the world
개요 및 특성	세계테마기행은 각국의 다양한 문화, 역사, 지리적 배경을 탐구함으로써 글로벌 시각을 넓히고, 세계 시민으로서의 소양을 키우기 위한 교양 교과목입니다. 이 과목에서는 대륙별 대표 국가와 지역을 중심으로, 해당 국가의 전통과 생활방식, 자연 환경과 역사적 사건 등을 다룹니다. 학생들은 다양한 시청각 자료, 현지인의 인터뷰, 다큐멘터리, 문화 체험 등을 통해 여러 나라의 문화와 환경을 간접적으로 체험하며, 국제적 감각과 문화적 이해력을 높이는 것을 목표로 합니다. ① 문화적 다양성 이해: 세계 여러 나라의 전통과 문화를 소개하여 학생들이 다른 문화를 이해하고 존중할 수 있는 태도를 기릅니다. 이를 통해 문화적 차이에서 비롯된 오해나 편견을 줄이고, 글로벌 사회에서의 상호 존중과 협력의 가치를 배울 수 있습니다. ② 다양한 학습 자료와 방법 활용: 교재는 사진, 영상, 다큐멘터리, 인터뷰 자료 등을 포함하여 이론적인 내용을 넘어 학생들이 실제 현장을 간접 체험할 수 있도록 돕습니다. 학생들은 각국의 생활을 시각적으로 접하고 경험할 수 있어, 이해도와 흥미를 높일 수 있습니다. ③ 비교와 토론을 통한 비판적 사고: 각국의 문화를 비교·분석하는 활동을 통해 학생들이 비판적 사고력을 기르고, 자신만의 관점을 형성할 수 있도록 유도합니다.		
교과목표	① 세계 각국의 다양한 문화와 역사적 배경을 이해하고, 이를 통해 문화적 다양성의 중요성을 인식한다. ② 주요 대륙과 국가를 중심으로 현지의 생활 방식, 전통, 자연 환경 등을 탐구하여 지리적, 인문학적 지식을 넓힌다. ③ 세계 시민으로서의 소양을 기르고, 국제 사회와의 상호작용 속에서 문화적 교류와 이해의 필요성을 배운다. ④ 탐방지에 대한 기본적인 정보를 학습함으로써 미래의 해외 여행이나 유학, 국제 교류 활동 시 현명한 준비와 적응력을 기른다.		
교과내용	이 교과목은 세계 각지의 문화와 풍경, 인문적 특색을 탐구하여 글로벌 시각을 넓히고자 하는 학생들을 위한 과목입니다. 수업에서는 각국의 주요 관광지와 명소를 주제로 삼아 해당 지역이 지리적 특징, 역서, 문화적 관습 등을 다룹니다. 또한, 사진과 영상, 여행자의 생생한 기록 등을 통해 수업을 보다 몰입감 있게 구성하여 학생들이 가상의 여행을 떠나는 듯한 경험을 제공합니다. 이러한 과정을 통해 학생들은 각국의 다양한 문화를 이해하고, 이를 통해 자신의 정체성과 세계시민으로서의 책임감을 강화할 수 있습니다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	60%	① 세계의 다양한 역사와 문화를 학습하면서 타인과의 의사소통에 대한 이해와 동감 능력이 확대되고 세계의 다양한 문화와 역사에 대해 다룸으로 인해 세계 많은 국가에 대하여 깊이 있는 글로컬 마인드 리셀과 능력 배양이 가능하다.	PBL
정보활용역량	40%	① 다양한 매체를 효과적으로 활용하여 세계 국가에 대한 역사적 사실과 문화, 그리고 나아가 관광 등에 대한 다양한 전문지식 및 정보를 취득할 수 있다.	PBL

영역	융합	주제	역사와사회
과목명(국문)	스크린속중국의시간여행	과목명(영문)	China's Time Travel on the Screen
개요 및 특성	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 약사를 통해 현대를 비추어 보고 우리가 살아가면서 필요한 인생의 교훈과 메시지를 얻도록 합니다.		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	40%	① 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	토론, 과제
창의융합역량	60%	① 중국 역사를 학습하며 중국 고대와 근현대사의 맥락을 이해하며 역사적 안목을 키우고 창의적 관점에서 우리나라와 세계의 미래를 조망해 볼 수 있도록 하는교과목으로 구성	시험, 퀴즈

영역	융합	주제	역사와사회
과목명(국문)	역사속인물들의사랑이야기	과목명(영문)	The love story of historical figures
개요 및 특성	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.		
교과목표	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. ④ 역사 속 다양한 사랑을 주제로 사랑이 무엇인지 논한다. ⑤ 다양한 사랑에 대한 사고를 통해 사랑이 개인과 국가의 운명에 어떤 영향을 미치는지 살펴본다. ⑥ 인간이 가지는 사랑의 대상을 생각하고, 그 사랑의 실체에 대해 사고, 논의한다.		
교과내용	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.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	49%	① 정치와 경제의 영역에서 사회현상을 분석·진단·해석하며, 체제와 체계, 제도,법, 정책 등에 대한 이해를 도모하고, 4차 산업혁명의 시대에 대응하는 정치경제관 및 국제 이슈에 대한 이해를 형성하는 교과목으로 구성	온라인 시험
창의융합역량	51%	① 역사에 대한 기본지식의 습득, 역사를 바라보는 관점과 방법의 이해, 그리고 역사적 사실에 대한 입체적이고 맥락적인 이해를 통하여 역사적 안목을키우며 창의적 관점에서 세계와 미래를 조망해볼 수 있도록 하는 교과목으로 구성	온라인 시험

영역	융합	주제	역사와사회
과목명(국문)	역사속인물을통한PR의이해	과목명(영문)	Understanding PR though Characters in History
개요 및 특성	역사 속 인물들의 PR 활동을 재미있게 엮여, 이론으로서의 PR이 아닌 실전에서 활용될 수 있는 PR에서의 기본적인 개념들을 이해할 수 있도록 함.		
교과목표	① PR의 기능 및 역할에 대해 이해할 수 있도록 함. ② 사회적 맥락 속에서 PR의 다양한 활동을 이해하고, 자신의 전공과 관련하여 어떠한 PR 활동을 할 수 있는지 숙고하고, PR 전략을 마련할 수 있는 아이디어를 개발할 수 있도록 함.		
교과내용	역사 속 인물들이 활동했던 시대적 배경을 학습함으로써, 역사에 대한 기본지식을 습득하고, 그러한 시대적 상황에서의 역사건 사건에 대해 역사적 사실로만 대면하기보다는 맥락 속에서 PR 활동을 이해할 수 있도록 함으로써, 책 속의 PR의 아닌 현실 속에서 PR을 접할 수 있도록 함으로써 창의적으로 적용할 수 있도록 교과 내용을 구성함.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	30%	① PR 활동에 대해 충분히 이해함으로써, 자신은 물론 조직의 PR 활동 차원에서 공중과 의사소통의 중요성을 인식함	필기시험
창의융합역량	60%	① 다양한 영역의 지식을 유기적으로 통합하여 문제를 인식, 분석하고 추론하여 그 문제에 대한 타당한 해결책이나 대안을 제시할 수 있음.	과제, 필기시험
문제해결역량	10%	① 조직의 PR 활동에 대한 방향성을 제시할 수 있도록 정치, 경제, 사회현상을 이해하고 분석할 수 있다.	과제

영역	융합	주제	역사와사회
과목명(국문)	역사인물로배우는한국어	과목명(영문)	Learning Korean through historical figures
개요 및 특성	이 교과목은 특정 역사적 인물을 중심으로 진행되며, 그 인물의 생애, 업적, 역사적 맥락 등을 통해 다양한 한국어 표현, 어휘, 문법을 학습한다. 또한 단순히 언어적 표현에 그치지 않고, 역사적 사건과 인물의 삶을 통해 한국 문화의 뿌리를 이해할 수 있다.		
교과목표	한국어와 한국 문화 이해에 유의미한 인물들을 선별하여 소개하고 나아가 이들의 삶과 업적을 비평적으로 다룸으로써 한국어와 한국 문화의 지식적 이해에 머물지 않고 지역적·세계적으로 균형 있는 시각으로 이끈다.		
교과내용	고조선 시대부터 조선 시대까지 한국인이 사랑하는 역사 속 인물들의 이야기를 통하여 한국인과 한국 문화를 실제적으로 이해하고 배울 수 있다. 어휘와 표현을 흥미롭게 익히고, 읽은 내용을 토대로 자신의 의견을 써 보며 한국어 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기에 자신감을 얻을 수 있다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	60%	① 역사적 인물의 삶을 바탕으로 자신의 견해와 느낌을 논리적으로 표현하며, 구체적인 한국어 표현을 익혀 의사소통 능력을 강화할 수 있다.	과제, 발표, 필기시험
자기관리역량	40%	① 역사적 인물의 생애와 업적을 통해 한국 역사와 문화를 이해하고, 그들이 살았던 시대와 가치를 배우는 과정을 통해 한국 문화에 대한 감수성을 증진할 수 있다.	과제, 필기시험

영역	융합	주제	역사와사회
과목명(국문)	영화로보는자연주의사회사업	과목명(영문)	Natural-Fare(Naturalistic Social Work)in Movies
개요 및 특성	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 사회사업'이론을 통하여 인간의 진정한 행복을 위해서 사회복지는 어떠한 방향과 목적을 설정해야 하는지에 대해 고찰하고, 진정한 사회복지를 구현하기 위해 시민으로서, 대학생으로서의 역할과 책임에 대해 생각하고 행동할 수 있게 한다.		
교과목표	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 사회사업'이론을 통하여 인간의 진정한 행복을 위해서 사회복지는 어떠한 방향과 목적을 설정해야 하는지에 대해 고찰하고, 진정한 사회복지를 구현하기 위해 시민으로서, 대학생으로서의 역할과 책임에 대해 생각하고 행동할 수 있게 한다.		
교과내용	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 사회복지에 대한 이해를 높이는 한편, 복지주체의 다원화 물결 속에 인간 내면의 복지감각을 일깨워 공동체 정신과 끈끈한 사회적 유대감을 형성하여 자연스러운 사람살이로 복지를 구현하고자 하는'자연주의 사회사업' 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.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
창의융합역량	60%	① AI시대의 인간성에 대한 철학적 사유와 인간의 행복에 영향을 미치는 사회복지적 요인에 대한 영화와 다양한 사례들을 창의적으로 융·복합하여 분석, 이해할 수 있다.	시험
문제해결역량	40%	① 인간의 진정한 행복을 위해서 사회복지는 어떠한 방향과 목적을 설정해야 하는지에 대해 고찰하여 사회복지 구현을 위한 나의 역할과 책임에 대해 생각하고 행동할 수 있다.	과제, 발표

영역	융합	주제	역사와사회
과목명(국문)	올림픽인문학	과목명(영문)	Olympic Humanity
개요 및 특성	① 올림픽의 인문학적 이해를 위해 강의와 토론식은 물론, 체험활동을 겸하는 접근방식으로 진행된다. ② 올림픽의 인문학적 문제들을 매개로 삼아 토론 능력, 글쓰기 능력을 기른다는 목표를 가지고 있다. ③ 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. ④ 올림픽의 인문학적 접근을 통해 대학 학생들의 전공 교과목 수강을 위한 인문융합 역량을 강화한다. ⑤ 올림픽과 관련된 인문적 지혜와 체험을 맛봄으로써 현대 스포츠를 대하는 긍정적 태도와 스포츠 관련 전공의 기초 인문 소양을 기른다.		
교과목표	① 올림픽의 인문학적 접근을 통해 대학 학생들의 전공 교과목 수강을 위한 인문융합 역량을 강화한다. ② 올림픽과 관련된 역사, 철학, 사회를 맛봄으로써 현대 스포츠를 대하는 긍정적 태도와 스포츠 관련 기초 인문융합 소양을 기른다.		
교과내용	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, 개·폐막식 영상시청을 위한 플립러닝 수업을 진행한다, 이론 및 토론 수업으로 진행되면, 멀티강의실을 활용한 팀 단위의 주제별 학습		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	30%	① 올림픽 관련 자료를 검색, 수집, 분석하고 효과적으로 활용하는 능력 있으며, 개인 정보 보호에 관한 이해를 하고 있다.	과제, 필기시험
창의융합역량	70%	① 올림픽의 역사, 문화, 예술, 게임, 정치 등의 지식을 유기적으로 통합하여 문제를 인식, 분석, 추론하여 타당한 해결책이나 대안을 제시할 수 있다.	포트폴리오 제출

영역	융합	주제	역사와사회
과목명(국문)	인문으로이해하는일본과한일관계	과목명(영문)	Humanities understanding of Japan and Korea relations
개요 및 특성	문화, 역사, 사상, 문학 등 인문학 키워드를 중심으로 신화, 종교, 전통사상, 대중문화, 전쟁, 정치 등을 주제로 삼아 일본이 어떤 나라인지, 그리고 한일관계에 어떤 일들이 일어났는지 확인해 나간다. 주로 강의 방식으로 진행하며, 이해를 돕기 위해 수강생의 발표나 토론을 병행한다.		
교과목표	① 문학, 역사, 사상 등 다양한 관점에서 일본이라는 나라를 이해할 수 있다. ② 문학, 역사, 사상 등 다양한 관점에서 한일관계를 이해할 수 있다. ③ '타자'와 '나'를 객관적으로 바라보는 시각을 함양할 수 있다.		
교과내용	고전에서 현대에 이르기까지 다양한 문화적 요소를 검토함으로써 가깝고도 먼 이웃나라 일본에 대한 이해도를 높인다. 신화, 종교, 전통사상, 대중문화, 캐릭터, 정치 등 익숙한 일본과 낯선 일본, 그리고 현대 한일관계를 인문학적 시각에서 접근한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	40%	① 일본에 대한 지식을 수집, 정리 분류할 수 있다. ② 수집한 지식을 해석하거나 평가할 수 있다.	자필시험 (중간,기말)
창의융합역량	60%	① 타문화를 객관적인 시각에서 바라보고 동시에 타문화를 통해 나를 돌아볼 수 있다. ② 문화적 사항을 문학, 역사, 사상 등 다양한 관점에서 해석할 수 있다.	자필시험 (중간,기말)

영역	융합	주제	역사와사회
과목명(국문)	인문학으로배우는중국사회와문화	과목명(영문)	Chinese society and culture to learn through humanities
개요 및 특성	중국이라는 나라를 통해 지역학과 문화적인 관점에서 인접 학문 간의 융복합적 사고능력을 키우고 역사적 지식, 사회 문화 전반적인 측면에 대해 종합하고 응용하는 능력을 배양하도록 한다. 또한 중국 사회를 제대로 알고 이해하는 분석적이며 비판적 시각을 갖고 다양한 관점에서 중국을 바라보고 이해하는 역량을 키우도록 한다.		
교과목표	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 인문적사유 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.		
교과내용	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.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	40%	① 중국이라는 이웃 나라에 대해 배우며 사회의 다양성과 다름에 대해 이해하고 포용하며 인간의 정체성과 삶의 다양성을 배울 수 있다	토론, 과제
창의융합역량	60%	① 중국이라는 나라를 통해 지역학과 문화적인 관점에서 인접 학문 간의 융복합적 사고 능력을 키우고 역사적 지식, 사회 문화 전반적인 측면에 대해 종합하고 응용하는 능력을 배양하도록 한다.	시험, 퀴즈

영역	융합	주제	역사와사회
과목명(국문)	일본을움직인역사인물과사건	과목명(영문)	Historical figures and events in Japanese history
개요 및 특성	본 교과목은, 일본의 역사적 핵심 인물을 중심으로 일본의 다양한 역사 이해의 방법을 배우고 다양한 역사적 사고를 체득할 수 있는 수업이다.		
교과목표	본 교과목은, 일본 역사를 움직인 인물과 그와 관련된 주요 사건들을 고찰함으로써 일본 역사의 시대성과 특수성을 파악하는 것을 목적으로 한다. 또한 통시적이고 통섭적인 역사 사실의 확인이 아닌 역사의 주요 인물을 중심으로 일본 역사를 학습하면서 다양한 역사 인식의 방법을 체득함으로써 일본 이해를 심화하는 것을 목적으로 한다.		
교과내용	본 교과목은 일본 역사에서 각 분야에서 명성이 높았던 인물을 수업 소재로 다룬다. 현대 일본인에게도 인지도가 높거나 인기가 많은 인물을 선정하여 현대 일본인들의 역사적 인식 및 인물관에 대한 이해를 돕니다. 본 교과목은 기존의 시대 순서별 역사 사실을 학습하는 것이 아니라, 정치, 문화, 사회 등 다양한 분야 속의 인물과 사건 중심의 소재로 다채로운 역사적 사실을 접하면서 현대 일본과 일본인에 대한 이해를 심화한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	40%	① 현대 일본인들의 중요시 여기는 역사 인물을 검토하여 일본 역사와 현대 일본인의 이해를 심화할 수 있다.	과제
창의융합역량	60%	① 역사의 주요 인물의 사건 내지 업적을 통해 일본의 역사 지식을 체계화하고, 다양한 역사 이해의 방법을 체득하고, 일본 역사의 특수성을 파악할 수 있다.	과제, 필기시험

영역	융합	주제	역사와사회
과목명(국문)	일본지역사회와관광자원	과목명(영문)	The Regions and Tourism Resources in Japan
개요 및 특성	본 수업은 휴먼서비스대학 전용으로 온라인 강의로 진행한다. 일본의 각 지역이 지닌 특수성 및 세계문화유산과 같은 관광자원을 고찰함으로써 향후 유의미한 일본 여행이 가능하도록 돕는다. 수강생은 정해진 기간 안에 강의를 시청하고, 추가로 부여되는 과제를 작성하여 제출한다. 교과 내용에 관한 질의 사항은 토론방이나 게시판을 활용한다. 평가는 중간시험과 기말시험을 실시하며, 문제풀이 및 서술형으로 평가한다.		
교과목표	① 일본의 지역 구분과 각 지역의 환경적 특성에 대해 이해할 수 있다. ② 일본 각 지역에 분포된 관광자원 및 세계문화유산의 의미를 이해할 수 있다. ③ 일본과 한국의 비교를 통해 사고의 폭을 넓힐 수 있다. ④ 일본 여행에 필요한 역량을 갖출 수 있다.		
교과내용	일본의 지역 구분방식 및 지역별 특성을 파악하고, 유네스코에 등재된 세계문화유산을 중심으로 각 지역에 어떤 관광자원이 분포되어 있는지 확인한다. 지역을 보존하고 관광자원으로 개발하는 방법에 대해 고찰함으로써 한국의 지역 사회가 나가야 할 방향을 고민한다. 더불어 추후 일본 여행을 대비하여 유의미한 계획이 가능하도록 여행방법을 습득해 나간다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	40%	① 디지털 도구를 활용하여 정보를 수집하고 해석할 수 있다.	과제
창의융합역량	60%	① 일본 지역 사회에 대한 정보를 이해하고 습득한 지식을 체계화할 수 있다. ② 일본 관광자원을 한국과 비교함으로써 유연하게 사고하고 새로운 아이디어를 제시할 수 있다.	필기시험

영역	융합	주제	역사와사회
과목명(국문)	일제강점기한민족의삶과기억	과목명(영문)	During the Japanese Colonial Period, life and memory of Korean
개요 및 특성	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		
교과목표	일제강점기 역사에 대한 배움을 토대로 한민족이 나아갈 올바른 방향을 사유·토론함으로써 통일한국에 대비하고 영향력 있는 국제사회의 일원으로 성장한다. 일제강점기 역사에 대한 배움을 토대로 한민족이 나아갈 올바른 방향을 사유·토론함으로써 통일한국에 대비하고 영향력 있는 국제사회의 일원으로 성장한다.		
교과내용	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		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	49%	① 정치와 경제의 영역에서 사회현상을 분석·진단·해석하며, 체제와 체계, 제도,법, 정책 등에 대한 이해를 도모하고, 4차 산업혁명의 시대에 대응하는 정치경제관 및 국제 이슈에 대한 이해를 형성하는 교과목으로 구성	온라인 시험
창의융합역량	51%	① 역사에 대한 기본지식의 습득, 역사를 바라보는 관점과 방법의 이해, 그리고 역사적 사실에 대한 입체적이고 맥락적인 이해를 통하여 역사적 안목을키우며 창의적 관점에서 세계와 미래를 조망해볼 수 있도록 하는 교과목으로 구성	온라인 시험

영역	융합	주제	역사와사회
과목명(국문)	전쟁사와무기체계론	과목명(영문)	History of War and Weapon System
개요 및 특성	본 교과목은 군사학에 관한 학습과 연구를 위한 입문 수업으로 고대로부터 현대까지 주요 전쟁의 원인, 경과, 결과, 전훈을 분석하고, 특히 이 과정에서 무기체계의 발전과 원리가 전쟁의 결과에 미친 영향에 대해 연구한다. 이를 통해 국가안보에 대한 관심과 이해를 돕고 군 장교로 진출하기를 희망하는 학생에게는 관련 지식을 습득하도록 한다.		
교과목표	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 중대사임을 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.		
교과내용	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.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
창의융합역량	60%	① 다양한 상황 하에서 발생한 문제를 인식하여 창의적이고 논리적인 사고를 통해 이를 해결하는 능력	필기시험
문제해결역량	40%	① 과학적 사고와 문화적 사고의 기본원리를 이해하고 적용하여 당면한 문제를 해명하고 그 원인을 파악하여 대안을 제시하고 추진할 수 있는 능력	필기시험

영역	융합	주제	역사와사회
과목명(국문)	중국문화와관광	과목명(영문)	Chinese Culture and Tourism
개요 및 특성	본 교과목은 중국의 문화와 관광을 주요 내용으로 하여, 중국의 지리적 환경, 행정구획, 민족, 문화, 관광 자원, 역사와 문화유적, 세시풍속 등을 이해하게 된다. 또한, 유서 깊은 도시로서 일정 시기 중국의 최고 성과를 엿볼 수 있는 고도들의 기본적인 역사문화에 대해 이해하게 된다.		
교과목표	본 교과과정을 통해 학생들은 중국의 유구한 역사를 지닌 도시와 시대별 인물 및 문화유적이 가진 가치를 이해함으로써 인문 소양을 높이게 된다. 또한 중국의 역사인물과 유적지, 문화, 관광명소 등이 한국 역사 문화에 미친 영향과 한국과의 공통점 및 차이점을 알아가며 인문학적 사고력, 통찰력을 키우게 된다.		
교과내용	중국의 역사문화와 관광에 대한 지식습득을 통해, 한국에 미친 영향, 한국문화와 관광과의 공통점과 차이점을 서술할 수 있는 능력을 키운다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공동체역량	60%	① 글로컬	시험, 과제
정보활용역량	40%	① 지식활용, 전문지식탐구	시험

영역	융합	주제	역사와사회
과목명(국문)	풍속으로읽는역사이야기	과목명(영문)	A History of the World Custom
개요 및 특성	① 유럽과 중동, 아메리카 지역의 역사적 맥락을 통한 인간과 문화를 살펴본다. ② 다양한 문화를 이해하여 열림 타문화에 대하여 열린 마음을 갖도록 한다.		
교과목표	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.		
교과내용	풍속이란 사전적 의미로 "옛날부터 그 사회에 전해 오는 생활 전반의 습관이나 버릇" 혹은 "특정한 시대, 특정한 사회의 생활 전반에 걸친 남다른 습관이나 습속"이라고 말하고 있다. 이와 연결하여 독일의 문화사가 에두아르트 푹스(Eduard Fuchs)는 풍속의 역사는 "각 시대의 특징적인 여러 가지 사실을 모아서 하나의 골격을 만듦으로써 과거의 현실을 원래대로 재구성하는 것"이라고 말한다. 이를 정리하면, 한 시대의 풍속을 이해하는 것은 한 시대의 과거를 이해하는 것이고, 한 시대의 과거를 이해하는 것은 한 시대의 역사적 맥락을 이해한다는 것을 의미한다. 따라서 풍속의 역사를 살펴보는 것은 단지 한 시대의 생활을 이해하는 것을 넘어 한 사회의 과거와 현재를 이해하는 출발점이라 될 수 있다. 따라서 본 교과목은 풍속을 통해 역사 속에서 평범한 사람들의 모습을 이해하여 나/우리와 다른 문화에 대한 이해의 폭이 확장되길 기대한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	40%	① 다양한 문화를 이해하여 함께하는 문화를 만들 수 있다.	필기시험
창의융합역량	60%	① 다양한 문화적 접근을 통하여 나만의 문화를 만든다. 나만의 문화는 나를 둘러싼 사회 속에 만들어진다는 것을 이해하여 조화로운 사회를 만든다.	필기시험

영역	융합	주제	역사와사회
과목명(국문)	한국사회의이해	과목명(영문)	Understanding Korean Society
개요 및 특성	1. 온라인을 활용한 사회학적 접근 및 주요이슈에 대한 강의(이해와 고찰) 2. 주요 이슈에 대한 수강생의 치열한 고민과정과 공유(토론)		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
창의융합역량	70%	① 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.	필기시험, 토론 과제
문제해결역량	30%	① 거시적 맥락이해(분석과 평가)를 바탕으로 한 미시적 전문실천(실행)으로 문제회복 실천의 다양성과 실효성을 높일 수 있다.	필기시험, 토론 과제

③ 철학과예술

영역	융합	주제	철학과예술
과목명(국문)	나의삶속의색	과목명(영문)	Color of my life
개요 및 특성	우리의 삶 속에서 활용되고 있는 다양한 색의 특징과 문화를 이해하고 색에 대해 알아보고 우리 생활에 어떻게 적용되는지 알아 본다. 색의 개념과 색채들의 성격 그리고 색채현상에 대한 이해 및 우리의 심리작용에 미치는 색채의 영향을 알아보고 실생활에서의 색채를 이용한 사례연구를 살펴보고 색의 특성을 이해한다.		
교과목표	우리의 삶 속에서 활용되고 있는 다양한 색의 특징과 문화를 이해하고 응용할 수 있음으로써 자신에 맞는 색채를 발견하고 적용하여 각자의 성격과 특성에 맞는 색채를 활용하는 능력을 갖추고자 한다.		
교과내용	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 사례연구를 살펴보고 색의 문화를 이해한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	40%	① 구체적 목표를 설정하고 성실히 실행하는 능력	과제
창의융합역량	60%	① 유연한 사고를 통해 다양한 색을 적용 시키고 창의적으로 응용 종합할 수 있는 능력	시험, 과제

영역	융합	주제	철학과예술
과목명(국문)	도예문화체험	과목명(영문)	Ceramic Culture Experience
개요 및 특성	도예문화체험 강좌에서는 웰빙 생활과 창의력, 미의식을 개발하기 위해서 아름다운 우리 도예문화예술의 특징을 이해하고 실제로 점토로 표현 가능한 여러가지 형태의 도예작품 즉 소주잔, 머그잔, 도인, 수저받침을 디자인 제작하여 완성 작품으로 만들어 실생활에서 사용 가능 하도록 한다.		
교과목표	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.		
교과내용	① 점토로 표현 가능한 여러 가지 형태의 도예작품을 실제로 제작 한다. ① 머그잔, 도인, 작은 잔, 수저받침 등 우리 일상에 사용 되는 기능성 있는 작품을 창의성 있게 자신이 디자인하고 성형하여 시유와 소성까지 해서 완성하며 도예문화 체험을 한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	40%	① 주제의 구체적 목표를 설정하고 성실히 실행하는 능력	과제
창의융합역량	60%	① 유연한 사고를 통해 주제에 따른 독특한 아이디어와 창의적 사고를 하며 디자인하고 종합할 수 있는 능력.	과제, 포트폴리오

영역	융합	주제	철학과예술
과목명(국문)	문화예술로읽는역사이야기	과목명(영문)	Reading historical stories through culture and art
개요 및 특성	① 문화예술작품들이 내포하고 있는 역사에 대한 올바른 판단을 배양하기 위한 비판적 이해능력을 도모한다. ② 다양한 시대와 지역의 문화예술 작품들을 탐색하여, 작품들이 담고 있는 역사적 맥락을 올바르게 이해하도록 한다. ③ 정치, 문화, 경제, 종교 등 다양한 영역의 시대상을 검토하는 동시에 습득한 지식을 적용하여 다양한 문화산물에 대해 올바른 역사 안목에 의거한 비판적 분석과 보다 창의적인 해석을 할 수 있는 능력 배양을 도모한다.		
교과목표	본 강좌는 다양한 문화예술 작품을 분석하여 그 작품이 그려내고 있는 역사적 배경을 올바르게 인식하게 함과 동시에 작품을 통해 제기되는 역사적 질문을 파악하는 비판적 사고를 배양함을 목표로 한다. 미술, 건축, 조각, 음악, 영화 등 다양한 예술 장르의 특성을 이해함과 동시에 각 장르의 작품들이 담고 있는 역사의 이슈들을 검토하여 다양한 시각에서 시대적 문화의 흐름을 파악하고 역사 문화를 해석하는 창의적인 안목의 형성을 도모하고자 한다.		
교과내용	① 다양한 예술 장르가 담고 있는 역사적 사건, 사회적 이슈들, 역사 인물 등에 대한 비평의 시각을 검토하여 당해 시대와 역사 문화를 재조명해 본다. ② 미술, 건축, 조각, 음악, 영화, 광고, 포스터 등 다양한 문화예술작품들을 탐색하여 작품이 내포하고 있는 역사성 및 Reception의 역사를 함께 검토하여 보다 확장된 시각에서 창의적으로 해석하는 능력을 배양한다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	20%	① 다양한 문화 언어를 이해하며, 타자와의 같은 점과 다른 점을 이해하고, 상황과 맥락에 공감할 수 있는 능력	다양한 연구 자료에 대한 이해도 측정 및 모든 활동을 통한 과제 수행, 발표를 통한 자신이 생각을 표현하고 전달하는 능력 평가
정보활용능력	20%	① 문화예술작품에 대한 e-자료 탐색, 자료 정리 및 분석, 과제 해결을 위한 정보의 해석 및 재조직, 전문연구자의 해석 탐색과 비교분석	과제 해결을 위한 전문지식의 탐색과 지식의 활용 정도 평가
창의융합영역	60%	① 문화예술작품의 역사성에 대한 인문학적 이해 능력의 증진, 창의적인 시각에서 문화유산과 역사를 분석하고 비판하는 사고능력	습득한 지식의 이해와 역사에 대한 통찰력 평가

영역	융합	주제	철학과예술
과목명(국문)	문화예술트렌드의 이해	과목명(영문)	Understanding Culture and Arts Trends
개요 및 특성	사회환경에 대한 이해와 시대별 문화예술 변화의 변화를 이해하고 전문문화예술과 대중문화트렌드에 대한 분석을 통하여 전반적인 문화예술트렌드의 이해향상의 소양을 갖출 수 있는 수업으로 이론과 토론이 병행하여 빠르게 변화하는 문예술트렌드를 파악하고 이를 바탕으로 미래지향적 소양을 습득한다.		
교과목표	① 시대별 문화예술트렌드의 이해 및 분석 ② 문화예술의 변화와 사회환경에 대한 이해 ③ 기존 문화예술트렌드의 자료를 바탕으로 미래지향적인 소양 습득		
교과내용	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.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
창의융합역량	60%	① 문화예술트렌드를 이해하고 체계화하여 포용적으로 재구성할 수 있는 능력	중간고사, 기말고사
문제해결역량	40%	① 문화예술트렌드의 외부환경을 이해하고 문제를 도출하고 새로운 관점에서 토론할 수 있는 능력	토론, 발표

영역	융합	주제	철학과예술
과목명(국문)	미술문화체험	과목명(영문)	Art and Culture Experience
개요 및 특성	미술문화체험에서는 미술 감상 및 표현 가능한 여러 가지 미술 체험을 한다. 즉 선, 면, 명암, 형태, 색 등 갖가지 기초적 표현요소를 습득하고 생활 경험에서 얻어지는 특정한 감정과 심상을 시각적으로 응용 표현하고 뱃지와 머그컵 디자인 등 미술문화의 다양한 체험을 한다. 미술의 다양한 주제를 실습 해 봄으로써 예술적 감성을 높이며 묘사력, 시각적 표현력과 창의성, 감수성을 키운다.		
교과목표	우리의 예술적 미의식을 개발하기 위해서 미술문화의 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.		
교과내용	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.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	40%	① 주제의 구체적 목표를 설정하고 성실히 실행하는 능력	과제
창의융합역량	60%	① 유연한 사고를 통해 주제에 따른 독특한 아이디어와 형태를 시각적으로 표현 완성, 종합 할 수 있는 능력.	과제, 포트폴리오

영역	융합	주제	철학과예술
과목명(국문)	미술의이해와감상	과목명(영문)	Understanding and Appreciating of Art
개요 및 특성	동서고금 여러 분야와 장르의 미술을 인문학적 토대 위에서 감상하고 분석한다. 미술의 개념으로부터 미술의 기원 및 최초의 미술 형태, 미술 형식, 신화나 종교가 미술을 통해 표현되는 양상을 탐구한다.		
교과목표	① 조형예술을 구성하는 여러 분야와 장르의 미술을 인문학적 토대 위에서 감상하고 분석하는 훈련을 한다. ② 조형예술문화의 아름다움에 대한 우리의 인식과 안목을 고양하고, 비평하는 능력을 기르는데 목표가 있다.		
교과내용	① 회화, 조각, 공예 등의 여러 분야와 장르의 미술을 인문학적 토대 위에서 감상하고 분석하는 훈련을 한다. ② 미술의 개념, 원시미술, 미술 형식, 신화나 종교가 미술을 통해 표현되는 양상, 몇몇 거장들의 작품에 대한 분석, 그리고 한국의 전통미술과 조형이미지에 이르기까지 다양한 내용으로 구성된다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
창의융합역량	60%	① 논의되는 동서양 각 시대, 특정 문화권, 특정 예술가의 성격을 다양한 관점과 층위에서 이해할 수 있다. ② 한국의 전통미술의 특성과 미학을 타문화와 비교 인식하고 감상할 수 있다. ③ 조형예술의 미학과 시각이미지를 분석하고 감상하는 능력과 감수성이 배양된다.	토론, 필기
문제해결역량	40%	① 논점을 파악하고 적절한 언어를 통해 논리적으로 표현할 수 있다. ② 적절한 논리전개와 세련된 편집디자인을 통해 작품분석 보고서 및 파워 포인트를 작성할 수 있다.	토론, 필기

영역	융합	주제	철학과예술
과목명(국문)	사랑의 인문학	과목명(영문)	Humanities of Love
개요 및 특성	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.		
교과목표	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 말이있다. 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 그려나가는 데 기여할 것이다.		
교과내용	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.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
창의융합역량	60%	① 사랑의 복합성을 이해하는 과정에서 다양한 학문의 지식을 종합하고 융합하여 사랑의 새로운 시작을 창출할 수 있다.	과제, 필기, 시험
문제해결역량	40%	① 사랑의 의미와 가치를 정확하게 파악하고 이해함으로써 자신이 처한 사랑의 상황을 고민하고 성찰하면서 보다 성숙한 사랑의 방향을 찾아볼 수 있다.	토론, 과제, 필기 시험

영역	융합	주제	철학과예술
과목명(국문)	성경과 미술	과목명(영문)	Bible and Art
개요 및 특성	성경기록 및 그것을 제재로 다룬 미술작품이 논이 대상이다. 작품 속에 녹아든 성경의 내용 및 핵심 의미, 세계관을 이해하고 내면화함으로써 긍정적 가치관과 공감의 능력을 기르고자 한다. 아울러 각 시대와 예술 사조, 미술가들의 표현양식과 이미지의 다양성을 비교 고찰하면서, 미학 및 정서 함양의 훈련을 한다.		
교과목표	서구문화의 중요한 근원이자 중심사상인 그리스도교 신앙과 세계관을 성경과 미술을 통해 탐구한다. 성경에서의 동일한 제재가 각 시대와 예술사조, 미술가에 따라 저마다 다양하게 표현되어 온 양상을 비교 분석하면서, 성경 텍스트에 대한 해석과 접근, 표현양식과 이미지의 다양성을 고찰한다. 미술작품 속에 녹아든 성경 이야기를 쉽고 자연스럽게 이해하는 한편, 미술감상에 요구되는 이론적·심미적 훈련을 하는 데 교과목표가 있다.		
교과내용	그리스도교 미술이 본격화된 3세기로부터 20세기 현대에 이르기까지의 서양미술 중, 성경의 내용을 제재로 표현한 회화와 조각, 건축이 논의 대상이다. 성경에 기록된 내용들 중 내러티브와 상징적 의미를 따라 주차별 강의 주제를 선정하고, 여러 시대의 미술 장르를 넘나들며 그 표현 양상을 고찰한다. 논의과정에서 종종 그리스도교 외 다른 문화권의 신화, 미술의 도상을 함께 다룬다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	40%	① 성경의 이해를 통해 하느님 사랑과 인간애, 공감의 능력을 기를 수 있다. ② 성경적 세계관을 이해하고 내면화함으로써 긍정적 가치관을 확립할 수 있다. ③ 성경 메시지에 대한 각 시대 예술가들의 해석과 표현의 다양성을 이해하고 공감할 수 있다.	필기시험, 보고서. 토론
창의융합역량	60%	① 성경의 내용 및 기독교의 핵심 의미를 잘 이해하고 설명할 수 있다. ② 다양하고도 복합적인 관점과 층위에서 미술작품을 이해할 수 있다. ③ 조형예술의 미학과 시각이미지를 분석하고 향유하는 감수성과 표현능력이 배양된다. ④ 자신의 지식과 생각을 적절한 언어를 통해 논리적으로 설명할 수 있다.	필기시험, 보고서. 토론

영역	융합	주제	철학과예술
과목명(국문)	영화.인간.행복	과목명(영문)	Movie.Human.Happiness
개요 및 특성	인간과 행복에 대한 철학적 사유와, 영화, 애니메이션, 다큐, 웹툰, 광고 등 다양한 문화콘텐츠를 활용한 융합 강의를 통한 인간에 대한 공감적 이해, 문화적 감수성을 바탕으로, 자신의 본질에 대해 정확하게 탐색하고 이해함으로써 자신과 타인을 존중할 줄 아는 인간성, 도덕적 가치, 공동체 의식을 함양하여 인간적인 가치와 의미, 행복을 구현하려는 노력, 고립된 개인을 넘어 확장된 우리로의 인식 전환을 모색한다.		
교과목표	인간과 행복에 대한 철학적 사유와, 영화, 애니메이션, 다큐, 웹툰, 광고 등 다양한 문화콘텐츠를 활용한 융합 강의를 통한 인간에 대한 공감적 이해, 문화적 감수성을 바탕으로, 자신의 본질에 대해 정확하게 탐색하고 이해함으로써 자신과 타인을 존중할 줄 아는 인간성, 도덕적 가치, 공동체 의식을 함양하여 인간적인 가치와 의미, 행복을 구현하려는 노력, 고립된 개인을 넘어 확장된 우리로의 인식 전환을 모색하여 개인으로서 공동체의 일원으로서 행복하게 살아갈 수 있는 능력을 제고한다.		
교과내용	인간과 행복에 대한 철학적 사유와, 인간의 행복에 영향을 끼치는 요인들을 그저 막연하고 낭만적인 생각이 아닌 역사 속에 누적된 유산을 영화, 애니메이션, 다큐, 웹툰, 광고 등 다양한 문화콘텐츠를 활용한 융합 강의를 통해 체험하고 이해한다. 이를 통한 인간에 대한 공감적 이해, 문화적 감수성을 바탕으로, 자신의 본질에 대해 정확하게 탐색하고 이해함으로써 자신과 타인을 존중할 줄 아는 인간성, 도덕적 가치, 공동체 의식을 함양하고 인간적인 가치와 의미, 행복을 구현하려는 노력을 통해 온전히 혼자 있으면서도 자신이 속한 공동체와 계속해서 연결되어 있고 끊임없이 관계맺기를 할 수 있는, 고립된 개인을 넘어 확장된 우리로의 인식 전환을 모색하여 핵심역량이 목표하는 바를 이루고자 한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
창의융합역량	60%	① 교과내용	시험
문제해결역량	40%	① 교과내용	시험

영역	융합	주제	철학과예술
과목명(국문)	영화예술의이해	과목명(영문)	Understanding of Film Arts
개요 및 특성	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. ① 영화의 구성요소와 미학적, 예술적 측면 탐색과 예술로서 영화 읽기에 대한 개론적 이해 ② 키워드를 기반으로 영화 속 인문학적 소양을 읽으면서 영화예술의 이해 폭을 확장한다. ③ 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.		
교과목표	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.		
교과내용	① 이론 수업을 통해 영화탄생의 문화사적 의미를 탐구하면서 인류의 시각문화사에서 영화탄생의 의미를 습득한다. ② 영화의 내용적, 형식적 요소를 살펴보고 영화예술의 역사적 흐름 속에서 다양한 장르의 작품을 통해 영화영상 미학 구조에 대한 이해를 습득한다. ③ 토론과 발표를 통해 다양한 관점과 생각으로 이해력과 사고력을 확장할 수 있다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	20%	① 인간 존재의 가치와 다양한 감정과 욕망에 대한 관찰과 성찰을 토대로 인간과 사회에 대한 이해력과 공감 능력 및 소통역량을 향상한다.	필기
창의융합역량	55%	① 다양한 문화와 역사에 대한 이해를 기반으로 사물과 현상을 바라보는 관점을 다양화하고 영화예술 속 융합을 읽으며 창의적 상상력과 융합역량을 확장한다.	필기, 발표
문제해결역량	15%	① 인간 존재의 가치와 다양한 감정과 욕망에 대한 관찰과 성찰로 갈등과 차이를 극복하고 문제해결 역량을 향상한다.	발표

영역	융합	주제	철학과예술
과목명(국문)	장구가락과춤	과목명(영문)	Janggu rhythm and dance
개요 및 특성	한국의 전통악기인 장구의 음악적 이해와 한국전통 춤의 움직임을 보고, 배워볼 수 있는 수업으로 시청각자료를 중점으로 진행하나 상황에 따라 간접 혹은 직접적인 실연을 해 볼 수 있는 수업		
교과목표	① 한국음악의 기본 소양인 장구장단에 대한 이해 ② 한국의 전통무용 기본 습득 ③ 전통음악과 무용의 애해		
교과내용	① 한국의 전통 타악기인 장구와 전통춤을 학습하는 수업 ② 이론과 시청각 자료를 통하여 장구의 간접 경험과 전통춤의 실기를 병행하는 수업 ③ 상황에 따라 직접적인 체험 및 공연 참관		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	40%	① 지역 음악과 춤의 차이점을 이해하고, 표현하여 소통할 수 있는 능력	토론, 실기
창의융합역량	60%	① 음악과 춤에 대해 이해하고 체계화하여 포용적으로 재구성할 수 있는 능력	레포트, 기말고사

영역	융합	주제	철학과예술
과목명(국문)	전통문화예술의이해	과목명(영문)	Understanding traditional culture and arts
개요 및 특성	전통문화예술의 개념과 정의를 이해하고 무형예술의 미학적 기준을 제시한다. 시대적 흐름 및 이론과 실기의 기본 개념을 이해하고 이를 실현할 수 있는 소양을 배양한다.		
교과목표	① 전통문화예술의 개념 및 정의 이해 ② 전통예술에서 나타나는 민속악과 민속무용, 민속극, 전통연희 탐구와 연구 ③ 전통예술의 기본 실기 개념 이해와 실현		
교과내용	본 교과는 고대 전통문화예술의 시발점에서부터 현대까지 전통문화예술의 흐름을 시대별, 현태별로 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.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
창의융합역량	60%	① 전통문화예술의 지식과 정보를 이해하고 체계화하여 포용적으로 재구성할 수 있는 능력	중간고사, 기말고사
문제해결역량	40%	① 전통문화 예술의 과거와 현재의 변화를 살펴보고 토론할 수 있는 능력	과제, 발표

영역	융합	주제	철학과예술
과목명(국문)	창의미술여행	과목명(영문)	Creative Art Trip
개요 및 특성	학습 흥미 유발을 위해 박물관, 미술관의 작품 감상 및 표현 가능한 여러가지 미술 체험을 한다. 미술의 기초적 표현요소를 습득하고 특정한 감정과 심상을 시각적으로 표현하고 미적 아름다움을 추구하기 위해 미술, 공예, 디자인 분야의 미술 여행을 체험한다.		
교과목표	미술에 대한 흥미 유발과 예술적 미의식을 개발하기 위해서 다양한 주제의 미술 여행 체험을 한다. 회화, 공예, 디자인 등의 특징을 이해하고 실습해 보며 나아가 박물관 및 미술관 관람을 해봄으로써 개개인의 개성, 감성을 키우며 풍부한 정서 생활을 함양한다. 또한 교양 수업으로 힐링하는 시간을 가지며 다양한 미술 여행 체험을 하며 시각적 표현력과 창의성, 감수성을 높인다.		
교과내용	박물관 견학과 미술관 작품 감상 및 표현 가능한 여러가지 미술 체험을 한다. 즉 마음 가는대로 선 그리기, 민화그리기, 도인 만들기, 뱃지 디자인, 컵 만들기, 스케치 여행 등 생활 경험에서 얻어지는 특정한 감정과 심상을 시각적으로 표현하고 미적 아름다움을 추구하며 창의적 미술 체험 여행을 한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	40%	① 주제의 구체적 목표를 설정하고 성실히 실행하는 능력	과제
창의융합역량	60%	① 유연한 사고로 미술 감상을 하며 주제에 따른 독특한 아이디어와 형태를 그릴 수 있는 능력.	과제, 포트폴리오

영역	융합	주제	철학과예술
과목명(국문)	창의와상상의디자인	과목명(영문)	Design of Creativity and Imagination
개요 및 특성	이 시대의 미래 인재 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.		
교과목표	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.		
교과내용	체험과 실기 위주의 수업으로 주제별 자신만의 아이디어를 발상하고 표현한다. 유형별 창의와 상상의 디자인 작품 사례조사 하고 창의와 상상을 위한 트레이닝, 활금비, 선의 2차원에서의 3차적 표현, 조형의 구성 형식 이용 디자인, 착시와 이중시 표현 그리고 더불 이미지 창작 등 종합적 사고력과 창의력 증진시키기 위한 아이디어 발상을 함으로써 상상과 창의적 능력을 배양하기 위한 내용들로 구성되어 있다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	40%	① 주제의 구체적 목표를 설정하고 성실히 실행하는 능력	과제
창의융합역량	60%	① 유연한 사고를 통해 주제에 따른 독특한 아이디어와 창의적 사고를 하며 디자인하고 종합할 수 있는 능력.	과제, 포트폴리오

영역	융합	주제	철학과예술
과목명(국문)	창의적드로잉클래스	과목명(영문)	Creative Drawing Class
개요 및 특성	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.		
교과목표	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.		
교과내용	창의적 드로잉을 하기 위하여 구체적 목표를 설정하고 성실히 실행하며 자신의 작품을 완성 할 수 있다. 창의적 사고와 예술적 감수성, 아이디어 발상의 방법을 알고 드로잉 활동에 대한 기본적인 지식과 창의적 발상의 접근 방법을 습득하여 독창적으로 드로잉 할 수 있다		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	40%	① 주제의 구체적 목표를 설정하고 성실히 실행하는 능력	과제
창의융합역량	60%	① 유연한 사고를 통해 주제에 따른 독특한 아이디어와 창의적 사고를 하며 디자인하고 종합할 수 있는 능력.	과제, 포트폴리오

영역	융합	주제	철학과예술
과목명(국문)	철학의근본문제들	과목명(영문)	Fundamental Problems of Philosophy
개요 및 특성	철학의 근본문제들은 단순히 추상적 개념과 복잡한 논리로 엮여진 골칫거리 주제가 아니다. 철학의 근본 문제들은 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.		
교과목표	본 강의에서는 현대사회에서 여전히 유효한 철학의 근본문제들을 엄선하여 소개하고, 학생들로 하여금 근본 문제들의 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.		
교과내용	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.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	40%	① 인간과 사회현상을 다양한 관점에서 통합적으로 이해하기 위하여 철학의 전문지식을 탐구하며 활용할 수 있는 능력	토론과제, 필기시험
창의융합역량	60%	① 다양한 학문의 지식을 융합하는 과정에서 유연한 사고를 통하여 인간에 대한 의미 있는 생각을 할 수 있는 능력	토론과제, 필기시험

영역	융합	주제	철학과예술
과목명(국문)	현대미술과인간	과목명(영문)	Modern Art and Human
개요 및 특성	인성주의로부터 20세기 중반까지의 현대 미술에 반영된 인간과 사회, 인간과 삶을 주제로 논의한다. 각 시대와 미술사조의 사회적·정신적 배경, 아울러 인간 존재에 대한 예술가의 철학과 표현방식의 다양성을 탐구한다.		
교과목표	예술가들이 '인간'과 '삶'이라는 주제를 어떻게 성찰하고 미술로 표현하고 있는지를 현대미술사조의 흐름을 통해 고찰한다. 각 시대의 역사성 속에서 형성되고 변화되어 온 인간의 삶과 정신, 미적 가치관이 반영된 미술을 조명해보면서 인간존재에 대한 이해를 모색한다. 아울러 시각이미지를 다양한 관점에서 분석하고 향유하는 능력을 기르는 데 강의 목표가 있다.		
교과내용	현대 미술의 시작을 자연주의에서 벗어나 새로운 조형이 형성되기 시작하는 인상주의로부터 보고, 이후 20세기의 모더니즘을 거쳐 팝 아트와 미니멀리즘, 행위미술에 이르기까지의 주요 미술사조와 작품이 논의 대상이다. 주로 미술작품에 반영된 인간과 삶의 주제를 고찰한다. 같은 사조, 다른 분야 예술과 대중문화와의 관계망 속에서 미술을 조명한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	40%	① 예술 작품을 통해 인간 존재를 성찰하고 공감하는 능력을 기를 수 있다. ② 주요 개념을 정확이 이해하고 설명할 수 있다. ③ 논점을 파악하고 적절한 언어를 통해 논리적으로 표현할 수 있다.	필기시험. 보고서, 토론
창의융합역량	60%	① 논의되는 각 시대와 미술사조의 사회적·정신적 배경을 이해할 수 있다. ② 각 예술가들 작품의 형식적·양식적 특징을 이해하고 분별할 수 있다. ③ 조형예술의 미학과 시각이미지를 분석하고 향유하는 감수성과 언어의 표현 능력이 있다. ④ 각 미술사조가 다른 분야의 예술, 대중문화와 이념을 공유하며 영향을 주고받는 인과관계를 종합적으로 이해할 수 있다.	필기시험. 보고서, 토론

영역	융합	주제	철학과예술
과목명(국문)	현대심리학의이해와마음수련:내 마음, 분석과 치료	과목명(영문)	Understanding and Mind Training in Modern Psychology: My Mind, Analysis and Treatment
개요 및 특성	“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.		
교과목표	인문학, 사회과학, 자연과학의 융합을 통한 인간 마음의 치료와 접근이 필요한 시대가 되었다. 이에 학습자가 인간 마음의 문제를 진단, 분석, 치료할 수 있는 능력을 고양시키는 것이 본 과정의 학습 목표이다.		
교과내용	대한민국 사회의 인간을 둘러싸고 생겨나는 다양한 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 편성.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	20%	① 교류분석 이론을 통해 소통과 공감 역량	팀 빌딩 공동작업의 참여도관찰
자기관리역량	10%	① 인간 마음의 분석을 통해 자신의 마음의 상태를 진단하고 분석할 수 있는 역량.	과제물 제출
정보활용역량	10%	① 인문과학과 자연과학, 사회과학적 사유를 융합하여 정보를 검색하고 처리하는 기술적 능력.	수업참여, 필기시험
창의융합역량	50%	① 인간의 의식과 무의식을 융합적 사유를 통해 이해하고 조직화하여 마음에서 비롯된 장애(disorder)를 이해 분석하는 역량	수업참여, 필기시험
문제해결역량	10%	① 다양한 인간들의 유형을 분석하여 구분하고 분류하는 능력	성격검사 참여와 분석 해석작업

◆ 문제해결역량

① 자연과환경

영역	융합	주제	자연과환경
과목명(국문)	생활속의 화학	과목명(영문)	Chemistry in Life
개요 및 특성	전반기에는 현대 화학과 화학의 발전 및 화학원리 (물의 특성, 미세먼지, 합성세제, 화장품, 의약품 등)를 소개하고 화학이 인간에게 미치는 영향을 알아본다. 후반기에는 화학과 인간 그리고 자연과의 역학적인 관계에서 나타나는 현상 (비누, 세탁보조제, 다목적 세척제 등의 가정에서 쓰이는 화학물질, 독성물질, 페니실린, 아스피린, 모르핀, 소금, 퀴논 등 역사를 바꾼 다양한 화학물질 등)을 다양한 관점에서 바라보고 주변에서 일어나는 화학현상을 이해한다.		
교과목표	화학의 기본적인 개념을 이해함으로써 화학이 우리 실생활과 아주 밀접한 분야임을 인식시키고, 더 나아가서 우리 주변에서 일어나고 있는 화학현상들에 대하여 생활속에 화학의 지식을 어떻게 적용할 수 있는지를 탐구한다.		
교과내용	전반기에는 현대 화학과 화학의 발전 및 화학원리 (물의 특성, 미세먼지, 합성세제, 화장품, 의약품 등)를 소개하고 화학이 인간에게 미치는 영향을 알아본다. 후반기에는 화학과 인간 그리고 자연과의 역학적인 관계에서 나타나는 현상 (비누, 세탁보조제, 다목적 세척제 등의 가정에서 쓰이는 화학물질, 독성물질, 페니실린, 아스피린, 모르핀, 소금, 퀴논 등 역사를 바꾼 다양한 화학물질 등)을 다양한 관점에서 바라보고 주변에서 일어나는 화학현상을 이해한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	10%	① 변화하는 환경에 대처할 수 있는 학습전략을 기획하고 미래를 개척하는 능력을 키울 수 있다.	과제, 시험
정보활용역량	10%	① 수집한 정보를 목적에 맞게 적용하고 재조직할 수 있다	과제, 시험
창의융합역량	20%	① 다양한 학문의 지식을 융합하여 새로운 지식을 창출할 수 있다	과제, 시험
문제해결역량	60%	① 당면한 문제의 근본원인을 정확하게 파악하고 문제를 새로운 관점에서 해명할 수 있다	과제, 시험

영역	융합	주제	자연과환경
과목명(국문)	인간과자연	과목명(영문)	Human and Nature
개요 및 특성	인간으로 인해 파괴된 자연에 대한 다양한 사례를 이해하고 학습한다.		
교과목표	인간과 자연이 공존하기 위한 바람직한 관계에 대해서 알아본다. 오늘날 인류를 위협하는 환경문제는 대부분 지나친 인간의 욕심에서 비롯된 것으로 시작하면서, 인간의 생활의 편리를 위한 화석 연료를 지나치게 사용하면서 벌어지는 지구 온난화, 오존층 파괴 등에 대한 문제가 발생하고 있어 인간과 자연이 유기적으로 관계를 맺고 지속가능한 자연 보전과 보호를 위한 다양한 이론과 사례를 학습함으로써 성인학습자가 어렵게 느껴지는 자연과 인간의 현상에 대해 이해를 돕고자 한다.		
교과내용	① 인간과 자연의 공존을 위한 노력(개인적 차원, 사회적 차원) ② 지속가능한 개발 목표 및 정의 ③ 지속가능한 발전과 사례 ④ 2050 탄소중립의 정의 및 각 분야의 실천적 방향 ⑤ 기후변화		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
창의융합역량	40%	① 산업혁명 이후 과학의 발전은 인간을 풍요롭게 하였지만 자연은 인간에 의해 파괴되는 이분법적이 사고에 대한 전문지식을 이해, 분석, 평가, 통찰할 수 있는 능력을 키울 수 있으며 과학적 사고 및 인간의 윤리적 사고에 대한 다각적 차원으로의 교육이 가능	필기시험
문제해결역량	60%	① 인간의 편리성을 위한 자연을 파괴하여 생긴 세계적인 질병 또는 자연환경의 변화등에 대한 원인과 결과를 도출하고 그에 대한 문제해결 방안을 제시	필기시험

영역	융합	주제	자연과환경
과목명(국문)	역사,자연을만나다	과목명(영문)	History Encounters Nature
개요 및 특성	① 본 강좌는 인류역사에 영향을 미친 자연의 힘을 인식시키는 동시에 역사의 변천 과정에서 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 역사 이해를 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.		
교과목표	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 미쳐 왔는지 생각해 보는 시간을 마련하고자 한다.		
교과내용	① 다양한 매체와 연구자료를 효과적으로 활용하여 기후, 재해 및 기타 자연 현상과 환경 및 역사의 상호관계를 탐색하는 능력을 배양한다. ② 역사를 조망하는 다양한 시각을 습득하게 함으로써 창의적인 역사 해석 능력을 배양하고 미래 세계를 발전적으로 이끌어갈 수 있도록 자연과 환경의 변화에 대응하는 역사적 안목을 배양한다. ③ 분석적이고 과학적인 시각에서 자연과 역사의 맥락적 연관성에 대해 합리적으로 이해하는 능력을 함양하는 동시에, 전지구적 역사의 제 문제에 대해 논리적이고 이성적인 판단으로 이해하는 통찰력을 배양하도록 한다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	20%	① 다양한 매체를 효과적으로 활용하여 기후. 재해 및 기타 자연의 현상과 자연환경 및 역사의 상호관계를 탐구하는 역량을 배양한다.	다양한 연구자료에 대한 지식 탐색 및 정보 활용 능력 평가
창의융합역량	20%	① 역사를 조망하는 다양한 시각을 습득하게 함으로써 창의적인 역사 해석 능력을 배양하고 미래 세계를 대응하는 역사적 안목을 함양한다.	습득한 지식의 이해도 및 문제해결에 대한 통찰력 평가
문제해결역량	60%	① 자연 과학과 역사의 연결망에 대한 맥락 이해를보다 분석적이고 과학적인 관점에서 비판적으로 접근하도록 하여 인간과 환경, 사회와 환경 등, 전지구적 제 문제에 대해 논리적이고 합리적이며 이성적인 판단으로 이해하는 통찰력을 배양하도록 한다.	주어진 프로젝트의 분석과 수집한 정보의 해석및 발표와 토론을 통한 문제해결 능력 평가

영역	융합	주제	자연과환경
과목명(국문)	인류역사와별	과목명(영문)	Human History and Stars
개요 및 특성	문제해결 역량을 배양하기 위해서 별의 관측역사를 짚어봄으로써, 과학적 사고와 문화인류적 사고의 기본 원리를 이해할 수 있게 한다. 위대한 천문학자들의 업적과 우리가 보는 별들에 대한 상세한 내용들을 배우게 될 것이며, 이를 통해서 인류의 지혜와 노력에 대해 학습하게 될 것이다.		
교과목표	고대 역사로부터 인류는 별을 관측해 왔다. 별을 관측하는 것은 농사를 위해 날씨를 예측하고, 미래의 길흉화복을 점치는 일에 중요한 역할을 했다. 별들에 관한 지식이 발달하면서 광대한 우주 속에서 지구는 중심이 아니라, 미미한 위치를 점유하고 있다는 것을 알게 되었다. 본 교과목을 통해서 학생들은 인류가 별들을 연구한 역사를 살펴봄으로써, 인류 역사와 별의 관계를 배우게 된다.		
교과내용	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.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
창의융합역량	40%	① 역사학과 찬문학의 학문영역을 통합하여 고찰하고 융합할 수 있으며, 이를 통해 천문학 발전 역사를 이해할 수 있다.	과제물
문제해결역량	60%	① 인류의 생존과 생활에 영향을 줄 수 있는 태양계 속의 별들에 대한 기본지식을 이해하고 분석할 수 있다.	필기시험

영역	융합	주제	자연과환경
과목명(국문)	자연생태와지구환경	과목명(영문)	Ecology and Environment
개요 및 특성	자연은 우리 생명을 유지시켜주는 생명 부양 시스템이며, 인간들도 생태계의 일부임을 인식할 때 비로소 환경 보존의 중요성을 인식하게 된다. 지구생태계에 대한 이해도를 높이고 지구 구성원으로서 환경보전에 기여할 수 있도록 한다.		
교과목표	자연생태에 대한 이해와 환경보전의 중요성을 인식시켜 친환경적인 생활을 함으로써 지구 환경 보전에 기여하도록 한다.		
교과내용	자연은 우리 생명을 유지시켜주는 생명 부양 시스템이며, 인간들도 생태계의 일부임을 인식할 때 비로소 환경 보존의 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 현실감 있게 환경교육을 하고자 한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	40%	① 다양한 매체를 효과적으로 활용하여 생태계 파괴의 심도와 범위 면에서 현상을 분석 파악하고 예방과 처리방법에 필요한 정보를 취득할 수 있다.	과제, 필기시험
문제해결역량	60%	① 지구환경보전을 위해 지구 구성원으로서 기여할 수 있는 친환경적인 생활양식에 대해 충분히 숙지하고 있으며, 실천할 수 있다.	과제, 필기시험

영역	융합	주제	자연과환경
과목명(국문)	자연친화적교통환경	과목명(영문)	Transportation Environment for Nature-Prevention
개요 및 특성	물질과학의 핵심 개념과 원리를 이해하여 인간과 환경의 상호작용을 탐구할 수 있도록 하는 자연친화적 교통환경을 통하여 자연을 보호하고 친환경적인 요소를 강화한 교과목으로 구성		
교과목표	교통시설은 자연을 파괴하는 것으로 오해하기 쉽다, 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 운영하되, 자연과 환경을 최우선시하는 교육이 학습목표이다.		
교과내용	자동차에서 발생하는 배출가스로는 인산화탄소, 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 려어 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 않은데서 기인했으리라 본다. 그러나 이제는 교통환경과 자연을 생각하는 교통운영이 필요한 시대가 왔다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공동체역량	40%	① 인간에 대한 이해를 심화·확장할 수 있는 지식 함양	과제, 필기시험
문제해결역량	60%	① 과학적 사고와 문화적 사고의 기본 원리를 이해하고 적용하여 당면한 문제를 해명하고 그 원인을 파악하여 대안을 제시하고 추진할 수 있는 능력	과제, 필기시험

② 수리와과학

영역	융합	주제	수리와과학
과목명(국문)	OpenAI를활용한통계학	과목명(영문)	Statistics with OpenAI
개요 및 특성	OpenAI를 이용하여 통계의 개념을 이해하고, OpenAI 통한 데이터 분석과 분석을 위한 도구로 엑셀, 파이썬, R 등 복잡한 이론 없이 곧장 데이터 분석을 시작할 수 있다. 또한 데이터 분석을 위한 주제를 정하고 그 주제를 선정하는 방법과 수집방법, 데이터의 전처리 및 분석 등을 OpenAI를 이용하여 쉽게 접근하고 결과보고서 등을 작성해 본다.		
교과목표	OpenAI를 활용하여 기술통계, 가설검정, 회귀분석 등 주요 통계기법을 실행하고 결과를 도출할 수 있으며, 실제 데이터를 OpenAI를 활용하여 통계도구로 분석하여 유의미한 인사이트를 도출하고 효과적으로 시각화할 수 있다.		
교과내용	본 교과목은 OpenAI를 활용하여 통계학의 핵심 개념과 분석 기법을 학습하는 과정이다. 학생들은 OpenAI를 활용해 기술통계, 가설검정, 회귀분석 등 주요 통계기법을 실습하며, 실제 데이터를 분석하고 해석하는 능력을 기른다. 더불어 AI 기반 통계분석의 윤리적 고려사항을 이해하고, 분석 결과를 효과적으로 시각화하여 의사결정에 활용하는 실무 역량을 배양한다		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	40%	① 데이터에 내재 되어 있는 정보를 분석하고 활용할 수 있다.	과제, 필기시험
문제해결역량	60%	① 통계 및 확률에 대한 지식을 바탕으로 과학적이고 객관적인 문제해결 및 의사결정을 할 수 있다.	과제, 필기시험

영역	융합	주제	수리와과학
과목명(국문)	강력형사X-File(생활속사건이해)	과목명(영문)	Detective X-File(Study on case in life)
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.		
교과목표	한국사회의 범죄사건, 사고 발생의 원인과 현상에 대한 다양한 시각으로 사건과 그 법률적 절차를 이해한다. 국민은 대중매체와 주변 지인들을 통해 범죄와 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 범죄 피해에 대한 취약계층의 법률적 보호와 제도상의 효율적 지원 개선방안에 대한 재조명과 사고의 폭을 높이고자 함에 있다.		
교과내용	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.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공동체역량	25%	① 한국사회의 급격한 산업화·정보화로 인한 핵가족화와 개인주의 팽배 등으로 사회병리 현상의 요소와 그 현상에 대한 심도 이해, 또한 사회적 약자인 소위 및 취약계층 등에 대한 배려와 국민의식을 고취하고 가정, 사회, 국가 모두 건강한 발전 도모를 위한 사고 함양	출석, 과제
창의융합역량	20%	① 사회현상과 범죄 원인, 복지, 심리 등 여러 분야의 학문과 이론 등을 학습하고 효유적인 융합능력을 함양	중간고사, 기말고사
문제해결역량	55%	① 사회, 문화, 경제 및 범죄 원인과 병리 현상 등 다양한 시각과 접근능력, 균형과 폭넓은 사고능력을 통한 문제해결	중간고사, 기말고사

영역	융합	주제	수리와과학
과목명(국문)	우리들의인간발달이야기	과목명(영문)	Our story of human development
개요 및 특성	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 유치원 교육은 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~		
교과목표	① 인간발달에 대한 가치 있고 유용한 정보를 습득하여 쟁점을 설명한다. ② 실제 요구와 상황에 맞게 다양한 학문의 이론을 효율적으로 적용한다. ③ 자신의 건강한 가치관, 인생관, 세계관을 가지고 공동체의 건강한 사회상에 기여한다.		
교과내용	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 인간발달에 가장 중요한 시기인 인간의 태동부터 유아기, 영아기, 아동기의 신체발달, 인지발달, 심리사회적 발달을 다룬다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	40%	① 인간발달에 대한 다양한 관점에서 이해하기 위하여 정보를 수집하고 전문지식을 탐구하여 해결방법을 제시하는 능력함양	시험, 과제, 발표
문제해결역량	60%	① 인간발달에 대한 과학적 사고와 문화적 사고의 기본 원리를 이해하고 당면한 문제의 원인을 파악하고 대한을 추진하는 능력 함양	시험, 과제, 발표

영역	융합	주제	수리와과학
과목명(국문)	인간과과학	과목명(영문)	Human and Science
개요 및 특성	휴먼서비스대학 재학생의 특성을 고려하여 온라인 비대면으로 이론 수업 진행		
교과목표	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.		
교과내용	① 산업혁명에 대한 이해와 개념(빅데이터, 인공지능, 디지털 치매) ② 인류의 탄생과 호모사피엔스의 4가지 단계 학습(인지혁명, 농업혁명, 인류의 통합, 과학혁명) ③ 산업혁명 이후 전염병 및 질병 ④ 산업혁명 이후 바이러스의 종류		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
자기관리역량	60%	① 산업혁명 이후 과학의 발전 및 정보와 관련된 전문지식을 이해, 분석, 평가, 통찰할 수 있는 능력을 키워 창의적인 사고를 배양	필기시험
정보활용역량	40%	① 인공지능의 발달로 디지털에 대해 이해하고 습득하여 편리한 일상생활 할 수 있는 기회를 제공하고 전공과 연계 모색	필기시험

영역	융합	주제	수리와과학
과목명(국문)	현대문명속수학의이해	과목명(영문)	The understanding of math in modern civilization
개요 및 특성	산업혁명이 진행되는 현대 사회에서 수학의 중요성은 절대로 간과할 수 없다. 이 과목을 통하여 수학적으로 사고하여 의사를 결정하는 과정, 예술을 포함한 다양한 곳에 나타나는 규칙성과 대칭성, 수학을 산업에 응용하는 사례, 21세기에 수학자들이 연구하는 난제 등에 대하여 알아봄으로써 무의식적으로 가지고 있던 여러 편견을 깨뜨리고 논리적 사고력을 키울 수 있다.		
교과목표	수학은 인공지능이나 데이터 분석 등 첨단과학의 발전에 핵심적인 역할을 함은 물론 인간의 행동 양식과 의사결정 과정에서도 중요하게 사용됨에도 불구하고 수학이 갖는 추상적인 특성 때문에 많은 학생이 어려움을 겪고 있다. 비교적 간단한 수학만으로 우리 사회에 일어나는 중요한 문제를 해결하는 다양한 사례에 대하여 알아보면서 다양한 편견을 깨뜨리고 수학에 대한 흥미를 키우는 것이 목표이다.		
교과내용	교양인으로서 알아야 할 수학 발전의 역사와 함께 사회 속의 의사결정 과정, 다양한 분야에서 등장하는 규칙성과 대칭성, 21세기에 수학자들이 연구하는 난제 등에 대하여 살펴본다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	20%	① 수학이 다양한 인류 문화에 끼친 영향을 이해하고 관련된 전문 서적과 디지털자료를 적극적으로 활용할 수 있다.	과제
창의융합역량	20%	① 공학, 의학 및 예술 분야에 사용되는 수학의 기본 개념을 이해하고 실생활의 문제를 창의적으로 분석할 수 있다.	시험
문제해결역량	60%	① 수학적 기초지식을 바탕으로 논리적 사고와 추론을 통해 다양한 문제를 해결할 수 있다.	시험

영역	융합	주제	수리와과학
과목명(국문)	의과학발달사	과목명(영문)	History of medical science
개요 및 특성	과학의 발전이 인류의 다른 철학 문화 역사와 어떤 상호작용을 통하여 이루어졌는지 탐구함으로써 종합적이고 다각적인 문제해결역량 배양.		
교과목표	과학의 발전이 인류의 다른 철학 문화 역사와 어떤 상호작용을 통하여 이루어졌는지 탐구		
교과내용	인류 역사의 측면에서 의과학의 발달을 이해하고, 이와 연결되어 상호 영향을 미쳤던 역사적 사실을 철학적, 인문학적 관점에서 탐구하고 토론하고, 역사의 단편적 사실이 어떻게 다른 분야의 역사적 사실과 연결되는지 탐구함으로서 종합적이고 다각적인 문제해결역량 배양		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
창의융합역량	30%	① 환원적인 과학 지식을 주변 학문과 연결시킴으로서 창의융합역량 배양	지필고사, 발표평가
문제해결역량	70%	① 역사의 단편적 사실이 어떻게 다른 분야의 역사적 사실과 연결되는지 탐구함으로서 종합적이고 다각적인 문제해결역량 배양	지필고사, 발표평가

영역	융합	주제	수리와과학
과목명(국문)	현대의인식문제	과목명(영문)	Modern Epistemic Questions
개요 및 특성	인간은 무엇을, 어떻게, 어디까지 알 수 있는가? 인간의 인식 내지 앎에 관한 물음은 플라톤 이후 철학의 근본 물음에 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 수준에 서 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.		
교과목표	① 현대의 인식문제에 대한 이해 ② 인식문제와 현대인의 의식과 환경의 연관성에 대한 이해		
교과내용	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.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	40%	① 인간과 사회현상을 다양한 관점에서 통합적으로 이해하기 위하여 철학의 전문지식을 탐구하며 활용할 수 있는 능력	토론과제, 필기시험
문제해결역량	60%	① 당면한 문제와 그 원인을 정확하게 파악하고 해결방안을 제시할 뿐만 아니라, 문제의 원인을 규명하고 대안을 창출하여 실행하는 역량	토론과제, 필기시험

③ 언어와문화

영역	융합	주제	언어와문화
과목명(국문)	영미언어와문화의이해	과목명(영문)	Understanding of British and American language and culture
개요 및 특성	본 교과는 세계 시민으로서 국제 공용어인 영어권 대표 국가 영국과 미국의 언어와 문화를 배움으로써 글로벌 역량을 키우는 데 목적이 있다. 언어와 문화는 불가분의 관계로 문화를 익히면 언어가 자연스럽게 습득될 것이며 관련한 문제들을 해결하는 과정 속에서 문제해결 역량도 키울 수 있을 것이다.		
교과목표	본 교과목은 대학생들이 영미 언어 속에 담겨져 있는 문화를 깊이 있게 이해하게 함으로써 글로벌 인재로 성장할 수 있도록 돕는 데 목적이 있다.		
교과내용	이 교과목은 영어권 국가의 대표적인 나라인 영국과 미국의 문화에 대한 이해를 증진하며 이러한 영국과 미국의 문화에 대한 올바른 이해를 바탕으로 대학생들이 영어의 완전한 의사소통능력의 함양과 증대를 하도록 설계하였다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	40%	① 영미 언어와 문화에 연관성에 대한 가치있는 정보를 습득하고 이러한 정보를 활용할 수 있다.	선행학습, 필기시험
문제해결역량	60%	① 영미 언어에 담겨져 있는 문화와 관련한 문제를 파악하고 협력을 통해 창의성을 발휘 문제 해결 방법을 제안할 수 있다.	토론, 발표

영역	융합	주제	언어와문화
과목명(국문)	내가몰랐던12가지언어이야기	과목명(영문)	12 Stories about Languages that I didn't know
개요 및 특성	학습자들은 언어의 본질을 파악하고, 다양한 시각으로 언어를 분석함으로써 우리 사회가 추구하는 가치에 대해 분석하고, 언어를 매개로 하여 언어를 사용하는 인간과 그 언어가 사용되는 사회 및 문화를 이해할 수 있다.		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	40%	① 언어의 본질을 파악하고, 언어를 사용하는 인간과 그 언어가 사용되는 사회 및 문화에 대해 이해할 수 있다.	토론, 발표, 과제, 시험
문제해결역량	60%	① 우리가 살고있는 사회 속에서 언어가 생겨나고, 변화하고, 사라지는 과정을 통해 우리 사회가 추구하는 가치에 대해 이해하고 분석할 수 있다.	토론, 발표, 과제, 시험

영역	융합	주제	언어와문화
과목명(국문)	세계속의한국어교육	과목명(영문)	Korean Language Education in the World
개요 및 특성	세계의 중심에 있는 한류, 그리고 한류를 이끄는 한국어교육에 대해 이해하며 글로벌 시대에 대비할 수 있는 능력을 배양한다.		
교과목표	K문화 열풍 속에서 한국어교육에 대한 기초적이면서도 전반적인 이론과 원리를 이해하고 습득한다. 한류를 통해 배울 수 있는 한국어의 문화적 배경과 특징을 이해하고 이를 활용한 효과적 한국어교육법을 모색한다.		
교과내용	교양 교과로서 '외국어로서의 한국어교육'에 대한 이론적, 실제적 강의를 통해 한류, 이른바 K문화 열풍 속 한국어의 위상을 알아본다. 한국어의 전반적 이론 및 개념을 이해하고, 학습함으로써 세계 시민의 중심에 선 한국인들이 지녀야 할 한국어에 인식을 적극적으로 변화시킨다. 한국어 교육에 필요한 문법, 어휘, 문화 등의 내용을 이해하고, 이를 효과적으로 학생들에게 전달할 수 있도록 한다. 학생들의 언어 능력을 발전시키기 위한 다양한 학습 전략과 방법을 익히고, 이를 적극적으로 활용할 수 있도록 한다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	70%	① 세계 속의 한국어를 이해하고 한국어에 대한 전반적 원리를 학습한다.	과제, 발표, 필기시험
문제해결역량	30%	① 다변화하는 사회, 다양성이 존재하는 사회를 포용적이면서도 객관적으로 이해한다.	과제, 필기시험

영역	융합	주제	언어와문화
과목명(국문)	세상을움직이는커뮤니케이션	과목명(영문)	The communication that moves the world
개요 및 특성	본 교과는 커뮤니케이션을 다각적으로 조명하고 실제 현실에 적용하는 방법을 탐색함으로써 사람과 시대를 움직이는 리더의 소양 개발을 목표로 한다. 이를 위하여 커뮤니케이션의 기본기, 인간 중심의 커뮤니케이션, 매체를 이용한 커뮤니케이션처럼 전략적 목적을 가지고 하는 커뮤니케이션을 단계적으로 살펴본다.		
교과목표	본 교과는 커뮤니케이션을 언어학, 심리학, 기호학, 사회학 등의 관점에서 다각적으로 조명하고 실제 현실에 적용하는 방법을 탐색함으로써 사람과 시대를 움직이는 리더의 소양 개발을 목표로 한다.		
교과내용	지식 정보화 사회에서 중요시되는 의사소통 방법으로서의 커뮤니케이션의 개념을 이해하고 익힌다. 커뮤니케이션의 원리와 기능, 스피치와 발표의 구체적인 방법들을 습득하고 실습을 통해 이를 학습함으로써 효과적인 의사소통 능력을 배양한다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	40%	① 커뮤니케이션의 원리와 기능, 스피치와 발표의 구체적인 방법들을 습득하고 실습을 통해 이를 학습함으로써 효과적인 의사소통 능력을 배양한다.	스피치 실행, 필기시험
문제해결역량	60%	① 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.	토론, 과제, 필기시험

영역	융합	주제	언어와문화
과목명(국문)	소리로탐험하는언어의세계	과목명(영문)	Exploring Linguistic World through Sounds
개요 및 특성	인간의 언어를 이루는 소리와 의미 중 말소리의 조음적인 특성과 음향적인 특성을 탐구하고, 이를 바탕으로 하여 음성 분석 프로그램을 이용하여 말소리를 녹음하고 분석할 수 있는 역량을 기른다. 또한 말소리의 특성을 이해함으로써 향후 관련 프로그램 개발을 위한 기초를 확립할 수 있도록 한다.		
교과목표	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.		
교과내용	소리의 물리적인 특성과 조음 특성을 이해하고 이를 바탕으로 말소리의 합성 혹은 인식과 관련된 application을 개발하거나 이를 이용하여 인공지능에 말하기 기능을 탑재하는데 응용할수 있는 언어 측면의 기초 역량을 기른다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	40%	① 음성분석 프로그램을 이용하여 말소리를 분석할 수 있다.	음성분석과제
문제해결역량	60%	① 말소리를 조음 특성에 따라 구별할 수 있다. ② 말소리의 물리적 특성을 구별할 수 있다. ③ 한국어와 영어 말소리의 지역에 따른 차이를 구별할 수 있다. ④ 음성 기술을 실생활에서 활용할 수 있는 방안을 찾을 수 있다.	시험, 에세이 쓰기

영역	융합	주제	언어와문화
과목명(국문)	소통하기	과목명(영문)	Communicating
개요 및 특성	타인과 소통하면서 살아가야 하는 현실 속에서 우리말을 잘 전달하고, 다른 사람의 말을 경청하여 이해하기 위해서는 소통의 다양한 원리들과 실천 방안들을 숙지해야 한다. 이를 통해서 학생들은 논리적으로 사고하게 되며, 글쓰기와 말하기 등의 능력이 향상되어 문제의 원인파악과 대안 제시할 수 있는 능력을 배양할 수 있다.		
교과목표	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.		
교과내용	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 **토론시간**을 통해서 자신의 주장을 펼치면서 상대의 주장을 듣는 훈련도 하게 될 것이다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	40%	① 타인과의 소통을 위한 한국어의 말하기, 쓰기, 듣기 능력을 배양하며, 이를 바탕으로 자신의 생각을 전달하고 타인의 주장을 이해할 수 있다.	발표실습
문제해결역량	60%	① 우리나라를 포함하여 세계의 정치, 경제, 사회 현상에 대해 이해하고 이를 바탕으로 사회 구성원들과 의견을 교환할 수 있다.	과제물, 필기시험

영역	융합	주제	언어와문화
과목명(국문)	아웃사이더, 시대를 앞서간 사람	과목명(영문)	Outsiders, the people ahead of the times
개요 및 특성	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 아웃사이더는 남의 이야기가 아니라 현재를 살고 있는 바로 나의 이야기임을 깨닫도록 하면서, 인간이 처한 환경으로서의 사회구조, 시스템을 비판적, 분석적으로 바라볼 수 있는 능력을 기른다.		
교과목표	① 아웃사이더의 개념과 분류를 익히고, 그 범주가 어떻게 변화하는지 설명할 수 있다. ② 아웃사이더는 어떻게 만들어지는지 지정 텍스트를 통해 통찰해 낼 수 있다. ③ 아웃사이더의 삶을 통해 시대별 지배적 헤게모니를 읽어내고, 그에 반하거나 다른 가치관을 가지고 삶을 지탱했던 사람들은 어떤 삶을 살았는지 설명할 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 통찰할 수 있다.		
교과내용	지정텍스트 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 있다		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	40%	① 텍스트의 메시지를 파악하고, 타자의 다양성과 차이를 이해하며, 상황과 맥락에 공감할 수 있다. ② 아웃사이더, 마이너리티와 관련된 국내외적 이슈에 책임 있게 대응할 수 있다.	과제
문제해결역량	60%	① 당면한 문제의 근본 원인을 정확하게 파악하고 문제를 새로운 관점에서 해명할 수 있다. ② 문제의 본질을 통찰해내고 해결할 수 있는 대안을 제시해볼 수 있다.	과제, QUIZ

영역	융합	주제	언어와문화
과목명(국문)	알아두면쓸모있는생활한자	과목명(영문)	A useful Chinese character if you know it
개요 및 특성	중요 한자와 한자어의 학습을 통해 일상에서 흔히 쓰이는 단어의 정확한 의미를 파악하고, 이를 통해 지식을 넓히고 언어생활의 수준을 높이고자 합니다. 본 수업의 목표는 한자 문화, 특히 한자 문화의 다양성을 충분히 이해하여 실제적으로 일상 생활에서 유용한 한자어를 비롯한 생활 한자를 파악하고 이해할 수 있도록 하는 것입니다.		
교과목표	학습목표는 첫째, 한자의 생성 원리를 익혀 한자 암기에 도움을 받을 수 있습니다. 둘째, 한자와 한자어의 이해를 통해 일상의 언어·문자 생활을 원활하게 합니다. 셋째, 한자어와 한문고전에 대한 지식을 습득하여 알아두면 쓸모있는 사상·문화·역사 분야의 상식을 넓힌다는 점을 들 수 있습니다.		
교과내용	한자어는 한글 어휘의 70% 이상을 차지하고 있으며 이미 생활 속에서 의식하지 못하더라도 일상적으로 한자어를 사용하고 있습니다. 한자어의 학습을 통해 일상에서 흔히 쓰이는 단어의 정확한 의미를 파악하고, 이를 통해 지식을 넓히고 언어생활의 수준을 높이고자 합니다. 본 수업의 목표는 한자 문화, 특히 한자 문화의 다양성을 충분히 이해하여 실제적으로 일상 생활에서 유용한 한자어를 비롯한 생활 한자를 파악하고 이해할 수 있도록 하는 것입니다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	40%	① 한자와 한문에 대한 이해를 통해 일상생활에서 유용하게 쓰이는 한자어와 고사 성어 등을 학습하여 타인과의 의사소통을 원활히 하고 자신의 생각을 효과적으로 전달할 수 있다.	과제
문제해결역량	60%	① 문장의 의미 파악에 중요한 한자어 이해를 도와 일상생활에 필요한 정보를 효과적으로 활용하여 문제 해결능력을 기를 수 있다.	퀴즈

영역	융합	주제	언어와문화
과목명(국문)	언어와 문화의 만남 (글로벌 커뮤니케이션과 문화 살펴보기)	과목명(영문)	Global Communication and Cultural Insights
개요 및 특성	본 교과목은 학생들이 다양한 문화적 배경을 가진 사람들과 효과적으로 의사소통할 수 있도록 돕고, 언어와 문화의 상호작용에 중점을 둔다. 주로 영어를 통한 글로벌 커뮤니케이션을 기반으로, 문화적 차이가 언어와 의사소통에 미치는 영향을 분석하고, 이를 바탕으로 문제 해결 능력과 문화적 통찰력을 키우는 데 목적을 둔다. 학생들은 글로벌 사회에서 발생할 수 있는 의사소통의 어려움과 갈등을 해결하기 위한 다양한 전략을 학습하고, 문화의 다양성을 이해하고 영어 속에 나타난 문화적 표현을 습득한다. 이 과목은 학생들에게 문화적 배경을 이해하고 이를 토대로 의사소통하는 능력을 키우며 학생들은 영어 속에서 나타나는 문화적 표현과 언어적 뉘앙스를 분석하며, 특정 표현이 어떤 문화적 맥락에서 사용되는지를 배우고, 문화적 차이에서 발생할 수 있는 오해를 예방할 수 있는 방법을 익힌다. 문화적 차이를 이해하고 존중하는 글로벌 커뮤니케이션을 통해, 학생들이 효과적인 소통 능력을 키우고 문화적 이해를 중심으로 다양한 국제적 문제에 대해 분석하고 해결하는 능력을 기를 수 있도록 한다.		
교과목표	① 글로벌 커뮤니케이션에서 문화적 차이를 이해하고 존중하며 효과적으로 의사소통하는 능력 배양 ② 문화적 통찰을 통해 다양한 상황에서 언어를 적절하게 사용하는 방법 습득 ③ 영어의 비유적, 은유적 표현을 문화적 맥락에 맞게 이해하고 실용적으로 활용 ④ 글로벌 환경에서 발생할 수 있는 문화적 갈등을 해결하는 문제 해결 능력 강화		
교과내용	인간이 사용하는 언어는 그 나라의 역사와 문화, 풍습, 가치관 등을 포함하는 매우 중요한 활용 도구이다. 이러한 도구를 잘 활용하기 위해 언어 속에서 발견되는 문화와 역사, 환경과 관습 등을 살펴보는 것은 매우 의미있고 중요한 영역이다. 같은 의미로 전달되는 '말'이라고 할지라도 문화적 배경과 그에 대한 이해가 부족하다면 정확한 소통과 정서적 의미전달에 오류가 나타날 수 있다. 이 교과목은 학생들이 글로벌 환경에서 효과적으로 소통하고 다양한 문화적 배경을 이해하며 문화적 차이를 존중하고 활용할 수 있는 능력을 키우는 것을 목표로 한다. 또한 문화적 통찰을 바탕으로 영어를 실용적이고 의미있게 사용할 수 있도록 그들의 문화 속 환경과 역사를 살펴 비유적, 은유적 표현을 익혀 실제 상황에서 활용할 수 있도록 돕는데 초점을 맞춰 진행한다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	60%	① 글로벌 커뮤니케이션에서 상호 이해와 문화적 차이를 존중하는 데 핵심적인 역량으로 문화적 배경을 이해하고, 이를 바탕으로 효과적으로 의사소통하며 공감할 수 있는 능력을 기른다. 또한, 글로컬(Global + Local) 관점에서 다양한 문화가 융합된 환경에서 커뮤니케이션을 어떻게 진행할 것인지에 대한 능력을 함양한다.	시험, 퀴즈, 토론
문제해결역량	40%	① 문화적 차이와 커뮤니케이션 문제를 해결하는 능력을 키우기 위해서는 분석, 판단, 실행 능력이 반드시 필요하며 문화적 갈등을 분석하고, 이를 해결하기 위한 전략을 판단하며, 해결책을 실행하는 능력을 배양하며 여러 상황에서 복잡한 이슈를 분석하고 문화적 배경을 고려하여 적절한 해결책을 제시하는 능력을 향상시킨다.	과제, 토론

영역	융합	주제	언어와문화
과목명(국문)	언어학과 심리학의 만남: 심리언어학의 기초	과목명(영문)	Fundamentals in psychology of language
개요 및 특성	언어는 우리의 생각, 감정 그리고 행동에 영향을 미치는 복잡한 인지적 체계입니다. 본 교과목은 언어와 인지심리학의 교차점에 초점을 맞춰, 언어가 마음과 어떻게 상호작용하는지에 대한 기초적인 이해를 제공합니다.		
교과목표	① 언어와 마음의 상호작용을 이해하고 설명할 수 있다. ② 언어 인지와 처리 과정을 이해하고 설명할 수 있다. ③ 언어 발달과 학습 과정을 이해하고 설명할 수 있다. ④ 언어와 사고의 관계를 이해하고 설명할 수 있다. ⑤ 언어 장애와 치료를 이해하고 설명할 수 있다.		
교과내용	① 언어와 인지: 언어심리학의 개념과 기초이론 소개 ② 언어의 본질 및 관련 설명: 언어의 본질과 관련 이론 소개 ③ 언어의 발달: 언어 습득과 발달에 대한 심리학적 관점 ④ 언어와 사고: 언어가 사고에 미치는 영향과 관련된 연구 소개 ⑤ 언어의 산출: 언어 산출로서 말소리 산출 과정에 대한 설명 ⑥ 언어 장애와 치료: 언어 장애의 이해와 치료에 대한 개괄적인 소개		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	40%	① 언어 사용과 의사소통에 대한 이해 향상으로 효과적인 의사소통 능력을 강화할 수 있다.	시험, 과제
문제해결역량	60%	① 언어와 사고의 관계를 이해하고 분석함으로써 관련 문제 해결을 위한 결정력 강화할 수 있다.	시험, 과제

영역	융합	주제	언어와문화
과목명(국문)	영상콘텐츠와문화콘텐츠관광	과목명(영문)	Media Content & Culture Content Tourism
개요 및 특성	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.		
교과목표	방송, 영화 등 영상콘텐츠에 대한 이해를 바탕으로 문화콘텐츠관광의 의미와 문화콘텐츠관광 마케팅 사례를 살펴보고, 이를 통해 사회문화적인 관점에서 균형적 사고 능력이 배양될 수 있도록 한다.		
교과내용	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.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
창의융합역량	50%	① 영상콘텐츠산업의 창의적이고 독창적인 특성과 연계된 문화콘텐츠관광분야에 대한 이해를 통해 종합적인 융합능력을 취득할 수 있다.	과제, 시험
문제해결역량	50%	① 영상콘텐츠를 활용한 문화콘텐츠관광의 사례 분석을 통해 다양한 콘텐츠 분야의 문제를 해결할 수 있다.	과제, 시험

영역	융합	주제	언어와문화
과목명(국문)	영화를통한일본의로컬리티와문화이해	과목명(영문)	Understanding Japanese Locality and Culture Through Movies
개요 및 특성	본 교과목에서, ① 일본의 개별 지역의 로컬리티를 잘 표현한 영화를 엄선하여 소개하고 스토리와 더불어 지역적인 정서와 역사적인 배경 등을 제시한다. ② 로컬리티의 주된 요소인 정치 경제적 상황과 문화적 특성, 언어, 음식, 관광 요소 등을 제시하고 학생들 자율적으로 구체적인 정보를 수집하고 정리하게 한다. ③ 교육 목표와 부합하는 교류와 혼종의 문화적 특성을 제시하고, 토의를 통해 개별 요소들의 특징과 더불어 종합하고 해석할 수 있도록 하는 것을 목표로 한다.		
교과목표	구체적인 일본 개별 지역의 로컬리티라는 접근법을 이해하면서 문화가 가지는 교류와 혼종과 생성 그리고 유동적인 특성을 인식하는 것을 일차적인 목표로 한다. 영화를 텍스트로 활용하면서 특유의 정서와 문화, 언어, 경제, 역사 등 다방면의 정보를 스스로 찾아 종합하고 해석하는 문화 접근의 방법론을 체득하게 하는 것을 보다 확장된 이차적인 교육 목표로 한다.		
교과내용	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 요소들의 특징과 더불어 종합하고 해석할 수 있도록 한다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	40%	① 지역의 종합적인 변화와 지속가능한 발전에 대해 이해한다. ② 커뮤니케이션 능력과 공감능력을 키울 수 있다.	발표, 토의
문제해결역량	60%	① 지역의 특수성과 보편성을 분석하여 공동체와 개인의 상호 발전에 대한 해결책을 모색한다.	필기시험

영역	융합	주제	언어와문화
과목명(국문)	영화속재미있는음식이야기	과목명(영문)	Food and interesting story in the movie
개요 및 특성	영화와 음식을 통해 문화와 예술, 역사, 사회 등 다양한 분야를 다루는 교과목으로 영화와 음식을 통해 배우며, 다양한 시각과 경험을 통해 창의적인 사고력과 문화 예술에 대한 이해를 함양한다.		
교과목표	일상에서 쉽게 접하게 되는 영화 속 음식을 통해 다양한 문화를 이해하고 그 의미를 비판적으로 분석하고 음식이 가진 메시지와 상징성을 이해할 수 있는 능력을 함양한다. 또한, 영화 속 음식을 바탕으로 창의적인 사고력을 키우고 다양한 음식에 대한 창조적인 아이디어를 발전시키는 능력을 배양한다.		
교과내용	① 음식과 관련하여 문화와 예술, 역사, 경제와 관련있는 영화를 함께 감상한 후 영화에서 나타나는 음식과 관련된 내용을 분석한다. ② 학생들이 해당 음식에 대한 자신의 경험과 생각을 나누고 토론하는 등 다양한 방법으로 학생들의 참여를 유도한다. ③ 영화를 선택하여 음식과 관련된 문화, 역사, 식문화에 대한 프로젝트를 수행한다		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	20%	① 영화 속 음식에 대한 종류와 의미를 이해하고 음식이 가지는 문화적 의미를 파악하고 실생활에 적용할 수 있다.	보고서
창의융합역량	29%	① 콘텐츠로 이용된 음식과 그 문화와 역사, 사회와 경제와의 관련성을 이해하고 창의적으로 사고하고 융합하는 능력을 배양한다.	필기시험
문제해결역량	51%	① 영화 속 음식과 관련된 상황에 대한 비판적으로 볼 수 있는 사고력을 키우고 문제해결 능력을 함양한다.	필기시험

영역	융합	주제	언어와문화
과목명(국문)	영화와문학으로철학하기	과목명(영문)	Philosophy with Films and Literature
개요 및 특성	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 미디어기술에 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.		
교과목표	문학과 영화 콘텐츠를 통한 철학적 근본 문제들에 대한 이해 및 현대적 해석		
교과내용	강의에서 엄선한 철학의 근본 문제들은 의미와 부조리, 가상과 현실, 공리주의와 의무론, 도덕적 딜레마와 악의 필연성, 표상과 종교 등이다. 학생들은 본 강의에서 소개할 다양한 문학작품들과 영화들을 통하여 해 당 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 근본 문제들을 문학과 영화의 상상력을 통해 자신의 현실적 문제로, 그리고 자신이 타인과 함께 살고 있는 이 사 회공동체의 당면문제로 이해하고 성찰할 수 있는 가능성을 얻게 될 것이다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	40%	① 인간과 사회현상을 다양한 관점에서 통합적으로 이해하기 위하여 철학의 전문지식을 탐구하며 활용할 수 있는 능력	토론과제, 필기시험
문제해결역량	60%	① 당면한 문제와 그 원인을 정확하게 파악하고 해결방안을 제시할 뿐만 아니라, 문제의 원인을 규명하고 대안을 창출하여 실행하는 역량	토론과제, 필기시험

영역	융합	주제	언어와문화
과목명(국문)	예술과문화공동체	과목명(영문)	Arts and Cultural Communities
개요 및 특성	예술의 개념과 현대 예술의 주요 흐름을 이해하고 지역 공동체 문화예술의 사례를 살펴본다. 이를 통해 예술과 공동체문화에 대해 토론을 통하여 자발적이고 주체적인 예술의 생산자이면서 소비자인 미래형 인간의 모습을 모색한다.		
교과목표	① 예술의 개념과 현대 예술의 주요 흐름 이해 ② 예술을 통한 현대지역사회의 소통과 효용성 이해 ③ 예술을 통한 지역 만들기의 주요 사례 연구 ④ 창의적이고 주체적인 예술관 확립		
교과내용	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 향상된다. 현재 전 지구적으로 시도되고 있는 공동체 예술이 소외된 인간의 삶과 새로운 문명의 패러다임을 새롭게 제시하는 사례들을 통해 확대된 예술의 개념을 이해하고, 자발적이고 주체적인 예술의 생산자이면서 소비자인 미래형 인간의 모습을 모색한다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
창의융합역량	40%	① 예술과 문화공동체의 지식과 정보를 이해하고 체계화하여 포용적으로 재구성할 수 있는 능력	과제, 발표
문제해결역량	60%	① 예술과 문화공동체의 현황과 사례를 이해하고 문제점을 파악하여 새로운 관점에서 해명하고 토론할 수 있는 능력	중간고사, 기말고사

영역	융합	주제	언어와문화
과목명(국문)	외국인학습자를위한발표의기술	과목명(영문)	Presentation Skills for Foreign Learner
개요 및 특성	주제에 맞는 어휘와 표현을 선택하여 발표 내용에 적절히 활용할 수 있다. 불필요한 반복이나 애매한 표현 없이 명확한 한국어로 발표할 수 있다. 발표의 도입, 본론, 결론을 체계적으로 구성하고 각 부분을 논리적으로 연결할 수 있다. 복잡한 주제를 쉽게 설명하며, 자료와 예시를 통해 주제를 보강할 수 있다. 적절한 목소리 크기, 톤, 속도로 발표를 진행하며, 자신감을 가지고 청중과 눈을 맞추고 바른 자세로 발표할 수 있다.		
교과목표	외국인 학습자들이 학문 목적 발표의 일반적인 절차와 기술을 이해하고 숙지한다. 이로써 대학 강의에서 이루어지는 발표에 대한 두려움을 없애고 유창하고 정확히 발표하는 능력을 키운다.		
교과내용	학문 담화 상황과 일반적 담화 상황에서의 특성, 목적 등이 어떻게 다른지 성찰해 본다. 또한 준언어적 요소, 비언어적 요소 등이 발표 내용을 전달할 때 중요하다는 것을 학습자에게 인식시키고 필수 표현을 학습함으로 발표의 유창성을 돕는다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	70%	① 한국어라는 외국어를 구사할 때 의사소통 목적과 학문 목적의 차이를 정확히 이해하고 본인의 상황에 맞게 구사할 수 있으며 나아가 본인의 의사를 대중 앞에서 유창하게 발표할 수 있다.	과제, 발표, 필기시험
창의융합역량	30%	① 발표에 필요한 한국어 표현을 익힌 후 학습자의 전공과목에 접목시켜 정확, 유창하게 발표할 수 있으며 청중의 요구와 수준을 파악하여 발표 내용을 조정할 수 있다.	과제, 발표, 필기시험

영역	융합	주제	언어와문화
과목명(국문)	우리말 사용설명서-한국어에 대한 올바른 이해	과목명(영문)	Korean User Manual - Correct understanding of Korean
개요 및 특성	무분별한 외래어와 비속어가 난무하는 요즘, 또한 SNS에 노출이 잦은 현대인이 학습자들이 이 교과목을 통해 언어생활을 성찰하며 어문규범을 바로 알아 우리말과 글에 품격을 나타내는 교양인으로 성장하는 것이 이 교과목의 개요 및 특성이다.		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	70%	① 한국어 어문 규범의 전체적 내용을 이해하고 올바른 언어 생활을 영위할 수 있다.	과제, 필기시험
문제해결역량	30%	① 실제 일상생활에서 맞춤법 오류를 찾아 그 해결방안을 제시하고 올바르게 활용할 수 있다.	과제, 필기시험

영역	융합	주제	언어와문화
과목명(국문)	음식역사와세계식문화기행	과목명(영문)	Human history of food and world food culture
개요 및 특성	인류의 음식에 대한 역사를 고찰하고, 국내 식문화와 트렌드에 대한 이해를 바탕으로 세계 다양한 나라들과 식문화를 비교하여 학습하여 식문화와의 공통점과 차이점에 대하여 구분할 수 있으며, 세계 각국의 음식을 소개할 수 있다.		
교과목표	인류 음식문화는 오랜 시간에 따른 변화 발전을 거듭하여 그 지역의 지리적 환경, 자연환경과 민족, 그리고 역사가 어우러져 나타나는 총체적인 산물이라 할 수 있다. 특히 음식문화는 언어와 마찬가지로 민족과 국가의 정체성을 표현하며, 또한 민족과 국가의 가치관과 혼이 담겨져 있다. 세계 각국의 요리는 예술 장르와 마찬가지로 자유로운 정신과 감각, 지적이고 미각적인 호기심을 종합적으로 전달하고 있다. 이러한 음식은 각 민족과 국가의 식문화는 그들을 이해하는 데 중요한 부분이다.		
교과내용	음식과 식품에 얽힌 이야기를 역사와 함께 고찰하며, 세계 각국의 식문화에 대한 특징을 파악하고, 세계 각국의 식문화에 대하여 이론적으로 설명할 수 있는 능력 배양		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
창의융합역량	60%	① 음식과 연관된 역사를 배경으로 사회문화적 현상을 이해하고 미래 음식문화의 발전방안을 제시하는 능력	과제, 필기시험
문제해결역량	40%	① 해당 국가의 음식문화를 설명하고 음식여행을 기획할 수 있는 능력	과제 수행, 발표

영역	융합	주제	언어와문화
과목명(국문)	이미지메이킹과글로벌매너	과목명(영문)	Image Making & Global Manner
개요 및 특성	이미지메이킹이란 전체적인 이미지를 진단하여 사람의 첫인상뿐만 아니라 개인의 성격이나 개성에 따라 표정 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.		
교과목표	① 이미지메이킹에 대한 전반적인 이론을 익힐 수 있다. ② 글로벌화된 문화적 다양성을 이해하고 문화적 차이를 익힐 수 있다. ③ 글로벌 매너에 대한 전반적인 이해와 상황에 맞는 에티켓과 매너를 익힐 수 있다. ④ 서비스커뮤니케이션에 대한 전반적인 이론을 익힐 수 있다.		
교과내용	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.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	40%	① 글로벌, 지역 그리고 사회의 구성원간의 다양한 문화를 이해하고, 공감 그리고 소통하며, 자신의 생각과 감정을 정확하게 표현할 수 있는 능력(의사소통, 공감, 글로컬)	과제, 필기시험, 발표
정보활용역량	60%	① 글로벌, 지역 그리고 사회의 구성원간의 언어와 문화를 이해하고 글로벌, 지역간의 문화충격을 극복하기 위해 서로의 문화를 존중하고 이해하고 실행할 수 있는 능력(분석, 판단, 실행)	과제, 필기시험, 발표

영역	융합	주제	언어와문화
과목명(국문)	이해의커뮤케이션	과목명(영문)	communication of understanding
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.		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	40%	① 정보와 분석을 통해 생활 중 발생할 수 있는 장애를 정확하게 진단하여 사회현상의 이해를 키울 수 있다	과제, 필기시험
문제해결역량	60%	① 타인과의 다름과 이해를 통해 문제해결을 하며, 여러 가지 상황을 인식하고 합리적인 결정을 할 수 있다.	과제, 필기시험

영역	융합	주제	언어와문화
과목명(국문)	일본애니메이션으로보는대중사회	과목명(영문)	Japanese Animation and mass society
개요 및 특성	본 교과목은 일본 애니메이션을 통해 일본 대중사회의 특징과 문제성을 파악하고, 이를 한국사회와 비교, 검토하여 현대 대중사회의 인식 및 문제해결 능력을 함양하기 위한 수업이다.		
교과목표	일본의 대표적인 거대 문화 산업으로써 애니메이션 산업의 발달과 성장 과정을 확인하고, 일본 애니메이션이 함축하는 대중사회의 표상 및 사회적 저변을 이해하도록 한다. 또한 애니메이션에 표출되는 일본 대중사회의 문제성을 발견하고, 이를 한국사회와 비교, 검토하면서 현대 한일 사회의 유사성과 차이점을 파악함으로써 오늘날의 한일의 대중 사회적 문제를 통찰하고 그 문제해결의 방안에 대해 강구하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	일본 애니메이션은 오늘날에도 세계적으로 손꼽히는 일본 최대의 미디어 산업 중 하나이다. 애니메이션은 그 나라의 역사성과 사회성, 민족의 정서를 반영하는 종합 시각 미디어라 할 수 있다. 일본 애니메이션의 역사적 성립과 발전의 과정을 고찰하면서 일본의 대중사회와의 관계성을 살펴본다. 일본 애니메이션의 작품들을 통하여 현대 일본의 대중사회의 면모를 파악하고, 사회적으로 이슈화되는 문제성을 도출하여, 일본의 현대사회를 심도 있게 이해하는 것과 아울러, 한국 사회와의 차이점과 유사성도 비교 검토함으로써, 오늘날의 한일 대중사회적 문제의식 함양과 그 대응, 방안에 대해 고찰하도록 한다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
창의융합역량	40%	① 일본 애니메이션에 표출되는 대중사회의 문제성을 지식적으로 이해하고 파악하여 정보화할 수 있다.	필기시험
문제해결역량	60%	① 일본 애니메이션에 함축된 사회적 문제를 분석하고 문제해결을 위한 통찰적 사고를 함양할 수 있다.	발표

영역	융합	주제	언어와문화
과목명(국문)	일본의대중문화	과목명(영문)	Popular culture of Japan
개요 및 특성	일본 대중문화의 장르별 특징(그래픽 디자인, 소설, 영화, 애니메이션, 건축, 패션, 요리)을 한국 대중문화와의 비교를 통해서 살펴보고 이해하며, 다양한 시각에서의 양국 사회와 문화를 관찰하고 분석하여 종합적으로 문제를 해결하는 능력을 키우는 것을 목표로 한다.		
교과목표	가깝지만 심리적으로 벽이 있다고 느끼는 일본 문화의 면면을 대중적이며 현대의 삶에 연관된 형태로 살펴보고, 우리 문화나 정서와의 비교를 통해 일본의 대중문화와 일본인을 보다 입체적이고 구체적으로 파악하고, 앞으로의 일본과의 교류에 있어서 질적인 소통이 가능할 수 있는 기초를 다진다.		
교과내용	일본 대중문화의 분야 중에 그래픽 디자인, 소설, 영화, 애니메이션, 건축, 패션, 요리에 대한 철학, 역사, 사회문화적 배경을 살펴보고, 한국 대중문화와 비교 분석하여 그 차이점을 논한다. 공시적 시점에서 일본 문화 속으로의 여행을 하며 일본을 탐구한다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	40%	① 한·일 상호 간의 문화를 이해함으로써 커뮤니케이션 능력을 키울 수 있다. ② 일본 대중문화를 통해서 일본의 사회구조와 문화적 배경 등을 이해할 수 있다.	발표, 토의
문제해결역량	60%	① 다양한 문화 콘텐츠를 통해서 한·일 양국의 사회와 문화 등을 이해할 수 있다. ② 한·일 양국에서의 대중문화의 차이점을 파악할 수 있다.	필기시험

영역	융합	주제	언어와문화
과목명(국문)	자기표현을위한화술과스피치	과목명(영문)	The Diction and Speech for Self-expression
개요 및 특성	본 과목은 학생들이 효과적인 자기표현 능력을 개발하고, 다양한 상황에서 명확하고 자신 있게 소통할 수 있도록 돕기 위해 마련되었습니다. 수업은 화술과 스피치의 기초부터 고급 스킬까지 폭넓게 다루며, 논리적인 사고와 감정 전달을 결합한 실습을 통해 스피치 능력을 실질적으로 향상 시킵니다. 이를 통해 학생들은 자신의 생각을 설득력 있게 전달하고, 청중과의 소통을 통해 신뢰와 공감을 이끌어내는 능력을 기를 수 있습니다. ① 설득력 있는 발화 방식과 목소리 사용법 ② 다양한 청중에게 맞는 표현 기법 ③ 비언어적 표현과 효과적인 스피치 구조 ④ 공적 발표, 토론 및 프레젠테이션 상황에 맞는 준비와 대응 학생들은 발표와 피드백을 통해 성장하며, 궁극적으로 학문적, 사회적, 직업적 상황에서 성공적으로 소통할 수 있는 자신감을 가지게 될 것입니다.		
교과목표	스피치 실습을 통해 화술 능력을 개발하고, 자신감을 키울 수 있도록 설득력 있는 말하기 기법, 발표 불안 극복, 다양한 상황별 스피치 연습을 통해 소통 역량을 향상시키는 데 중점을 둡니다.		
교과내용	① 발성과 발음의 생물학적, 이론적 정의를 습득한다. ② 발표과정을 통해 학생의 화술, 긴장 극복의 향상 및 발전을 체크한다. ③ 청중 앞의 발표와 참여자의 수정과 보완을 통해 자신을 체크하고 수업의 참여율을 향상한다. ④ 중간, 기말고사에서 발표를 통해 평가한다. ⑤ 영상촬영을 통한 피드백으로 학생의 발전도 체크 및 자가 모니터링을 진행한다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	55%	① 청중의 교육 정도, 참여도, 호감도 파악을 통한 공감 능력과 소통역량 향상	발표
자기관리역량	15%	① 발표자로서의 화술과 신체 활용 능력의 발전, 긴장의 해소 능력을 통한 자기 관리역량 향상	발표
창의융합역량	15%	① 매주 제시되는 화술훈련의 생활 적용을 바탕으로 개별적 능력의 발전을 통한 창의 융합능력의 향상	과제
문제해결역량	15%	① 청중의 즉각적 반응과 참여도 인지 과정을 통해 합리적이고 효율적 극복 방법을 통한 문제해결능력 향상	발표

영역	융합	주제	언어와문화
과목명(국문)	전통놀이와사회	과목명(영문)	Traditional play and Society
개요 및 특성	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 대학생활의 영위에 도움을 주는 교과이다.		
교과목표	전통놀이와 사회 교과목의 교과 목표는, ① 우리나라 전통놀이 문화의 재현 및 재해석을 시도한다. ② 이를 통해 대학생들의 균형 있는 사고와 신체활동의 병행으로 현대사회에서 필요한 동행의 의미를 학습한다. ③ 세계화시대에 맞춰 융·복합적 사고로 놀이문화에 필요한 공동체적 소통과 전통놀이의 재현을 통한 타인의 배려를 체득하는 기초를 제공하는 것이다.		
교과내용	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 대학생의 부정적인 정서의 해소와 건강하고 활기찬 대학생활의 영위에 도움을 주는 교과이다.		

역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
공감적소통역량	60%	① 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.	포트폴리오 및 영상 제작 수행평가, DIY전통놀이 종목의 제작 및 수행평가
문제해결역량	40%	① 현대적 시각에서 전통놀이의 재현을 통해 직접 만들어 보면서 전통놀이의 과학적 원리를 이해하고 역사적 안목을 키우며, 창의적 관점으로 글로벌 시대를 조망할 수 있도록 한다. ② 놀이문화의 현상을 좁은 시각에 국한되지 않고 현대 놀이문화의 다양한 관점에서 바라보고 재해석하는 능력을 함양하고, 다양한 신체활동이 가지는 놀이문화의 가치를 심층적으로 이해하고 성찰하여, 신체활동이 가지는 실천적 행동으로 삶의 질을 높인다.	토의 및 토론을 통한 수행평가 (다면평가방식)

영역	융합	주제	언어와문화
과목명(국문)	전통문화유산콘텐츠기획및제작	과목명(영문)	Planning and Production of Media Contents for Traditional Cultural Heritage
개요 및 특성	선사시대부터 조선시대 우리의 중요 전통문화유산에 대한 기본정보를 학습하고 이를 토대로 주제별, 또는 특정 문화유산에 대한 콘텐츠 개발을 기획한 후 제작할 수 있도록 함		
교과목표	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		
교과내용	선사시대부터 조선시대 우리의 중요 전통문화유산에 대한 기본정보를 학습하고 이를 토대로 주제별, 또는 특정 문화유산에 대한 콘텐츠 개발을 기획한 후 제작할 수 있도록 함		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	30%	① 문화유산 정보의 조사 및 정리 능력 콘텐츠 제작 도구의 활용의 향상도	과제(과정 중심 평가)
창의융합역량	30%	① 문화유산 정보의 조사 및 정리 후 미디어 콘텐츠 제작의 창의성, 디지털 정보로 전환을 위한 기획의 독창성	과제(과정 중심 평가)
문제해결역량	40%	① 수행 프로젝트 기획의 우수성 ② 초,중,고등학교 현장 교육에서의 적용 가능성 ③ 내용지식과 동영상 연계의 적절성	과제(최종결과물/과정 중심 평가)

영역	융합	주제	언어와문화
과목명(국문)	패션심리와스타일링	과목명(영문)	Fashion Psychology and Styling
개요 및 특성	본 교과목은 이미지와 자기 표현을 중요시하는 흐름에 맞춰, 패션과 외모를 통한 긍정적인 이미지를 구축하는 방법을 학습하고자 한다. 패션, 헤어, 메이크업, 액세서리 등 스타일링의 이론적 내용을 이해하여 자신만의 개성을 표현하는 데 중점을 둔다. 또한 이미지 메이킹을 통해 대인관계를 효과적으로 개선하고, 개인의 부가가치를 높이는 방법을 학습한다. 최종적으로는 이상적인 이미지를 통해 성공적인 인간관계를 형성할 수 있도록 돕는다.		
교과목표	현대사회에서 자기만족과 개성을 중시함에 따라 자신의 패션과 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, 스타일이란, 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.		
교과내용	무한 경쟁시대를 살아가는 현대사회에서 필요한 경쟁력이자 대인관계의 기본은 이미지메이킹이다. 자신만이 가지고 있는 특성이나 좋은 이미지는 개인의 부가가치를 높이고 긍정적인 인간관계를 구축하여 삶의 질 또한 놓일 수 있다. 그러기 위해서는 자신만의 차별화 전략이 필요하고 본 교과목의 학습을 통해 바람직한 이상적인 이미지를 구축하여 성공적인 인간관계를 형성할 수 있도록 도와준다.		
역량/수행준거 정의			
VERUM교양역량	가중치	수행준거	평가방법
정보활용역량	40%	① 국내외 트렌드, 브랜드 콘셉트를 수집하여 분석하고, 시즌 콘셉트에 적합한 컬러 코디네이션을 기획할 수 있다.	과제 발표 필기시험
문제해결역량	60%	① 패션과 이미지를 해결을 위한 다양한 대안을 탐색하고, 메이크업, 헤어, 패션 등의 합리적 코디네이션 근거를 제시할 수 있다.	과제 필기시험

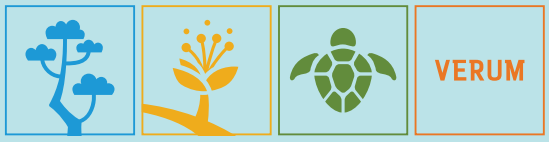
Ⅴ. 대학, 학부(과)별 교육과정

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

가톨릭관동대학교
CATHOLIC KWANDONG UNIVERSITY

2025학년도 CATHOLIC KWANDONG UNIVERSITY

교육과정



의 과 대 학

- 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 상호협력한다.
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. 연혁

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.	제2대 의과대학장 박순일박사 취임
2001. 2. 2.	제1회 학위수여식 및 히포크라테스 선서식
2001. 9. 1.	제3대 의무부총장 한동관 박사 취임
2001. 11. 1.	제4대 의과대학장 연동수 박사 취임
2003. 9. 1.	의예과 의학과 통합 의학과 6년제로 변경
2003. 11. 1.	제5대 의과대학장 연동수 박사 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.	제6대 의과대학장 연동수 박사 취임
2007. 11. 1.	제7대 의과대학장 연동수 박사 취임
2009. 5.	임상시뮬레이션센터 완공
2009. 11. 1.	제8대 의과대학장 연동수 박사 취임
2009. 8. 20.	임상시뮬레이션센터 개소
2011. 11. 1.	제9대 의과대학장 연동수 박사 취임
2013. 5. 15.	제10대 의과대학장 구민성 박사 취임

2014. 9. 1.	가톨릭관동대학교 개교, 부속병원 국제성모병원 인가 초대 의무부총장 천명훈 박사 취임
2015. 4. 6.	제2대 의무부총장 김준식 박사 취임
2015. 5. 15.	제11대 의과대학장 구민성박사 취임
2017. 3.	한국의학교육평가원 주관 의과대학 인증평가"인증"(2021년2월, 4년 인증)
2017. 5. 1.	제3대 의무부총장 김영인 박사 취임
2017. 6. 20.	제12대 의과대학장 구민성 박사 취임
2018. 3. 1.	제13대 의과대학장 윤도준 박사 취임
2019. 12. 30.	제4대 의무부총장 김준식 박사 취임
2020. 2. 1.	제14대 의과대학장 한기준 박사 취임
2020. 12.	한국의학교육평가원 주관 의과대학 인증평가"인증"(2025년2월, 4년 인증)
2022. 3. 1.	제15대 의과대학장 한기준 박사 취임
2023. 3. 1.	제16대 의과대학장 이상엽 박사 취임

3. 교과 운영 방안

가톨릭정신을 바탕으로 지성과 인간애를 갖춘 전문의료인을 양성하는 교과과정 운영

4. 전공능력(Major Competency) 정의

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 졸업역량별 시기성과-수행준거로 전공능력 매칭

영역	교육 목표	졸업 역량	Phase I	Phase II	Phase III
가톨릭 정신을 실천하는 의료전문인	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 의료전문인	자기 평가와 개발을 평생 지속할 수 있는 열정을 가진 의료전문인	삶에대한 문제의식과 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. 문제중심학습을통해학습공동체가효율적으로 함께 공부하고문제를해결할수있다.	4. 환자 진료과정에서 문제인식, 임상추론, 문헌검색 및 활용 등 다양한 자기주도 학습활동을 할 수 있다.
	의학지식, 진료 및 연구역량에 있어 국제적 경쟁력을 갖춘 의료전문인	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 과학지식의 구조화 및 활용 (F)	1. 생명의 기초 이해 1)인체의정상구조/기능을장기및계통별로2)주요항상성유지기전을분자및세포단위에서3)병인이인체에미치는영향과이에대한방어기전4)질병상태에서나타나는주요장기의병리및병태생리5)인체내약물의작용기전과효과및부작용등을설명할 수있다.	2. 생명 현상과 질병의 이해 1)질병의진단법,치료법을원인과발병기전을바탕으로이해하고,이를기초의학지식을활용하여설명할수있다. 2)질병의자연경과또는치료경과및합병증을기초의학지식을활용하여설명할수있고,이를바탕으로향후치료를설명할수있다.	3. 의학지식의 임상 적용 일차진료수준에서흔히만나는증상과징후를보이는환자를대상으로기초/임상의학지식을임상양상에초점을맞추어구조화하고이를통해적합한진단/평가및치료계획을수립할 수있다.
	혁신과 창의를 바탕으로 문제해결 능력을 갖춘 의료전문인	임상 문제의 과학적 추론능력 (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 스키마 귀납추론을 통하여 해결할 수 있다.
		임상수행 및 일차진료 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.
		근거중심의학의 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.

영역	교육 목표	졸업 역량	Phase I	Phase II	Phase III
사회와 함께 하는 지도 자적 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 팀 학습을 이끌 수 있다. 〈VERUM〉 병원 진료팀 또는 지역사회 활동에서 팀의 일원으로 협동과 리더십을 통하여 효율성을 도모할 수 있다.
		의사소통능력 (K)	1. 일상에서 의사소통의 일반적 원칙을 이해하고 사용할 수 있다. 2. 명확하고효율적인글쓰기를할수있다.	3. 임상현장에서 필요한 의료 의사소통 기술을 이해하고 모의환자를 대상으로 효과적으로 의사소통할 수 있다. 4. 명확하고적절한문서를사용하여동료및교수와 효과적으로의사소통할수있다.	5. 실제 의료현장에서 환자/보호자들에게 신뢰감을 주는 대화를 할 수 있다. 6. 동료와의료인을대상으로환자에대해명확하고효율적으로발표할수있다.
	사회적 책임을 인식하고 행동으로 실천하는 의료 전문인	교육자적 기본소양 (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 환자 안전의 개념과 원칙을 적용하여 해결할 수 있다.〈VERUM〉 임상현장에서 의료윤리 문제점을 발견하고 해결하며 예방할 수 있다. 4. 전문직주도의자율규제의개념과필요성및 방법을설명할수있다. 5. 직업전문성과관련된다양한진로설계에대해이해하고설명할수있다.
		사회 책무성 인식 (N)	1. 지역사회 보건의료문제 해결을 위해 의사와 보건의료전문가들의 기능과 역할을 설명할 수 있다. 2. 지역사회의건강문제를진단하고,그문제를해결할수있는방법을계획할수있다.	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 주장할 수 있다.	4. 사회경제적으로 어려운 인구집단의 의료요구도를 이해하고, 지역사회에서 이를 해결하기 위한 방법을 근거를 바탕으로 주장할 수 있다.
	국제적인 안목을 갖춘 지도자적 의료 전문인	국제적 안목 (O)	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. 가톨릭 정신을 실천하는 의료전문인

- 생명을 존중하는 의료전문인
- 전인치료를 통하여 하느님의 사랑을 실천하는 의료전문인
- 성숙한 인격을 바탕으로 나눔과 섬김을 실천하는 의료전문인

나. 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

다. 사회와 함께 하는 지도자적 의료전문인

- 협동과 배려, 존중을 바탕으로 소통 능력을 갖춘 의료전문인
- 사회적 책임을 인식하고 행동으로 실천하는 의료전문인
- 국제적인 안목을 갖춘 지도자적 의료전문인

라. 세부 기준

1) 의예과 : 전공능력은 의과대학 학장단에서 발표한 기초의학 학습목표에 의거 과목을 선정하며, 각 과목 내에서 학습목표에 따른 전공능력을 수업한다.

2) 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.

6. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	세포와유전	3				3	3								
전필	유기화학	2				2	2	2							
전필	인체발생학	1							1	1					
전필	의학개론	2	2	2											
전필	의료AI와빅데이터	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	인체의구조와기능 I	8							8	3	10				
전필	인체의항상성	1							1	1					
전필	인체의구조와기능 II	5										5	5		
전필	인체의구조와기능 III	5										5	5		
전필	인체의손상과회복 I	5										5	5		
전필	인체의손상과회복 II	2										2	2		
전필	인체의손상과회복 III	1										1	1		
전필	포트폴리오1, 2	2				1	1					1	1		P / N
전필	기초의학종합평가2	1										1	1		P / N
전공과목 합계		53	2.5	3	0	9.5	10	2	19.5	11	18	21.5	21	2	

이수 구분	과목명	학점	3학년						4학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	학기당시간		학점	학기당시간		학점	학기당시간		학점	학기당시간		
				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	선택과정3-1, 3-2, 4-1, 4-2	8	2	60	40	2	60	40	2	60	40	2	60	40	
전필	의료인문학:의료전문성과진로설계(I)	1	1	25											
전필	의료인문학:다양한학습법	1	1	25											
전필	의료인문학:Global Health	1	1	25											
전필	의료인문학:영성과건강	1	1	25											
전필	역학	2	2	50											
전필	의료인문학:가톨릭정신과의료윤리	1	1	25											
전필	질병의기초	3	3	75											
전필	임상실습전교육I:진단의기초	1	1	20											
전필	영상의학기초	1	1	16											
전필	의료인문학:의사소통의기술 I , II	2	1	16								1	24		
전필	소화기I통합교육	3	3	75											
전필	소화기 II 통합교육	3	3	75											
전필	학생미사3-1, 3-2, 4-1, 4-2	2	0.5	13		0.5	13		0.5	13		0.5	13		
전필	심장및혈관통합교육	3.5				3.5	87								
전필	호흡기통합교육	3.5				3.5	87								
전필	의료인문학:인간행동	1				1	18								
전필	영양및내분비통합교육	3				3	75								
전필	신장및요로통합교육	3				3	75								
전필	감염과면역통합교육	3				3	75								
전필	포트폴리오3,4	2				1	16					1	16		
전필	혈액및종양통합교육	3							3	75					
전필	의료인문학:보건정책과경영	1							1	25					
전필	신경통합교육	4							4	100					
전필	정신통합교육	2							2	50					
전필	의료인문학:의료및연구윤리(윤리Part1)	1							1	16					
전필	생식및여성통합교육	4							4	100					
전필	성장과발달통합교육	1							1	25					
전필	의료인문학:보완대체의학	1							1	16					
전필	근골격통합교육	4										4	75		
전필	두경부및피부통합교육	2										2	50		
전필	응급/중환자통합교육	2										2	50		
전필	노년및생애말기의학통합교육	1										1	25		
전필	의료인문학:환자안전과의료윤리(윤리Part2)	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	

이수 구분	과목명	학점	5학년						6학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	학기당시간		학점	학기당시간		학점	학기당시간		학점	학기당시간		
				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	내과학실습 II	5	5		180										
전필	내과학실습 III	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	증례기반임상추론과EBM	2	2	36	36										
전필	장기추적통합임상실습(LIC)	1	1		32										
전필	의학연구실습	1	1		32										
전필	의료인문학:삶의의미와사회책무성실현	1	1	24											
전필	의료인문학:의료와법	1	1	16											
전필	학생미사5-1, 5-2	1	0.5	13		0.5	13								
전필	의료인문학:의료전문성과진로설계 II	1				1	20								
전필	CPX5,6-I시험	2				1		20	1		20				
전필	OSCE5,6-I시험	2				1		20	1		20				
전필	임상의학종합평가5, 6-I	3				1	16		2	40					
전필	임상의학종합평가6-II, 6-III	8							3	80		5	80		
전필	임상의학종합평가6-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	안과학실습 II (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	심장혈관흉부외과학실습	1							1		36				
전필	의료인문학:법의학	1							1	16					
전필	의료인문학:의료법규	1							1	16					
전필	임상실기시험(CPX,OSCE6-II)	3										3		60	
전공과목 합계		101	47	254	1,396	8	80	112	29.5	167	796	16.5	231	60	

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명							
1학년	1학기	의학개론 (2-2-0)							
	2학기	세포와 유전 (3-3-0)	유기화학 (2-2-2)	연구방법론1 (1-1-0)	의료AI와 빅데이터 (2-2-0)	포트폴리오1 (1-1-0)			
2학년	1학기	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)	
	2학기	포트폴리오2 (1-1-0)	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)	기초의학 종합평가2 (1-1-0)
3학년	1학기	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)		
	2학기	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)							
4학년	1학기	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: 의료및연구윤리 (윤리 Part 1) (1-16-0)	생식 및 여성 통합교육 (4-100-0)
		성장과 발달 통합교육 (1-25-0)	의료인문학: 보완대체의학 (1-16-0)						
	2학기	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)	임상의학 종합평가 4 (1-16-0)	기초의학 종합평가 4 (1-16-0)	EBM (1-16-0)			
5학년	1년 과정	종합임상실습 (1-0-36)	내과학실습I (4-0-144)	내과학실습II (5-0-180)	내과학실습 III (4-0-144)	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)	장기추적통합 임상실습(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)	임상의학 종합평가 5 (1-16-0)	학생인턴5 (2-0-72)	포트폴리오 5 (1-16-0)	
6학년	1학기	CPX 6-1 시험 (1-0-20)	OSCE 6-1 시험 (1-0-20)	임상의학 종합평가 6-I (2-40-0)	임상의학 종합평가 6-II (3-80-0)	지역사회일차 의료선택실습 (1-0-36)	특성화선택실습 (3-0-144)	가정의학실습 (1-0-36)	마취통증의학 실습 (1-0-36)
		영상의학실습 (0-0-36)	진단검사의학 실습 (0-0-36)	정형외과학실습 (1-0-36)	성형외과학실습 (1-0-36)	신경외과학실습 (1-0-36)	안과학실습 II (한길안과병원) (1-0-36)	이비인후과학 실습 (1-0-36)	재활의학실습 (1-0-36)
		비뇨기과학실습 (1-0-36)	피부과학실습 (1-0-36)	통합의학/치과학실습 (1-0-36)	직업환경의학 실습 (1-0-36)	혈액내과학실습 (1-0-36)	심장혈관흉부 외과실습 (1-0-36)	의료인문학: 법의학 (1-16-0)	의료인문학: 의료법규 (1-16-0)
	2학기	임상의학 종합평가 6-III (5-80-0)	임상의학 종합평가 6-IV (7-120-0)	포트폴리오 6 (1-16-0)	임상실기시험(CPX, OSCE 6-II) (3-0-60)				

8. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

가. 의예과 1, 2학년

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	가중치합
전필	사제동행세미나1~4						50	50	100
전필	세포와 유전	50			50				100
전필	유기화학	50	50						100
전필	의료 AI와 빅데이터			50		20	30		100
전필	인체발생학		60		30		10		100
전필	의학개론	50					50		100
전필	임상영어회화 I , II	50					50		100
전필	연구방법론 I		30		30		40		100
전필	연구방법론 II		30		30		40		100
전필	융합의학연구		40		30		30		100
전필	보건관리		40				60		100
전필	인체의 구조와 기능 I				90		10		100
전필	인체의 항상성				90		10		100
전필	인체의 구조와 기능 II				50		50		100
전필	인체의 구조와 기능 III				80		20		100
전필	인체의 손상과 회복 I	50			50				100
전필	인체의 손상과 회복 II	20			80				100
전필	인체의 손상과 회복 III	40			60				100
전필	포트폴리오1, 2	50				50			100
전필	기초의학종합평가2				80		20		100
역량 총합		360	250	50	750	70	470	50	

나. 의학과 1학년

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	가중치합
전필	사제동행세미나 5, 6						50	50	100
전필	선택과정 3-1, 3-2					35	30	35	100
전필	의료인문학: 의료전문성과 진로설계(I)	65						35	100
전필	의료인문학: 다양한 학습법	50				50			100
전필	의료인문학: Global Health	45					55		100
전필	의료인문학: 영성과 건강	45					55		100
전필	역학	30	70						100
전필	의료인문학: 가톨릭정신과 의료윤리						35	65	100
전필	질병의 기초	20	40		40				100
전필	임상실습 전 교육 I: 진단의 기초		20	20	40	20			100
전필	영상의학기초		35		35	30			100
전필	의료인문학: 의사소통의 기술 I	70					30		100
전필	소화기 I 통합교육				70	30			100
전필	소화기 II 통합교육				70	30			100
전필	학생미사 3-1, 3-2						50	50	100
전필	심장 및 혈관 통합교육				70	30			100
전필	호흡기 통합교육		15	35	40	10			100
전필	의료인문학: 인간행동				60	40			100
전필	영양 및 내분비 통합교육				70	30			100
전필	신장 및 요로 통합교육				50	50			100
전필	감염과 면역 통합교육		25		50	25			100
전필	포트폴리오 3					35	30	35	100
역량 총합		325	205	55	595	415	335	270	

다. 의학과 2학년

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	가중치합
전필	사제동행세미나 7, 8						50	50	100
전필	선택과정 4-1, 4-2					35	30	35	100
전필	혈액 및 종양 통합교육			35	30	35			100
전필	학생미사 4-1, 4-2						50	50	100
전필	의료인문학: 보건정책과 경영	70					30		100
전필	신경 통합교육		10	20	50	20			100
전필	정신 통합교육				70	30			100
전필	의료인문학: 의료 및 연구윤리 (윤리 part 1)					60	40		100
전필	생식 및 여성 통합교육			10	60	20		10	100
전필	성장과 발달 통합교육				70	30			100
전필	의료인문학: 보완대체의학				50	50			100
전필	포트폴리오 4					35	30	35	100
전필	근골격 통합교육				70	30			100
전필	두경부 및 피부 통합교육	20			80				100
전필	응급 / 중환자 통합교육			20	70	10			100
전필	노년 및 생애말기 의학 통합교육				70	30			100
전필	의료인문학: 의사소통의 기술 II	60					40		100
전필	의료인문학: 환자안전과 의료윤리(윤리 part 2)					60		40	100
전필	직업환경의학		50				50		100
전필	EBM		50				50		100
전필	* 임상의학종합평가4(시험과목)								
전필	* 기초의학종합평가4(시험과목)								
역량 총합		150	110	85	620	445	370	220	

라. 의학과 3학년

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	가중치합
전필	사제동행세미나 9~10						50	50	100
전필	종합임상실습			50			50		100
전필	증례기반 임상추론과 EBM		50			50			100
전필	장기추적통합임상실습(LIC)					60	40		100
전필	의학연구실습	40	60						100
전필	의료인문학 : 삶의 의미와 사회책무성 실현						35	65	100
전필	의료인문학 : 의료와 법					50	50		100
전필	학생미사 5-1, 5-2						50	50	100
전필	의료인문학 : 의료전문성과 진로설계 II					35	65		100
전필	학생인턴 5		20	20	40		20		100
전필	포트폴리오 5					35	30	35	100
전필	내과학 I (소화기,내분비) 내과학 II (심장, 호흡기, 신장) 내과학 III (알레르기, 류마티스,감염, 종양/방사선) 신경과, 산부인과 소아과, 외과 정신과, 응급의학과 실습	20	20	20	20		20		100
전필	* 임상의학종합평가5(시험과목)								
전필	* CPX 5(시험과목)								
전필	* OSCE 5(시험과목)								
역량 총합		60	150	90	60	230	410	200	

※ 실습과목은 해당 과별로 항목별 임상술기 및 진료수행 교육방법에 따라 평가방법이 다르다.

마. 의학과 4학년

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	가중치합
전필	사제동행세미나 11, 12						50	50	100
전필	지역사회일차의료선택실습						50	50	100
전필	특성화선택실습					50	50		100
전필	의료인문학 : 법의학				50		50		100
전필	의료인문학 : 의료법규					35	65		100
전필	포트폴리오 6					35	30	35	100
전필	가정의학과,마취통증의학과 영상의학과,진단검사의학과 정형외과,성형외과 신경외과,안과학 II , 이비인후과, 재활의학과, 비뇨기과, 피부과, 직업환경의학, 통합의학(한의과)/치과, 혈액내과, 심장혈관흉부외과 실습	20	20	20	20		20		100
전필	* CPX 6-1 시험(시험과목)								
전필	* OSCE 6-1 시험(시험과목)								
전필	* 임상의학종합평가 6-I(시험과목)								
전필	* 임상의학종합평가 6-I(시험과목)								
전필	* 임상의학종합평가 6-I(시험과목)								
전필	* 임상의학종합평가 6-I(시험과목)								
전필	* 임상실기시험(CPX, OSCE 6-II)(시험과목)								
역량 총합		20	20	20	70	120	315	135	

※ 실습과목은 해당 과별로 항목별 임상술기 및 진료수행 교육방법에 따라 평가방법이 다르다.

9. 과목 프로파일

가. 의예과 1, 2학년

과목 프로파일			
과목명(국문)	세포와 유전	과목명(영문)	Cell Biology and Genetics
개요 및 특성	본 과목은 의과대학 1학년생을 위한 전공과목으로서, 우리 몸을 구성하는 세포의 구조와 기능, 세포가 다른 세포 및 외부 환경과 상호작용하는 방식, 유전자가 화학적으로 발현되는 방식, 유전 정보가 다음 세대로 유전되는 방식, 분자세포생물학-유전학 연구 방법 및 결과의 활용 등에 대해 심도있게 고찰한다. 이를 통해, 본 과목은 수강자로 하여금 현대 분자세포생물학 및 유전학의 주요 영역에 대한 체계적인 지식을 갖추게 하고자 한다.본 과목을 통해, 예비 의학도들은 그들에게 필수적으로 요구되는 최신 기초생물학 지식을 습득할 수 있다. 본 과목이 다루는 내용은 예비 의학도들이 앞으로 수강하게 될 기초의학 및 임상의학 과목을 위한 필수적인 지식 토대가 된다.		
교과목표	본 과목은 수강자가 세포 및 분자 수준에서 일어나는 생물학적-생화학적 현상 및 인간 개체와 군집의 유전학적 현상이 작동하는 메커니즘에 대한 최신의 지식을 습득함을 목표로 삼는다.		
교과내용	분자세포생물학 강좌를 통해, 수강자는 생체고분자 및 활성 분자의 생화학적 특징과 이 분자들이 생명의 기본 단위인 세포를 구성하는 원리에 대해 학습한다. 유전물질을 비롯한 여러 형태의 생체 분자들이 세포 내에 존재하는 다양한 세포소기관에 어떻게 분포하는지 심도있게 학습한다. 또한, DNA의 형태로 핵에 존재하는 유전자의 정보가 화학적으로 어떻게 RNA 및 단백질로 발현되는지 학습한다. 이에 수반하는, 세포 소기관 간의 물질 이동 및 상호작용, 세포와 세포 및 세포와 세포외 기질의 상호작용에 대해 심도있게 고찰하며, 이 과정들이 잘못 이루어질 때 발생하는 암을 비롯한 인간 질병의 메커니즘에 대해서 학습한다. 이어지는 유전학 강좌를 통해, 수강자는 유전자가 다음 세대로 전달되는 다양한 방식을 학습하고, 개체들이 모인 집단에서 발견되는 유전자 빈도의 다양성 및 그 변화가 내포하는 생물학적 의미에 대해 파악한다. 이러한 분자세포생물학 및 인체유전학에 대한 이해를 바탕으로, 최신의 바이오엔지니어링 및 유전체 분석에 대해 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	세포생물학 및 유전학 발견을 도출하는 과정을 논리적으로 설명하고, 확립된 과학적 사실을 분자, 세포 및 개체 수준에서 비교 분석할 수 있다.	중간/기말 시험
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	50%	세포생물학 및 유전학의 발견을 임상에서 목격되는 증상을 설명하고 해결하는 데에 적용할 수 있다.	중간/기말 시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	유기화학	과목명(영문)	Organic Chemistry
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.		
교과목표	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.		
교과내용	1. 유기화합물의 종류 2. 유기화합물의 반응 3. 생체내 유기화합물의 종류 4. 생체내 유기화합물의 대사		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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, 보고서
의학연구능력 (MC2)	50%	의학연구 원칙과 방법론에 대한 식견	지필시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	인체발생학	과목명(영문)	The Developing Human
개요 및 특성	생식자 발생, 수정과 출생전 모체내에서의 일연의 발생과정을 학습한다.		
교과목표	인체의 발생과정을 이해하고 인간의 존엄성에 대해 학생들에게 전달하고자 한다.		
교과내용	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 설명한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	60%	발생학에 대한 이해와 이와 관련된 과학적 지식을 이론 시험을 통해 학생들을 평가한다.	시험
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 임상 진료 능력 (MC4)	30%	인체 발생과정에 생기는 정상 발달 뿐 아니라 선천성 기형이 임상 진료와의 관계성을 학생 스스로 습득하고 이해 수준을 프로젝트를 통해 평가한다.	프로젝트
자기평가와 개발능력 (MC6)	10%	포토롤리오를 통해 발생학을 습득하면서 자기평가와 개발에 대한 학생들 생각을 파악하고 이에 대한 서로 논의한다.	포토폴리오

과목 프로파일			
과목명(국문)	의학개론	과목명(영문)	Introduction to Medicine
개요 및 특성	본격적인 의학수업을 시작하기 전에 의학에 대한 전반적인 내용을 습득한다.		
교과목표	의학과 관련한 학문분야의 폭넓은 지식을 배운다		
교과내용	질병의 또 다른 원인 - 병리학적 검사의 이용 - 미생물학의 발달 - 의학교육론 - 봉직의, 전공의, 임상교수의 삶 및 의사로서의 다른 삶 - 의학의 사회적 역할		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 문제의식을 기반한 자신의 역량 파악 및 그를 바탕으로 한 자기주도 평생학습 및 성찰	지필평가

과목 프로파일			
과목명(국문)	임상영어회화 I	과목명(영문)	Clinical English Conversation I
개요 및 특성	기본적인 병원에서의 회화를 포함하여 전반적인 내용을 학습한다.		
교과목표	의과대학생들이 임상을 포함한 다양한 의료 전문 인력의 업무 환경에서 영어 의사 소통이 가능할 정도의 실제적 영어 활용능력을 갖추도록 한다.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	임상영어회화 II	과목명(영문)	Clinical English Conversation II
개요 및 특성	임상영어회화에서 배운 내용을 기반으로 심화과정을 학습한다.		
교과목표	1학기 과목에서는 기본적인 병원에서의 회화를 포함하여 전반적인 내용을 다룬 것이라면 임상영어회화 2의 경우는 좀 더 임상영어 대화의 심화과정을 다루게 됩니다. 내과, 일반외과, 산부인과, 소아과, 신경과, 신경정신과, 이비인후과, 정형외과, 비뇨기과, 안과, 피부과, 치과에서 사용되는 심화된 직무와 연결된 표현을 학습한다.		
교과내용	진료과목/부서별 임상영어회화 훈련 (내과/외과/산부인과/소아과/신경과/신경외과/신경정신과/이비인후과/정형외과/비뇨기과/안과/피부과/치과)		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	연구방법론 I	과목명(영문)	Research Methodology I
개요 및 특성	실험실 안전, 연구윤리 등 기본 실험 원칙을 배우고, 역학적 연구를 이용한 통계학을 익힌다. 연구방법론II 및 융합의학연구와 연계하여 논문작성 및 연구를 수행하는 방법을 익힌다.		
교과목표	의학연구에 필요한 연구방법론을 익힌다.		
교과내용	- 실험실 안전 - 연구윤리 - IRB(Institutional Review Board) - 통계학이론 및 통계프로그램을 활용한 데이터 핸들링 및 기초분석		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 문제의식을 기반한 자신의 역량 파악 및 그를 바탕으로 한 자기주도 평생학습 및 성찰	지필시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	연구방법론 II	과목명(영문)	Research Methodology II
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. 연구방법론 I 및 융합의학연구와 연계하여 논문작성 및 연구를 수행하는 방법을 익힌다.		
교과목표	의학연구에 필요한 연구방법론을 익힌다.		
교과내용	- 통계학이론 및 통계프로그램을 활용한 데이터 분석의 실제 - 연구가설의 설정 및 증명 - 연구계획서 작성법 및 보고서 작성법 - 문헌검색법 및 논문리뷰 - 사회학적 연구방법론		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 문제의식을 기반한 자신의 역량 파악 및 그를 바탕으로 한 자기주도 평생학습 및 성찰	지필시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	융합의학연구	과목명(영문)	Convergence medicine research
개요 및 특성	융합의학연구는 의학과 학생들의 연구역량 증진을 위해 기초의학 과정에 개설된 교과목으로 기초의학 및 역학연구에 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.		
교과목표	융합의학연구 교과는 의사과학자 양성 교육과정으로 의과학 및 통계 역학 연구수행을 통해 의과학자 연구 경험을 목표로 한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 문제의식을 기반한 자신의 역량 파악 및 그를 바탕으로 한 자기주도 평생학습 및 성찰	실험/실습 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	보건관리	과목명(영문)	Health Policy & Management
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		
교과목표	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		
교과내용	- 보건의료의 개념 및 체계 - 현황분석 - 보건의료서비스 및 의료이용 - 지역사회진단 - 보건의료 자원 및 의료 재원 - 보건의료보장체계와 의료제도 및 정책		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	60%	삶에 대한 문제의식을 기반한 자신의 역량 파악 및 그를 바탕으로 한 자기주도 평생학습 및 성찰	실험/실습 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	인체의 구조와 기능 I	과목명(영문)	Structure & Functions of Human Body I
개요 및 특성	기초의학 뿐만 아니라 임상의학의 근간이 되는 인체의 형태학적 지식을 총체적으로 이해하도록 하기 위하여 이론과 실습을 통해 지식과 술기를 습득하도록 한다.		
교과목표	의사가 되어 환자를 진료하고 의학 연구를 진행하기 위한 인체에 대한 기본적인 지식을 습득하게 한다.		
교과내용	육안해부학은 거시적인 관점에서 인체의 구조를 배우고, 조직학은 현미경을 통한 조직과 세포의 구성을 배우며, 신경해부학은 뇌와 척수를 포함안 중추신경계통의 구조를 배운다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	인체에 대한 실제적인 지식을 이론과 실습을 통해 갖추고 있는지 확인한다.	지필 시험
자기평가와 개발능력 (MC6)	10%	방대한 지식의 내용을 습득하기 위한 스스로의 학습 방법과 동료에 대한 평가를 하도록 한다.	지필 시험, 자기 및 동료평가

과목 프로파일			
과목명(국문)	인체의 항상성	과목명(영문)	Homeostasis of human body
개요 및 특성	인체의 내/외부 환경의 변화에 반응하여 내부환경을 일정하게 유지하는 항상성 조절기전에서 내분비계와 신경계가 중요한 역할을 담당하고 있다		
교과목표	인체의 항상성 조절기전에서 내분비계가 호르몬을 분비하여 항상성을 조절하는 기전을 이해하는 것을 목표로 함		
교과내용	내분비계 전체에 대한 학습		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 문제의식을 기반한 자신의 역량 파악 및 그를 바탕으로 한 자기주도 평생학습 및 성찰	이론/실습 지필 평가, 구두시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	인체의 구조와 기능 II	과목명(영문)	Human body's structure and function II
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.		
교과목표	인체의 각 장기의 포괄적인 기능 및 각각의 기능을 조절하는 기전을 이해하는 것		
교과내용	강의와 실습 및 conference를 통해 인체의 항상성을 유지하는 생명현상의 본질에 대해 공부함		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 문제의식을 기반한 자신의 역량 파악 및 그를 바탕으로 한 자기주도 평생학습 및 성찰	지필시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	인체의 구조와 기능 III	과목명(영문)	Structure and Function of Human Body III
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.		
교과목표	인체의 구조와 기능을 분자수준에서 이해하고 설명한다.		
교과내용	대사와 생명현상에 대하여 분자, 세포, 조직 및 생명체 전체 수준까지 통합하여 이해하고 설명한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 문제의식을 기반한 자신의 역량 파악 및 그를 바탕으로 한 자기주도 평생학습 및 성찰	지필평가/실습평가

과목 프로파일			
과목명(국문)	인체의 손상과 회복 I	과목명(영문)	Injury and recovery of human body I
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.		
교과목표	인체 손상의 원인과 손상 및 회복기전을 이해하고 설명할 수 있다.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	인체의 손상과 회복 II	과목명(영문)	Injury and recovery of human body II
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.		
교과목표	약물이 인체에서 작용하는 원리를 이해하고 질병 상황에서 응용하는 능력을 기르고자 한다.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	인체의 손상과 회복Ⅲ(인체 기생충학)	과목명(영문)	Injury and recovery of human body Ⅲ (Human Parasitology)
개요 및 특성	본 강좌는 인간의 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.		
교과목표	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 터득하여 인체기생충 감염에 대한 특성을 이해하고, 진단 및 치료적 관점에서 설명할 수 있다.		
교과내용	인체 손상을 유발하는 기생충(원충류, 선충류, 흡충류, 조충류 및 절지동물) 질환의 진단, 치료, 예방, 관리 및 학술적 연구에 활용한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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

과목 프로파일			
과목명(국문)	사제동행세미나 1~4	과목명(영문)	Priest Companion Seminar
개요 및 특성	사제동행세미나는 의예과 학년 학생들과 교수 간 매칭에 따라 배정된 학생들의 적응, 수업관련 학사 안내, 대학생활 안내, 진로지도와 탐색 등이 진행되는 교과이다.		
교과목표	의예과 학생들의 학교생활, 학업, 진로 등 전반에 걸친 지도를 통해 의과대학 교육목표에 맞는 의학도로서 성장을 목표로 한다.		
교과내용	지도교수와 매칭된 신입생들의 학교 적응 및 학업, 진로탐색 및 다양한 인문학적 활동을 위한 개별 및 집단 상담과 활동으로 구성된다.		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	포트폴리오 1, 2	과목명(영문)	Portfolio I , II
개요 및 특성	졸업역량과 교육목표를 이룰 수 있도록 관리하는데 목적이 있다.		
교과목표	포트폴리오를 작성하여 일상적인 수업, 수업 외 생활을 검토한다.		
교과내용	주어진 양식에 따라 수업과 수업이외의 활동에 대한 포트폴리오를 작성한다.		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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	평가 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	평가 교수 개별 평가

과목 프로파일			
과목명(국문)	기초의학종합평가 2	과목명(영문)	Final testing of Basic Medicine 2
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.		
교과목표	KAMC 주관하에 기초의학종합평가를 진행. 의학교육을 위해 전국모의고사 형식으로 진행하여 기초 의학 지식을 평가		
교과내용	KAMC 주관하에 기초의학종합평가를 진행. 의학교육을 위해 전국모의고사 형식으로 진행되는 과목		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 문제의식을 기반한 자신의 역량 파악 및 그를 바탕으로 한 자기주도 평생학습 및 성찰	지필평가

과목 프로파일			
과목명(국문)	의료 AI와 빅데이터	과목명(영문)	Medical AI & Big Data
개요 및 특성	의료 분야에서 인공지능과 빅데이터의 활용이 확산되고 있으며, 이는 의료 환경에 직접적인 변화를 야기하고 있음. 본 수업은 의료인이 갖추어야 할 AI 및 빅데이터 전반에 관한 기초지식을 소개하고, 변화하는 의료 환경 속에서 이를 어떻게 활용할 것인지 학습함		
교과목표	본 수업은 변화하는 의료 환경에서 의사와 병원의 역할을 파악할 수 있도록 하며, 의료 AI와 빅데이터의 기본 지식과 기술을 습득하고, 의료 AI와 빅데이터 관련 윤리적, 법적 쟁점을 이해하는데 목표를 둠		
교과내용	의료AI와 빅데이터 관련 전반적인 지식(1. 의료 AI와 빅데이터의 등장, 등장 전후의 의료환경 및 병원과 의사의 역할 변화 2. AI와 빅데이터 관련 용어 및 기본 개념, 원리, 발전과정 3. 빅데이터 구축 및 AI 활용과정에서 대두되는 윤리적 법적 쟁점)을 학습하고 문제기반학습(PBL) 진행을 통한 지식활용 역량을 제고함		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
근거중심의학의 활용능력 (MC3)	50%	의료 빅데이터 및 의료 AI 관련 기본 지식을 알고 있으며 이를 활용한 비판적 사고 역량을 갖추고 있다	지필시험
자기평가와 개발능력 (MC6)	30%	의료 AI 및 빅데이터 기술 활용에서 발생 가능한 다양한 문제를 사유하고 이에 대한 해결방안을 도출하는 역량을 갖추고 있다	보고서
사회책무 및 구제적 사안에 대한 창의적 안목 (MC5)	20%	의료 AI 활용으로 인해 변화하고 있는 의료 환경에서 의사로서 지켜야 하는 윤리의식을 내재화하고 이를 설명할 수 있다	보고서

나. 의학과 1~4학년

과목 프로파일			
과목명(국문)	학생미사 3,4,5	과목명(영문)	Mass for medical students
개요 및 특성	미래의 가톨릭 의료인이 될 의학과 학생들로 하여금 미사를 통한 가톨릭 정신을 함양하도록 한다.		
교과목표	미래의 가톨릭 의료인이 될 의학과 학생들로 하여금 미사를 통해 가톨릭 정신을 함양하는 데에 도움을 준다.		
교과내용	가톨릭 미사와 강론		
교수·학습 방법	☑ 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(국문)	사제동행세미나5~12	과목명(영문)	Priest CompanionSeminar)
개요 및 특성	사제동행세미나는 의학과 학년 학생들과 교수 간 매칭에 따라 배정된 학생들의 적응, 수업관련 학사 안내, 대학생활 안내, 진로지도와 탐색 등이 진행되는 교과이다.		
교과목표	의학과 학생들의 학교생활, 학업, 진로 등 전반에 걸친 지도를 통해 의과대학 교육목표에 맞는 의학도로서 성장을 목표로 한다.		
교과내용	지도교수와 매칭된 신입생들의 학교 적응 및 학업, 진로탐색 및 다양한 인문학적 활동을 위한 개별 및 집단 상담과 활동으로 구성된다.		
교수·학습 방법	☐ 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(국문)	포트폴리오 3,4,5,6	과목명(영문)	portfolio 3,4,5,6
개요 및 특성	가톨릭관동의과대학 졸업역량과 교육목표를 이룬다.		
교과목표	가톨릭관동의과대학 졸업역량과 교육목표를 이룰 수 있도록 관리하는데 목적이 있다.		
교과내용	자기주도적 학습 역량획득 :자기성찰, 자기개발 점검 맞춤형 창의적 교육의 시행 : 졸업역량에 따른 교육목표 달성 학생지도의 도구, 진로탐색과 경력관리		
교수·학습 방법	☐ 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.	출석 및 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	선택과정 4-1, 4-2	과목명(영문)	Elective course (category of research, humanity and social study)
개요 및 특성	연구역량 또는 인성인문학적 역량을 함양하도록 한다.		
교과목표	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 창의역량과 사회과학적 비판해석역량을 함양하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 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(국문)	혈액 및 종양 통합교육	과목명(영문)	Blood and Tumor
개요 및 특성	연구역량 또는 인성인문학적 역량을 함양하도록 한다.		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 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(국문)	의료인문학: 의료 및 연구윤리 (윤리 Part 1)	과목명(영문)	Medical and research ethics
개요 및 특성	의료윤리의 4대원칙, 관련 역사, 관련 지침 및 절차(IRB 등) 등에 대해 숙지한다.		
교과목표	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.		
교과내용	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)		
교수·학습 방법	☑ 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(국문)	신경 통합교육	과목명(영문)	Neurology
개요 및 특성	보건정책과 관련된 정책이론과 주요이슈들 및 사례 및 실제 경험을 통해 일어난 여러 가지 사례들을 맞춤형 강의 및 토론을 통한 학습		
교과목표	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.		
교과내용	신경학 3판, 대한신경과학회, 범문에듀케이션, 2017 신경외과학 개정4판, 대한신경외과학회, 대한신경외과학회, 2012 재활의학 5판 , 한태륜, 방문석, 정선근 공저, 군자출판사, 2014 홍창의 소아과학 11판, 안효섭, 미래엔, 2016		
교수·학습 방법	☑ 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(국문)	의료인문학: 보건정책과 경영	과목명(영문)	health policy and management
개요 및 특성	보건정책과 관련된 정책이론과 주요이슈들 및 사례 및 실제 경험을 통해 일어난 여러 가지 사례들을 맞춤형 강의 및 토론을 통한 학습		
교과목표	4차 산업혁명과 무한경쟁시대가 되면서 (공공)정책과 경영(관리)이 더욱 강조가 되었고, 특히 우리나라는 문재인정부에서 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.		
교과내용	*주교재 1) 돈으로 살수 없는 것들. 마이클 센델. 2012. 와이츠베리. 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.		
교수·학습 방법	☑ 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(국문)	의료인문학: 보완대체의학	과목명(영문)	Complementary Alternative Medicine
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.		
교과목표	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.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 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(국문)	정신 통합교육	과목명(영문)	Psychology
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.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 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(국문)	생식 및 여성 통합교육	과목명(영문)	Reproduction and women
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.		
교과목표	본 강좌의 목적은 지나치게 세분화된 현대 의학 분야에서 여성 의학에 대한 기본적이고 포괄적인 이해를 증진함으로써 훌륭한 임상의사가 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.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 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)	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(국문)	성장과 발달 통합교육	과목명(영문)	Growth and development
개요 및 특성	신생아, 소아 및 청소년기를 통해 성장과 발달이 이루어지는 시기의 정상 성장 및 발달에 대하여 이해하고 질환의 병태생리를 파악한다.		
교과목표	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.		
교과내용	주교재 / 홍창의 소아과학 / 안효섭,신희영 편/ 미래엔 / 2016		
교수·학습 방법	☑ 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(국문)	근골격 통합교육	과목명(영문)	Musculoskeletal system
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		
교과목표	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.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 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(국문)	두경부 및 피부 통합교육	과목명(영문)	Otorhinolaryngology and Dermatology
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.		
교과내용	1. 감각기관(귀, 코, 목, 눈, 피부)의 기본 구조와 기능을 설명한다. 2. 각 감각기관을 구성하고 있는 기본 구조를 설명한다. 3. 각 감각기관이 담당하는 기능 및 조절 기전을 설명한다. 4. 각 감각기관에서 자주 발생하는 질환을 구분하고 진단, 치료를 설명한다.		
교수·학습 방법	☑ 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(국문)	응급/중환자 통합교육	과목명(영문)	mergency/Critical Care Medicine
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.		
교수·학습 방법	☑ 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 있고 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(국문)	노년 및 생애말기 의학 통합교육	과목명(영문)	Geriatrics and End of Life Care
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		
교수·학습 방법	☑ 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(국문)	직업환경의학	과목명(영문)	Occupational Environmental Medicine
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.		
교과목표	인간의 건강과 환경의 상호작용에 대해 연구하고, 전 지구적인 관점에서 인간의 건강을 유지·증진하고 질병을 예방한다.		
교과내용	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 초과 발생과 악화에 기여한다. 따라서 직업의학과 환경의학은 유해요인의 노출로 인한 건강장해의 예방이라는 공통점을 가진다.		
교수·학습 방법	☑ 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(국문)	의료인문학: 의사소통의 기술 II	과목명(영문)	Communication Skills in Medicine
개요 및 특성	의사로서 진료를 위한 사회적 소통을 위해 갖추어야 할 전문직업성에 의거한 의사소통 태도를 갖추고 기술을 습득한다.		
교과목표	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.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 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(국문)	의료인문학: 환자안전과 의료윤리 (윤리 Part 2)	과목명(영문)	Patient Safety and Medical Ethics
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.		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 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(국문)	ICM ii	과목명(영문)	ICM ii
개요 및 특성	임상 실습에 임하기 전에 반드시 알고 숙달해야 하는 내용을 학습하는 과목으로 이론적으로 배운 내용을 직접 환자를 통해 이해하고 진료, 검사 및 진단 등을 수행하기 위한 사전 교육 과정		
교과목표	환자를 경험함으로 이해하고 진료, 검사 및 진단 등을 수행하기 위한 사전 교육 과정		
교과내용	주교재 Bates' Guide to Physical Examination and History Taking, 13th, 2020 Seidel's Guide to Physical Examination, 9th, 2019 부교재 : 학장단 협의체 교재		
교수·학습 방법	☑ 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)	33%	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.	지필시험
자기평가와 개발능력 (MC6)	67%	의사의 직업적 특성을 이해하고 이를 토대로 의사의 전문직 윤리를 설명 할 수 있다.	CPX OSCE

과목 프로파일			
과목명(국문)	EBM	과목명(영문)	Evidence-based Medicine
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.		
교과목표	근거중심의학-의료인이 지녀야 하는 기본적인 소양을 갖추도록 한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 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(국문)	종합임상실습	과목명(영문)	synthese clinical practice
개요 및 특성	CPX 시나리오를 작성하고 연습하여 시연하고, 학생 SP를 진료할 수 있는 능력을 배양하고자 함.		
교과목표	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.		
교과내용	조별 학습, 시나리오 작성(팀별), 토론, 시연, 발표, 평가/피드백		
교수·학습 방법	☑ 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(국문)	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 심장혈관흉부외과실습	과목명(영문)	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 Cardiovascular Thoracic Surgery Practice
개요 및 특성	근거중심의학을 임상에서 활용하는 방법을 습득 장래 의학자로서의 기본자질을 갖추도록 함.		
교과목표	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.		

교과내용	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.
교수·학습 방법	각 임상실습 지침서에 따른다. 해당 과별로 항목별 임상술기 및 진료수행 교육방법에 따라 평가방법이 다르다.

역량/수행준거 정의		
전공능력	가중치	수행준거
의학연구능력 (MC2)	실습 마다 다름	의학연구 결과들을 적절하게 분석하고 활용할 수 있다.
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 상진료능력 (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.
과학적 지식의 활용과 추론을 통한 상진료능력 (MC4)	실습 마다 다름	예상하거나 불확실한 임상상황에서 발생하는 문제들을 스키마귀납추론을 통하여 해결할 수 있다.
근거중심의학의 활용능력(MC3)	실습 마다 다름	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.
의학연구능력 (MC2)	실습 마다 다름	실제 환자진료에서 임상문제를 도출하고 이에 맞는 의학적 근거를 수집하고 비판적 평가를 통해 의사결정을 할 수 있다.
의사소통능력 및 리더십(MC1)	실습 마다 다름	임상실습팀의 리더를 맡아 효과적인 팀 학습을 이끌 수 있다.
의사소통능력 및 리더십(MC1)	실습 마다 다름	실제 의료현장에서 환자/ 보호자들에게 신뢰감을 주는 대화를 할 수 있다.
의사소통능력 및 리더십(MC1)	실습 마다 다름	동료와 의료인을 대상으로 환자에 대해 명확하고 효율적으로 발표할 수 있다.
자기평가와 개발능력(MC6)	실습 마다 다름	환자, 보호자, 보건의료인, 일반인등을 대상으로 질병 예방과 건강관리에 대해 적절한 교육 활동을 할 수 있다.

과목 프로파일			
과목명(국문)	증례기반 임상추론과 EBM	과목명(영문)	Evidence-Based Clinical Inference and EBM
개요 및 특성	실제 환자를 통해 만나게 된 임상양상을 맥락으로 하여 그 맥락안에서 임상문제를 인지하고 그 문제를 해결해나가는 과정은 갖고자 함.		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☐ 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.	자기주도학습
의학연구능력 (MC2)	50%	의학연구 결과들을 적절하게 분석하게 활용할 수 있다.	토론

과목 프로파일			
과목명(국문)	장기추적통합임상실습(LIC)	과목명(영문)	Long-term Tracking Integrated Clinical Practice)
개요 및 특성	학생이 최초 환자 접촉에서부터 질병진단추론과 치료결정에 이르는 진료의 전체 흐름을 파악하고 경험하도록 함.		
교과목표	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.		
교과내용	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[(포트폴리오)를 기록] 환자패널(patient panel) : LIC 기간 동안 학생이 만나는 환자군으로 실습목표에 제시되어 있는 필수 환자군을 선정한다. 환자패널은 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 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		
교수·학습 방법	☑ 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(국문)	의학연구실습	과목명(영문)	Medical Research Practice
개요 및 특성	가설검증을 위한 합리적이고 연역법적인 연구설계를 할수있음		
교과목표	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 있음 최신 연구기법에 대한 이해와 실제 적용이 가능함		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 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(국문)	의료인문학: 삶의 의미와 사회책무성 실현	과목명(영문)	The meaning of life and the realization of social responsibility
개요 및 특성	현대 사회에서 의사의 삶으로 실현하겠다는 교육목표의 근간을 종교를 넘어선 보다 보편적인 언어로 표현하고자 함.		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☐ 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
자기평가와 개발능력 (MC6)	35%	사회경제적으로 어려운 인구집단의 의료요구도를 이해하고, 지역사회에서 이를 해결하기 위한 방법을 근거를 바탕으로 주장할 수 있다.	토의 및 발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	의료인문학: 의료와 법	과목명(영문)	Healthcare and Law
개요 및 특성	임상 각과와 관련된 판례를 중심으로 사실관계에 대한 의학적 견해와 법률적 검토를 할 수 있음.		
교과목표	임상 각과와 관련된 판례를 중심으로 사실관계에 대한 의학적 견해와 법률적 검토를 함께 고찰한다.		
교과내용	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, 개인정보보호법 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.		
교수·학습 방법	☑ 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(국문)	의료인문학: 의료전문성과 진로설계 II	과목명(영문)	Medical Professionalism and Career Design II
개요 및 특성	의료윤리, 규범 및 의료인문학적 소양을 익히고 의료전문성의 개념을 체득하여 학생자신의 진로설계를 할 수 있게 함.		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 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(국문)	학생인턴5	과목명(영문)	Student intern
개요 및 특성	의사 직무에 대한 지식/술기/태도를 통합적으로 경험할 수 있도록 함.		
교과목표	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.		
교과내용	본인이 관심있는 과와 원하는 교수를 선택하고 매칭이 되면 해당과별로 교수지도하에 실습을 진행한다		
교수·학습 방법	☐ 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(국문)	지역사회일차의료 선택실습	과목명(영문)	local community primary health care selection practice
개요 및 특성	예비 의료인으로서 사회적 책무성을 가지고 실제 지역사회 1차 의료기관에서 일차의료의의 직무를 경험할수 있도록 함.		
교과목표	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.		
교과내용	외부실습		
교수·학습 방법	☐ 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(국문)	특성화선택실습	과목명(영문)	characterization selection practice
개요 및 특성	인문학적 창의역력과 사회과학적 비판해석역량을 함양		
교과목표	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		
교과내용	교내실습/교외실습/해외실습		
교수·학습 방법	☐ 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
자기평가와 개발능력 (MC6)	50%	직업전문성과 관련된 다양한 진로설계에 대해 이해하고 설명할 수 있다.	학술제

과목 프로파일			
과목명(국문)	의료인문학: 법의학	과목명(영문)	Forensic science
개요 및 특성	의료윤리, 규범 및 의료인문학적 소양을 익히고 의료전문성의 개념을 체득하여 학생자신의 진로설계를 할 수 있다.		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 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 임상진료능력 (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(국문)	의료인문학: 의료법규	과목명(영문)	Medical Code
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.		
교과목표	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.		
교과내용	1.주교재 : Handouts, 보건의약관계법규, 이봉문, 세창출판사, 2019 2. 참고: 국가법령정보센터, 판례, 논문		
교수·학습 방법	☑ 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

10. 전공 이수 및 졸업 요건

학위명	전공이수학점	비고
의학사	1. 학번별 교양/교필은 본교 규정에 따름 2. 전필 230점 이상	졸업자격 시험: 임상종합평가, 임상실기시험, 포트폴리오 통과

11. 학과 강의실 및 실습실 현황

가. 강릉

강의실	실험·실습실	비고
마리아관 103호 라파엘관 115호(스마트러닝강의실) 라파엘관 119호 라파엘관 120호 라파엘관 117호(PBL룸) 라파엘관 112호(TBL룸) 라파엘관 204호(대학원) 라파엘관 316호 라파엘관 317호	라파엘관 116호(중앙연구실) 라파엘관 312호(미생물학 실습실) 라파엘관 321호(기생충학 실습실 라파엘관 320호(형태학실습실) 라파엘관 409호(영상실습실) 라파엘관 411호(생화학 실험실) 라파엘관 412호(생리학 실험실) 라파엘관 511호(약리학 실험실), 라파엘관 512호(해부학 실험실), 라파엘관 517호, 518호, 519호(해부학 실습실), 라파엘관 601호(동물실험실)	

나. 인천

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

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. 교과 운영 방안

간호학과에서는 교양 28학점, 일반선택 8학점과 기초전공, 전공기본, 전공필수 및 전공선택 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) 정의 및 선정배경(수행준거)

전공능력	전공능력 정의	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
	보건의료 체계 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
	건강 불평등 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)	보건 의료팀 구성원의 역할을 설명한다. (L1)	시험, 보고서, 조별활동
	건강증진과 건강 문제 해결을 위해 다양한 자원을 제시한다. (L2)	시험, 보고서, 발표, 조별활동, 현장지도자평가, 프로젝트
	건강증진과 건강 문제 해결을 위해 보건 의료팀과 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)	핵심 간호술에 대한 기본개념, 원리에 근거하여 수행한다. (L1)	술기
	핵심 간호술에 대한 기본개념, 원리에 따라 올바른 절차로 수행한다. (L2)	시험, 술기
	모의 상황에서 핵심 간호술을 선택하고, 통합적으로 적용한다. (L3)	보고서, 시험, 술기

5. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	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		
전기	개인심리학의이해	2	2	2																						
전기	의학적상상력과인문학	2							2	2																
전기	인간의성장및발달	2				2	2																			
전기	의사소통론	2				2	2																			
전기	해부학	3	3	3																						
전기	생리학	3				3	3																			
전기	미생물과감염관리	2							2	2																
전기	약리학	2							2	2																
전기	병리학	2										2	2													
전필	간호학개론	2	2	2																						
전필	건강사정이론	1							1	1																
전필	건강사정실습	1							1		2															
전필	기본간호학이론 I	2							2	2																
전필	기본간호학실습 I	1							1		2															
전필	기본간호학이론 II	1										1	1													
전필	기본간호학실습 II	2										2		4												
전필	간호과정	1										1	1													
전필	성인간호학이론 I	2										2	2													
전필	간호연구	2										2	2													
전필	성인간호학이론 II	2													2	2										
전필	성인간호학이론 III	2													2	2										
전필	아동간호학이론 I	2													2	2										
전필	모성간호학이론 I	2													2	2										
전필	정신간호학이론 I	2													2	2										
전필	지역사회간호학이론 I	2													2	2										
전필	아동간호학이론 II	2																2	2							
전필	모성간호학이론 II	2																2	2							
전필	정신간호학이론 II	2																2	2							
전필	지역사회간호학이론 II	2																2	2							
전필	간호관리학이론 I	1																1	1							
전필	성인간호학이론 IV	2																2	2							
전필	성인간호학이론 V	2																2	2							
전필	성인간호학실습 I	2													2		2	2		2						학기당1과목수강
전필	성인간호학실습 II	2													2		2	2		2						학기당1과목수강
전필	성인간호학실습 III	2													2		2	2		2						학기당1과목수강
전필	아동간호학실습	2													2		2	2		2						학기당1과목수강
전필	모성간호학실습	2													2		2	2		2						학기당1과목수강
전필	정신간호학실습 I	2													2		2	2		2						학기당1과목수강
전필	지역사회간호학실습 I	1													1		1	1		1						학기당1과목수강
전필	성인간호학이론 VI	2																			2	2				
전필	아동간호학이론 III	1																			1	1				
전필	모성간호학이론 III	1																			1	1				
전필	정신간호학이론 III	1																			1	1				
전필	간호관리학이론 II	2																			2	2				
전필	지역사회간호학이론 III	1																			1	1				
전필	노인간호학이론	1																			1	1				
전필	성인간호학실습 IV	2																			2		2	2		2	학기당1과목수강
전필	모아선택실습	2																			2		2	2		2	학기당1과목수강
전필	정신간호학실습 II	1																			1		1	1		1	학기당1과목수강
전필	지역사회간호학실습 II	2																			2		2	2		2	학기당1과목수강
전필	간호관리학실습	2																			2		2	2		2	학기당1과목수강
전필	노인간호학실습	1																			1		1	1		1	학기당1과목수강
전필	간호캡스톤디자인	2																			2		4				
전필	보건의료법규	1																						1	1		
전필	통합간호	1																						1		2	
전필	간호와윤리	1																						1	1		
전필	핵심술기통합실습	1																						1		2	
전필	AI융합간호정보학	2																						2	2		
전선	간호와통계	2							2	2																	
전선	건강과영양	2							2	2																	
전선	보건교육론	2							2	2																	
전선	다문화간호	1																						1	1		
전선	영적간호	1																						1	1		
전선	간호정책과리더십	1																						1	1		
전선	응급및재난간호	1																						1	1		
	전공과목 합계	114	7.5	8	0	7.5	8	0	17.5	16	4	10.5	9	4	25.5	13	13	26.5	14	13	21.5	10	14	20.5	9	14	

6. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명									
1학년	1학기	개인심리학의 이해 (2-2-0)	해부학 (3-3-0)	간호학개론 (2-2-0)							
	2학기	인간의성장및 발달 (2-2-0)	의사소통론 (2-2-0)	생리학 (3-3-0)							
2학년	1학기	미생물과감염 관리 (2-2-0)	약리학 (2-2-0)	건강사정 이론 (1-1-0)	건강사정 실습 (1-0-2)	기본간호학 이론I (2-2-0)	기본간호학 실습I (1-0-2)	간호와통계 (2-2-0)	건강과영양 (2-2-0)	보건교육론 (2-2-0)	의학적상상력 과인문학 (2-2-0) *1학기 또는 2학기 이수가능
	2학기	병리학 (2-2-0)	기본간호학 이론II (1-1-0)	기본간호학 실습II (2-0-4)	간호과정 (1-1-0)	성인간호학 이론 I (2-2-0)	간호연구 (2-2-0)				
3학년	1학기	성인간호학 이론II (2-2-0)	성인간호학 이론III (2-2-0)	아동간호학 이론 I (2-2-0)	모성간호학 이론 I (2-2-0)	정신간호학 이론 I (2-2-0)	지역사회간호학 이론 I (2-2-0)				
	2학기	성인간호학 이론IV (2-2-0)	성인간호학 이론V (2-2-0)	아동간호학 이론II (2-2-0)	모성간호학 이론II (2-2-0)	정신간호학 이론II (2-2-0)	지역사회간호학 이론II (2-2-0)	간호관리학 이론 I (1-1-0)			
	(1년과정)+ 1학기 또는 2학기 이수	성인간호학 실습 I (2-0-2)	성인간호학 실습II (2-0-2)	성인간호학 실습III (2-0-2)	아동간호학실습 (2-0-2)	모성간호학실습 (2-0-2)	정신간호학실습 I (2-0-2)	지역사회간호학실습 I (1-0-1)			
4학년	1학기	성인간호학 이론VI (2-2-0)	아동간호학 이론III (1-1-0)	모성간호학 이론III (1-1-0)	정신간호학이론III (1-1-0)	지역사회간호학이론III (1-1-0)	간호관리학이론II (2-2-0)	노인간호학이론 (1-1-0)	간호캡스톤디자인 (2-0-4)		
	2학기	보건의료법규 (1-1-0)	통합간호 (1-0-2)	간호와윤리 (1-1-0)	핵심술기 통합실습 (1-0-2)	AI융합간호정보학 (2-2-0)	다문화간호 (1-1-0)	영적간호 (1-1-0)	간호정책과 리더십 (1-1-0)	응급 및 재난간호 (1-1-0)	
	(1년과정)+ 1학기 또는 2학기 이수	성인간호학 실습IV (2-0-2)	모아선택실습 II (2-0-2)	정신간호학 실습II (1-0-1)	지역사회간호학실습II (2-0-2)	간호관리학 실습 (2-0-2)	노인간호학 실습 (1-0-1)				

7. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1 PO1	MC2 PO2	MC3 PO3	MC4 PO4	MC5 PO5	MC6 PO6	MC7 PO7	MC8 PO8	MC9 PO9	가중치합
전필	사제동행세미나1~8						80	20			100
전기	인간의성장및발달	75	25								100
전기	의사소통론	50	50								100
전기	해부학	100									100
전기	생리학	100									100
전기	미생물과감염관리	100									100
전기	약리학	100									100
전기	병리학	100									100
전필	간호학개론	50			50						100
전필	건강사정이론	75							25		100
전필	건강사정실습	38		25	25					12	100
전필	기본간호학이론 I	75			25						100
전필	기본간호학실습 I		63			25				12	100
전필	기본간호학이론 II	75				25					100
전필	기본간호학실습 II		63			25				12	100
전필	간호과정	38	50	12							100
전필	성인간호학이론 I	63	25				12				100
전필	간호연구	88					12				100
전필	성인간호학이론 II	50	38				12				100
전필	성인간호학이론 III	50	38				12				100
전필	아동간호학이론 I	50	38		12						100
전필	모성간호학이론 I	88				12					100
전필	정신간호학이론 I	38	38		24						100
전필	지역사회간호학이론 I		25	75							100
전필	아동간호학이론 II	50	38	12							100
전필	모성간호학이론 II	88					12				100
전필	정신간호학이론 II	38	38			24					100
전필	지역사회간호학이론 II		25	75							100
전필	간호관리학이론 I				25			75			100
전필	성인간호학이론IV	38	50			12					100
전필	성인간호학이론V	38	50			12					100
전필	성인간호학실습 I		76		12					12	100
전필	성인간호학실습 II		76			12				12	100
전필	성인간호학실습 III		76		12					12	100
전필	아동간호학실습		64			12	12			12	100
전필	모성간호학실습		38			12	38			12	100
전필	정신간호학실습 I		50			26	12			12	100
전필	지역사회간호학실습 I	25		25			38			12	100
전필	성인간호학이론VI	38	50			12					100
전필	아동간호학이론 III	50	38						12		100
전필	모성간호학이론 III	50	50								100
전필	정신간호학이론 III	38	38				24				100

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	MC9	가중치합
		PO1	PO2	PO3	PO4	PO5	PO6	PO7	PO8	PO9	
전필	간호관리학이론Ⅱ					25	25	50			100
전필	지역사회간호학이론Ⅲ			75				25			100
전필	노인간호학이론			50		50					100
전필	성인간호학실습Ⅳ		76			12				12	100
전필	모아선택실습		50				25			25	100
전필	정신간호학실습Ⅱ		12	25		25	26			12	100
전필	지역사회간호학실습Ⅱ	25		25			38			12	100
전필	간호관리학실습				12	26		50		12	100
전필	노인간호학실습		38			38				24	100
전필	간호캡스톤디자인	50							50		100
전필	보건의료법규	25			75						100
전필	통합간호		38				50			12	100
전필	간호와 윤리				75			25			100
전필	핵심술기통합실습									100	100
전필	AI융합간호정보학					25			75		100
전선	간호와통계	50							50		100
전선	건강과영양	75	25								100
전선	보건교육론	63		37							100
전선	다문화간호		50	25	25						100
전선	영적간호		25		25		25	25			100
전선	간호정책과리더십				37			63			100
전선	응급및재난간호		50	38			12				100
역량 총합		2,144	1,574	499	434	410	465	333	212	329	

8. 과목 프로파일

과목 프로파일					
과목명(국문)	사제동행세미나1-8	과목명(영문)	Seminar for career development 1-8	선수과목	
개요 및 특성	본 강좌는 사제동행세미나는 학과 소속 재학생들을 소그룹으로 편성하고 담당 지도교수가 멘토의 역할을 제공하여 입학에서부터 졸업 후까지 지도하는 맞춤형 교육프로그램이다.				
교과목표	사제동행세미나는 학생들에게 대학 생활, 진로, 역량 배양, 취업과 관련한 지도 및 상담을 제공하는 것을 목적으로 함.				
교과내용	졸업요건 확인, 필수 이수 교과목 소개, 학과 전공 교과 학습 상담, 진로 상담				
교수·학습 방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 개별 면담, 비교과 프로그램 이수
전문직 역량과 리더십 (MC7)	20%	전문직 역량 발전을 위한 다양한 활동을 제시한다.			지도교수 단체면담

과목 프로파일					
과목명(국문)	인간의성장및발달	과목명(영문)	Human Growth and Development	선수과목	
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.				
교과목표	인간의 성장발달 교과목은 성장발달의 개념과 이론을 이해하고, 생애주기별 특성을 기반으로 대상자와 효과적으로 의사소통하며 인간을 통합적으로 이해하는 것을 목표로 한다.				
교과내용	1. 성장과 발달 개념과 원리, 단계 2. 발달이론(정신분석, 인지발달, 학습, 도덕성, 영적 발달 등) 3. 생애주기에 따른 발달특성				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	성장발달의 개념, 원리, 발달단계 및 이론가들의 주요 개념과 특성을 이해하고, 이를 통해 인간의 성장발달을 체계적으로 설명할 수 있다.			중간/기말고사 보고서
대상자 중심 간호 (MC2)	25%	성장발달 특성을 고려하여 생애주기별 인간 이해와 대상자와의 효과적인 의사소통을 할 수 있다.			보고서 및 발표

과목 프로파일					
과목명(국문)	의사소통론	과목명(영문)	Communication and Interpersonal Relationship	선수과목	-
개요 및 특성	다양한 인간관계의 원리와 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.				
교과목표	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 대상자 중심으로 설명할 수 있다.				
교과내용	의사소통의 정의와 유형, 기능, 자기인식 과정, 언어적·비언어적 의사소통 방법 의사소통의 모형, 효과적/비효과적 의사소통 기법, 다양한 상황에서의 의사소통 적용 연습				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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. 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.			지필고사, 보고서, 발표
대상자 중심 간호 (MC2)	50%	6. 인간관계 파악과 자기인식 과정을 통한 인간이해를 제시할 수 있다. 7. 다양한 상황 속에서 효과적인 의사소통 기법을 대상자 중심으로 설명할 수 있다.			지필고사, 보고서

과목 프로파일					
과목명(국문)	해부학	과목명(영문)	Anatomy	선수과목	
개요 및 특성	본 교과목은 인체를 구성하는 각 기관들의 기본 구조와 기능에 대한 전반적인 지식을 이해하는 데 초점을 둔다.				
교과목표	1. 인체의 기본 구조의 발생을 설명할 수 있다. 2. 인체 계통별 해부학적 구조 및 기능을 설명할 수 있다.				
교과내용	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				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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. 인체의 기본 구조의 발생을 설명할 수 있다. 2. 인체 계통별 해부학적 구조 및 기능을 설명할 수 있다.			지필고사 (중간,기말), 과제

과목 프로파일					
과목명(국문)	생리학	과목명(영문)	Physiology	선수과목	
개요 및 특성	본 교과목에서는 인체의 기능을 학습하며 이를 통해 인체가 변화하는 환경에 적응하고 조절하는 원리를 이해한다.				
교과목표	1. 인체 각 기관들의 기능을 설명할 수 있다. 2. 변화하는 환경에 적응하고 조절하는 원리를 이해하여 간호대상자의 건강문제를 설명할 수 있다.				
교과내용	항상성, 세포의 구조와 기능, 세포막을 통한 물질의 운반, 신경세포, 근육, 신경, 심장, 혈액순환, 혈액, 면역, 호흡, 배뇨, 소화와 흡수, 내분비, 감각, 생식				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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

과목 프로파일					
과목명(국문)	미생물과 감염관리	과목명(영문)	Microbiology and Infection Control	선수과목	-
개요 및 특성	미생물의 특성을 이해하고 감염관리간호의 원리를 학습함으로써 지역사회 및 병원에서의 감염간호 및 국내외 주요 발생 감염병에 대한 간호능력을 배양한다.				
교과목표	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.				
교과내용	인간에게 질병을 일으키는 미생물[세균(bacteria), 바이러스(virus), 진균(fungi)]의 생물학적 특성, 감염병의 발병기전, 임상 특성, 면역 및 역학, 감염관리 및 예방				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)

과목 프로파일					
과목명(국문)	약리학	과목명(영문)	Pharmacology	선수과목	-
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.				
교과목표	1. 약물의 명칭과 작용의 기본원리를 설명할 수 있다. 2. 인체계통 및 증상에 대해 작용하는 약물에 대해 설명할 수 있다.				
교과내용	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				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)

과목 프로파일					
과목명(국문)	병리학	과목명(영문)	Pathology	선수과목	-
개요 및 특성	인체에 발생하는 질병의 발생기전에 대한 이해하고, 인체계통별 질병의 발생기전 및 징후를 파악함으로써 질병 및 증상에 따른 간호능력을 배양한다.				
교과목표	1. 질병의 발생에 대한 기본개념을 설명할 수 있다. 2. 인체계통별 질병발생 기전과 징후를 설명할 수 있다.				
교과내용	질병 발생의 기본개념(세포와 조직손상, 염증, 감염, 면역기능장애, 신생물), 질병발생 기전과 징후(심혈관계질환, 호흡기계질환, 소화기질환, 신경계질환, 근골격계질환, 신장 및 요로계 질환)				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)

과목 프로파일					
과목명(국문)	간호학개론	과목명(영문)	Introduction to Nursing	선수과목	
개요 및 특성	간호의 개념과 간호철학, 간호역사, 간호전문직 특성과 간호윤리의 기본 개념을 파악하고 이해함으로써 전문직 간호인의 자질을 함양한다.				
교과목표	1. 간호의 주요 개념과 철학 및 역사에 대해 이해하고 설명한다. 2. 세계와 한국의 보건의료체계의 차이점과 장·단점에 대해 설명한다. 3. 간호전문직의 특성과 윤리강령을 바탕으로 간호사의 사회적 책무와 사회적 약자 옹호 역할을 설명한다.				
교과내용	간호의 본질, 간호철학, 전문직관, 세계 간호역사, 한국 간호역사, 간호윤리의 개념				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 전문직 사회화의 의미를 설명한다. 6. 간호윤리 이론과 간호사 윤리강령을 설명한다. 7. 개인적, 직업적 행동에 대한 간호사의 사회적 책무를 설명한다. 8. 건강불평등 해소를 위한 사회적 약자 옹호에 대해 설명한다.			기말고사, 보고서

과목 프로파일					
과목명(국문)	건강사정이론	과목명(영문)	Health Assessment Theory	선수과목	해부학, 생리학
개요 및 특성	대상자의 건강상태를 파악하기 위한 건강력 및 신체사정과 관련된 지식을 습득한다.				
교과목표	1. 신체계통별 구조와 기능에 대한 지식을 바탕으로 신체검진 방법을 설명할 수 있다. 2. 대상자의 주호소 및 증상을 바탕으로 사정해야 할 건강력을 설명할 수 있다. 3. 대상자의 신체계통별 신체검진을 설명할 수 있다. 4. 건강력 사정 및 신체검진 결과를 활용하여 대상자의 건강상태를 설명할 수 있다.				
교과내용	신체계통별 구조와 기능, 건강력 사정 및 계통별 신체검진 방법, 건강력 사정 및 신체검진 결과 해석				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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. 신체계통별 구조와 기능에 대한 지식을 바탕으로 신체검진 방법을 설명할 수 있다. 2. 대상자의 주호소 및 증상을 바탕으로 사정해야 할 건강력을 설명할 수 있다. 3. 대상자의 신체계통별 신체검진을 설명할 수 있다.			지필고사, 퀴즈
정보통신과 보건의료기술 활용 (MC8)	25%	4. 건강력 사정 및 신체검진 결과를 활용하여 대상자의 건강상태를 설명할 수 있다.			개인보고서

과목 프로파일					
과목명(국문)	건강사정실습	과목명(영문)	Health Assessment Practice	선수과목	해부학, 생리학, 의사소통론
개요 및 특성	대상자의 건강상태를 파악하기 위한 건강력 및 신체사정과 관련된 기술을 습득하여 적용한다.				
교과목표	1. 시진, 청진, 타진, 촉진의 기술을 통해 대상자의 신체계통별 신체검진을 수행할 수 있다. 2. 적절한 용어를 사용하여 대상자에게 건강사정 결과를 설명할 수 있다. 3. 간호 관련 법과 윤리강령을 준수하여 대상자의 건강력을 수집할 수 있다. 4. 핵심간호술(활력징후 측정하기)에 대한 기본 개념, 원리에 근거하여 수행할 수 있다.				
교과내용	면담과 건강력, 계통별 신체검진 방법 적용, 신체검진 결과 설명				
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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. 시진, 청진, 타진, 촉진의 기술을 통해 대상자의 신체계통별 신체검진을 수행할 수 있다.	실기평가
보건의료 환경 대응 (MC3)	25%	2. 적절한 용어를 사용하여 대상자에게 건강사정 결과를 설명할 수 있다.	실기평가, 개인보고서
법적, 윤리적 책임인식 (MC4)	25%	3. 간호 관련 법과 윤리강령을 준수하여 대상자의 건강력을 수집할 수 있다.	실습태도, 지침서
핵심간호술 (MC9)	12%	4. 핵심간호술(활력징후 측정하기)에 대한 기본 개념, 원리에 근거하여 수행할 수 있다.	핵심술기평가

과목 프로파일					
과목명(국문)	기본간호학이론 I	과목명(영문)	Fundamentals of Nursing I	선수과목	해부학, 간호학개론
개요 및 특성	대상자의 기본요구와 치료적 간호활동의 과학적 근거와 방법을 간호과정에 근거하여 설명한다.				
교과목표	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.				
교과내용	활력징후 측정, 안전요구(환경, 감염관리), 영양요구, 활동과 운동요구, 상처간호요구, 개인위생요구, 체온유지요구				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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

과목 프로파일					
과목명(국문)	기본간호학실습 I	과목명(영문)	Fundamentals of Nursing Practice I	선수과목	해부학, 간호학개론
개요 및 특성	대상자의 기본요구를 충족시키기 위해 간호과정을 적용하며, 치료적 간호활동을 수행한다.				
교과목표	1. 대상자의 활력징후 측정, 안전요구(환경, 감염관리), 영양요구, 활동과 운동요구, 상처간호요구, 개인위생요구, 체온유지요구를 충족시키기 위해 필요한 기본간호술을 수행한다. 2. 전문직 간호사로서의 태도를 갖추어 대상자에게 안전한 간호를 제공한다. 3. 핵심간호술에 대한 기본 개념, 원리에 근거하여 수행한다.				
교과내용	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				
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	63%	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%	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

과목 프로파일					
과목명(국문)	기본간호학이론 II	과목명(영문)	Fundamentals of Nursing II	선수과목	기본간호학이론 I , 기본간호학실습 I
개요 및 특성	대상자의 기본요구와 치료적 간호활동의 과학적 근거와 방법을 간호과정에 근거하여 설명한다.				
교과목표	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. 3. 기본간호술 제공에 필요한 의학용어를 이해한다. 4. 투약간호와 관련된 안전과 질향상 방안을 도출한다.				
교과내용	투약간호, 진단검사 간호, 산소화요구, 배설요구, 안위요구(휴식과 수면), 임종간호				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 시험, 보고서

과목 프로파일					
과목명(국문)	기본간호학실습 II	과목명(영문)	Fundamentals of Nursing Practice II	선수과목	기본간호학이론 I , 기본간호학실습 I
개요 및 특성	대상자의 기본요구를 충족시키기 위해 간호과정을 적용하며, 치료적 간호활동을 수행한다.				
교과목표	1. 대상자의 투약요구, 산소화요구, 배설요구를 충족시키기 위해 필요한 기본간호술을 수행한다. 2. 대상자 및 동료의료인과 의사소통을 원활하게 수행한다. 3. 전문직 간호사로서의 태도를 갖추어 간호를 제공한다. 4. 핵심간호술의 기본 개념, 원리에 근거하여 수행한다.				
교과내용	투약간호, 산소화간호, 배설간호, 기본심폐소생술 및 제세동기 적용				
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	63%	1. 대상자의 투약요구, 산소화요구, 배설요구를 충족시키기 위해 필요한 기본간호술을 수행한다.			실기시험
안전과 질향상 (MC5)	25%	2. 대상자 및 동료의료인과 의사소통을 원활하게 수행한다. 3. 전문직 간호사로서의 태도를 갖추어 간호를 제공한다.			실습태도, 지침서
핵심간호술 (MC9)	12%	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

과목 프로파일					
과목명(국문)	간호과정	과목명(영문)	Nursing Process	선수과목	간호학개론, 기본간호학 이론 I
개요 및 특성	간호과정 각 단계의 개념을 설명하고, 간호과정을 대상자에게 적용하는 능력을 함양하여, 체계적이고 과학적으로 대상자의 간호문제를 해결하는 방법을 습득한다.				
교과목표	1. 간호과정 각 단계의 개념을 설명할 수 있다. 2. 대상자를 사정하여 주·객관적 자료를 수집하고, 수집된 자료를 분석 및 해석할 수 있다. 3. 비판적 사고와 임상적 추론을 통해 우선순위에 따라 간호진단을 도출할 수 있다. 4. 간호진단에 따른 간호목표와 중재를 계획할 수 있다. 5. 보건의료체계 내에서 다양한 인구집단의 건강문제를 설명할 수 있다.				
교과내용	간호과정의 5단계(사정, 진단, 계획, 중재, 평가)를 이해하고 적용				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 사고와 임상적 추론을 통해 우선순위에 따라 간호진단을 도출할 수 있다. 4. 간호진단에 따른 간호목표와 중재를 계획할 수 있다.			중간/기말 시험 보고서 발표
보건의료환경 대응 (MC3)	12%	5. 보건의료체계 내에서 다양한 인구집단의 건강문제를 설명할 수 있다.			중간/기말 시험

과목 프로파일					
과목명(국문)	성인간호학이론 I	과목명(영문)	Adult Nursing I	선수과목	생리학, 해부학, 약리학, 미생물과감염관리, 의사소통론, 건강사정, 기본간호학
개요 및 특성	성인기 간호의 기본개념(항상성 유지 간호, 응급 및 재해간호, 수술환자 간호, 암환자 간호)을 학습하고 혈액계 장애를 가진 성인대상자에게 나타나는 증상 및 징후를 파악하여 간호진단을 도출하고 우선순위에 따라 간호중재를 수행하고 평가하기 위한 지식, 태도, 기술을 학습한다.				
교과목표	1. 성인기 간호의 기본개념(항상성 유지 간호, 응급 및 재해간호, 수술환자 간호, 암환자 간호)과 혈액 질환의 병태생리를 설명하고 건강문제, 위험요소를 사정할 수 있다. 2. 항상성 유지 간호, 응급 및 재해간호, 수술환자 간호, 암환자 간호 대상자의 건강문제를 사정하고 간호진단을 도출하며 우선순위에 따라 간호중재를 적용할 수 있다. 3. 혈액계 장애 대상자의 건강문제를 사정하고 간호진단을 도출하며 우선순위에 따라 간호중재를 적용할 수 있다. 4. 대상자의 건강문제 해결을 위한 간호사의 역할을 설명할 수 있다.				
교과내용	체액과 전해질, 산-염기 불균형, 응급 및 재해간호, 수술환자 간호, 암 환자 간호, 혈액계 장애 대상자 간호				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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, 응급 및 재해간호, 수술환자 간호, 암환자 간호)과 혈액 질환의 병태생리를 설명하고 건강문제, 위험요소를 사정할 수 있다.	중간/기말 시험 보고서
대상자 중심 간호 (MC2)	25%	2. 항상성 유지 간호, 응급 및 재해간호, 수술환자 간호, 암환자 간호 대상자의 건강문제를 사정하고 간호진단을 도출하며 우선순위에 따라 간호중재를 적용할 수 있다. 3. 혈액계 장애 대상자의 건강문제를 사정하고 간호진단을 도출하며 우선순위에 따라 간호중재를 적용할 수 있다.	중간/기말 시험 보고서 조별활동
팀워크와 협력 (MC6)	12%	4. 대상자의 건강문제 해결을 위한 간호사의 역할을 설명할 수 있다.	중간/기말 시험

과목 프로파일					
과목명(국문)	간호연구	과목명(영문)	Nursing Research	선수과목	-
개요 및 특성	간호학과 간호실무의 발전을 도모하기 위하여 간호학의 과학적 접근 방법을 이해하고, 간호 실무 영역에서 간호현상을 탐구하기 위한 기초적인 연구의 기본개념 및 연구절차/방법을 이해하고, 간호연구를 계획, 수행할 수 있는 잠재적 능력을 배양한다.				
교과목표	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. 9. 팀원간의 협력을 통하여 다양한 간호환경에서의 문제해결을 위한 과제를 수행할 수 있다.9. 팀원간의 협력을 통하여 다양한 간호환경에서의 문제해결을 위한 과제를 수행할 수 있다.				
교과내용	간호연구와 근거중심 간호, 양적 연구와 질적 연구, 연구윤리, 연구설계, 자료수집 및 분석, 연구계획서 작성				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	9. 팀원간의 협력을 통하여 다양한 간호환경에서의 문제해결을 위한 과제를 수행할 수 있다.	동료평가, 팀 과제수행

과목 프로파일					
과목명(국문)	성인간호학이론 II	과목명(영문)	Adult Nursing II	선수과목	해부학,생리학,약리학,병리학, 미생물과 감염관리,의사소통론, 건강사정,기본간호학, 성인간호학이론 I
개요 및 특성	소화기 및 내분비장애를 가진 성인대상자의 간호문제를 파악하고 간호진단을 도출하여 우선순위에 따라 간호중재를 수행하고 평가하기 위한 능력을 증진한다.				
교과목표	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.				
교과내용	소화기(구강/식도/위/소장/대장/직장/항문, 간·담도계)와 내분비계(뇌하수체/갑상선/부갑상선/부신) 장애 대상자 간호				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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

과목 프로파일					
과목명(국문)	성인간호학이론Ⅲ	과목명(영문)	Adult Nursing Ⅲ	선수과목	생리학, 해부학, 약리학, 미생물과감염관리, 의사소통론, 건강사정, 기본간호학Ⅰ Ⅱ, 성인간호학이론Ⅰ
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.				
교과목표	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.				
교과내용	심장계 질환, 근골격계 질환자 간호				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC6)	12%	심장계 질환, 근골격계 질환자와 관련하여 건강증진과 건강문제 해결을 위한 다양한 자원을 제시한다.	보고서 및 팀활동

과목 프로파일					
과목명(국문)	아동간호학이론 I	과목명(영문)	Pediatric Nursing I	선수과목	인간의성장및발달
개요 및 특성	본 교과목은 아동간호의 기본 개념 및 아동의 성장발달에 대한 이해를 바탕으로 발달단계별 성장발달문제와 건강증진 간호를 설명하고 적용할 수 있는 교과목이다.				
교과목표	아동간호의 기본 개념 및 아동의 성장발달에 대한 이해를 바탕으로 발달단계별 성장발달문제와 건강증진 간호를 설명하고 적용할 수 있는 교과목이다.				
교과내용	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				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	1. 아동간호의 기본 개념과 성장발달 원리에 따른 발달사정 방법을 설명할 수 있고, 신생아와 고위험 신생아의 발달 특성과 건강문제를 사정할 수 있다.	지필고사
대상자 중심 간호 (MC2)	38%	2. 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%	3. 아동의 성장 발달단계에 따라 가톨릭적 가치관과 윤리관을 적용하여 인간이해를 설명할 수 있다.	보고서

과목 프로파일					
과목명(국문)	모성간호학이론 I	과목명(영문)	Maternity Nursing I	선수과목	해부학,생리학,약리학,미생물과감염관리,건강사정,의사소통론,기본간호학이론 및 실습
개요 및 특성	여성건강과 관련된 기본개념을 이해하고, 정상 임부 및 정상 산부의 변화를 이해하며 정상 임부와 정상 산부에게 요구되는 간호를 파악하여 우선순위에 따라 간호중재를 수행하고 평가하기 위한 지식, 태도, 기술을 학습한다.				
교과목표	1. 여성건강과 관련된 기본개념을 설명할 수 있다. 2. 정상 임부의 생리적, 심리적, 사회적 변화에 따른 간호중재를 설명할 수 있다. 3. 정상 산부의 생리적 변화에 따른 간호중재를 설명할 수 있다. 4. 임부의 위험 요인을 점검하여 임부에게 안전한 간호중재를 설명할 수 있다.				
교과내용	여성건강간호의 개념, 생정통계, 생식기계의 구조와 기능, 임부의 신체계통별 변화, 임신 진단, 임신에 대한 심리적 적응, 태아의 발달과 성숙, 임신 중 태아의 건강사정, 분만의 요소, 분만생리, 분만중 태아의 건강사정				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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. 여성건강과 관련된 기본개념을 설명할 수 있다. 2. 정상 임부의 생리적, 심리적, 사회적 변화에 따른 간호중재를 설명할 수 있다. 3. 정상 산부의 생리적 변화에 따른 간호중재를 설명할 수 있다.	중간/기말시험
안전과 질 향상 (MC5)	12%	4. 임부의 위험 요인을 점검하여 임부에게 안전한 간호중재를 설명할 수 있다.	보고서 조별 활동 및 발표

과목 프로파일					
과목명(국문)	정신간호학이론 I	과목명(영문)	Psychiatric Mental Health Nursing I	선수과목	의사소통론, 인간의성장및 발달, 간호학개론
개요 및 특성	정신간호 원리, 치료적 인간관계와 의사소통기술, 정신장애의 이해와 정신간호중재 방법을 교육하여 건강관련 분야에서 활동할 수 있는 일반간호사의 정신간호역량을 키우는 것을 목표로 한다.				
교과목표	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.				
교과내용	정신간호의 기본개념, 인간의 이해, 치료적 인간관계와 의사소통, 정신질환간호(조현병, 기분장애)				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
법적윤리적 책임인식 (MC4)	24%	정신간호에서의 윤리의 중요성과 대상자의 인권을 이해하고 건강불평등 해소를 위한 방안을 열거할 수 있다.	보고서 조별활동

과목 프로파일					
과목명(국문)	지역사회간호학이론I	과목명(영문)	Community Health Nursing Theory I	선수과목	미생물과감염관리, 건강사정, 간호학개론, 의사소통론, 간호과정
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.				
교과목표	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.				
교과내용	지역사회간호 개론, 지역사회간호 행정, 지역사회 간호과정, 역학과 질병관리				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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, 발표
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

과목 프로파일					
과목명(국문)	아동간호학이론 II	과목명(영문)	Pediatric Nursing II	선수과목	인간의성장및발달, 아동간호학이론I
개요 및 특성	고위험 신생아 및 아동의 정상 발달 시기에 발생하는 신체기관 (호흡기계, 소화기계, 영양 및 대사장애, 심혈관계, 근골격계, 감염병)별 주요 건강문제를 발견하고, 입원 아동의 치료 및 간호를 학습하는 교과목이다.				
교과목표	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.				
교과내용	1. 고위험 신생아의 건강문제, 위험요소 2. 고위험 신생아의 건강 문제 우선순위에 따른 간호진단, 간호중재 3. 아동의 신체기관별(호흡기계, 소화기계, 영양 및 대사장애, 심혈관계, 근골격계, 감염병) 기능장애 및 감염병의 병태생리와 건강문제, 위험요소 4. 아동의 신체기관별(호흡기계, 소화기계, 영양 및 대사장애, 심혈관계, 근골격계, 감염병) 기능장애 및 감염병에 대한 성장 발달 단계에 따른 간호술, 검사 전후 간호 5. 아동의 신체기관별(호흡기계, 소화기계, 영양 및 대사장애, 심혈관계, 근골격계, 감염병) 기능장애 및 감염병의 치료와 간호과정 적용				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 신생아와 아동의 신체기관별 기능장애(호흡기계, 소화기계, 영양 및 대사장애, 심혈관계, 근골격계, 감염병) 기능장애 및 감염병의에 대한 병태생리를 이해하고, 건강문제를 사정하며, 치료와 간호를 적용할 수 있다.	지필고사
대상자 중심 간호 (MC2)	38%	2. 고위험 신생아와 아동의 신체기관별(호흡기계, 소화기계, 영양 및 대사장애, 심혈관계, 근골격계, 감염병) 기능장애 및 감염병에 대해 비판적 사고에 근거한 간호과정을 적용할 수 있고 임상적 추론을 통해 간호문제를 해결할 수 있다.	지필고사
보건의료 환경 대응 (MC3)	12%	3. 아동기 건강문제 (호흡기능 장애, 소화기능 장애, 영양 및 대사 장애, 순환기능 장애, 운동기능 장애, 감염병)의 위험요소에 대한 연구 계획을 수립할 수 있다.	보고서

과목 프로파일					
과목명(국문)	모성간호학이론 II	과목명(영문)	Maternity Nursing II	선수과목	모성간호학이론I
개요 및 특성	정상 산모, 고위험 임부, 고위험 산부 및 고위험 산모의 변화를 이해하며, 정상 산모, 고위험 임부, 고위험 산부 및 고위험 산모에게 요구되는 간호를 파악하여 우선순위에 따라 간호중재를 수행하고 평가하기 위한 지식, 태도, 기술을 습득한다.				
교과목표	1. 정상 산모의 생리적 변화에 따른 간호중재를 설명할 수 있다 2. 고위험 임부의 건강문제에 따른 간호중재를 설명할 수 있다. 3. 고위험 산부의 건강문제에 따른 간호중재를 설명할 수 있다. 4. 고위험 산모의 건강문제에 따른 간호중재를 설명할 수 있다. 5. 산부와 산모를 위한 건강증진과 건강문제 해결을 위해 다양한 자원을 제시할 수 있다.				
교과내용	분만단계별 간호, 산부의 통증간호, 출산후 생리적 변화와 적응, 출산 후 간호, 임신 중 출혈성 합병증, 임신과 관련된 질환, 고위험 분만의 종류, 고위험 분만과 관련된 합병증, 산후출혈, 산후감염				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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. 정상 산모의 생리적 변화에 따른 간호중재를 설명할 수 있다 2. 고위험 임부의 건강문제에 따른 간호중재를 설명할 수 있다. 3. 고위험 산부의 건강문제에 따른 간호중재를 설명할 수 있다. 4. 고위험 산모의 건강문제에 따른 간호중재를 설명할 수 있다.			중간/기말 시험
팀워크와 협력 (MC6)	12%	5. 산부와 산모를 위한 건강증진과 건강문제 해결을 위해 다양한 자원을 제시할 수 있다.			보고서 조별 활동 및 발표

과목 프로파일					
과목명(국문)	정신간호학이론 II	과목명(영문)	Psychiatric Mental Health Nursing II	선수과목	의사소통론 정신간호학이론 I
개요 및 특성	정신질환별 이해와 정신간호중재에 대한 학습을 바탕으로 비판적 사고를 적용하여 대상자의 정신간호문제를 해결할 수 있는 일반간호사의 정신간호역량을 키우는 것을 목표로 한다.				
교과목표	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.				
교과내용	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)				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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

과목 프로파일					
과목명(국문)	지역사회간호학이론 II	과목명(영문)	Community Health Nursing Theory II	선수과목	인간의성장및발달, 지역사회간호학이론 I
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.				
교과목표	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.				
교과내용	인구와 모자보건, 노인보건과 가정건강관리, 지역보건의료사업, 가족간호, 건강증진과 보건교육				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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, 조별활동,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/기말시험

과목 프로파일					
과목명(국문)	간호관리학이론 I	과목명(영문)	Nursing Management & Administration I	선수과목	간호학개론
개요 및 특성	간호전문직 역량 개발을 위해 간호관리이론과 간호리더십 이론 및 간호사의 법적, 윤리적 책임에 대해 인식하고 간호단위관리를 위한 리더십 역량을 함양한다.				
교과목표	1. 간호관리이론 및 리더십 이론을 비교분석 한다. 2. 간호관리자의 간호단위 관리 및 안전간호 활동을 설명한다. 3. 간호사의 법적·윤리적 책임에 대해 설명한다.				
교과내용	간호관리이론, 지휘, 간호단위관리, 안전간호, 간호사의 법적 의무와 책임				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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

과목 프로파일					
과목명(국문)	성인간호학이론Ⅳ	과목명(영문)	Adult NursingⅣ	선수과목	해부학,생리학,약리학,병리학, 미생물과감염관리,건강사정, 간호과정,의사소통론,기본간호학, 성인간호학이론 Ⅰ,Ⅱ,Ⅲ
개요 및 특성	호흡기계, 혈관계, 당질대사 장애를 가진 성인대상자의 간호문제, 연구주제를 파악하고 간호진단을 도출하여 우선순위에 따라 간호중재를 수행하고 평가하기 위한 능력을 증진한다.				
교과목표	1. 호흡기계 질환, 혈관계, 당질대사 장애의 병태생리를 설명하고 간호에 적용할 수 있다 2. 호흡기계 질환, 혈관계, 당질대사 장애를 가진 대상자의 증상과 징후를 설명하고 간호에 적용할 수 있다. 3. 호흡기계 질환, 혈관계, 당질대사 장애를 가진 대상자의 건강문제를 파악하고 중재의 우선순위를 결정할 수 있다. 4. 호흡기계 질환, 혈관계, 당질대사 장애를 가진 대상자의 간호중재를 적용할 수 있다. 5. 호흡기계 질환, 혈관계, 당질대사 장애를 가진 대상자의 간호중재에 대한 평가를 제시할 수 있다. 6. 호흡기계 질환, 혈관계, 당질대사 장애를 가진 대상자의 위험요인을 점검하여 안전한 간호를 수행할 수 있다.				
교과내용	호흡기계 질환, 혈관계, 당질대사 장애 대상자 간호				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 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, 혈관계, 당질대사 장애의 병태생리를 설명하고 간호에 적용할 수 있다 2. 호흡기계 질환, 혈관계, 당질대사 장애를 가진 대상자의 증상과 징후를 설명하고 간호에 적용할 수 있다.			중간/기말 시험
대상자 중심 간호 (MC2)	50%	3. 호흡기계 질환, 혈관계, 당질대사 장애를 가진 대상자의 건강문제를 파악하고 중재의 우선순위를 결정할 수 있다. 4. 호흡기계 질환, 혈관계, 당질대사 장애를 가진 대상자의 간호중재를 적용할 수 있다. 5. 호흡기계 질환, 혈관계, 당질대사 장애를 가진 대상자의 간호중재에 대한 평가를 제시할 수 있다.			중간/기말 시험 조별활동
안전과 질 향상 (MC5)	12%	6. 호흡기계 질환, 혈관계, 당질대사 장애를 가진 대상자의 위험요인을 점검하여 안전한 간호를 수행할 수 있다.			보고서, 조별활동

과목 프로파일					
과목명(국문)	성인간호학이론V	과목명(영문)	Adult Nursing V	선수과목	생리학, 해부학, 약리학, 미생물과 감염관리, 의사소통론, 건강사정, 기본간호학 Ⅰ, Ⅱ, 성인간호학이론 Ⅰ~Ⅲ
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.				
교과목표	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.				
교과내용	뇌척수질환자, 유방질환자, 피부문제 및 화상환자 간호				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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 (MC5)	12%	신경계 질환, 유방질환, 피부 및 화상과 관련된 건강문제를 가진 대상자의 안전하고 건강한 간호환경 조성방안을 설명한다.	보고서 및 팀활동

과목 프로파일					
과목명(국문)	성인간호학실습 I	과목명(영문)	Adult Nursing practice I	선수과목	기본간호학, 건강사정, 간호과정, 성인간호학이론 I, II, III
개요 및 특성	내과계 문제를 가진 성인대상자의 전인적인 건강요구를 이해하고, 간호문제를 파악하여 체계적이고 과학적인 간호과정을 적용하여 문제해결을 하기 위한 능력을 증진한다.				
교과목표	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 핵심간호술을 관찰하고 수행할 수 있다. 6. 내과계 문제를 가진 대상자의 건강불평등 문제를 확인하고 해소를 위한 방안을 설명할 수 있다.				
교과내용	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				
교수·학습 방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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, 임상실습현장지도자평가
법적,윤리적 책임인식 (MC4)	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 핵심간호술을 관찰하고 수행할 수 있다.	술기평가

과목 프로파일					
과목명(국문)	성인간호학실습 II	과목명(영문)	Adult Nursing Practice II	선수과목	기본간호학, 건강사정, 간호과정, 성인간호학이론 I , II , III
개요 및 특성	외과계 문제를 가진 성인대상자의 전인적인 건강요구를 이해하고, 간호문제를 파악하여 체계적이고 과학적인 간호과정을 적용하여 문제해결을 하기 위한 능력을 증진한다.				
교과목표	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 핵심간호술을 관찰하고 수행할 수 있다. 6. 외과계 문제를 가진 대상자의 간호환경 위험요인을 확인하고 안전한 간호를 적용할 수 있다				
교과내용	외과계 문제를 가진 성인대상자 간호 1. 일반외과 대상자 간호 2. 신경외과 대상자 간호 3. 정형외과 대상자 간호 4. 기타				
교수·학습 방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 핵심간호술을 관찰하고 수행할 수 있다.	술기평가

과목 프로파일					
과목명(국문)	성인간호학실습Ⅲ	과목명(영문)	Adult Nursing practiceⅢ	선수과목	기본간호학, 건강사정, 간호과정, 성인간호학이론Ⅰ, Ⅱ, Ⅲ
개요 및 특성	중환자실, 수술실 환자의 건강문제를 파악하고 간호과정을 적용하여 대상자중심 간호수행능력을 배양하고, 건강불평등 해소를 위한 방안을 제시한다.				
교과목표	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.				
교과내용	1. 수술환자 간호 2. 내·외과계 중환자 간호				
교수·학습 방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	75%	수술환자, 중환자실 대상자의 건강문제를 비판적 사고에 근거한 간호과정을 적용한다.			사전학습, 퀴즈, 임상실습현장지도자 사례보고서
법적, 윤리적 책임인식 (MC4)	12%	대상자의 간호상황에서 건강불평등 해소를 위한 방안을 제시한다.			윤리보고서 성찰일지
핵심간호술 (MC9)	13%	핵심간호술에 대한 기본개념, 원리에 따라 올바른 절차로 수행한다.			술기평가

과목 프로파일					
과목명(국문)	아동간호학실습	과목명(영문)	Pediatric Nursing Practice	선수과목	인간의성장및발달, 아동간호학이론I, II
개요 및 특성	본 교과목은 신생아, 고위험 신생아 및 소아청소년과 병동에서의 실습을 통해 대상자의 요구를 이해하고, 발달단계에 따른 간호를 수행하기 위한 임상실습 교과목이다.				
교과목표	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.				
교과내용	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				
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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.	임상실습지도교원 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.	임상실습지도교원 평가표 임상현장 지도자 평가표
핵심기본간호술 (MC9)	12%	대상자의 간호 상황에 따라 핵심 기본 간호술을 선택할 수 있고 올바른 절차로 수행할 수 있다.	임상실습지도교원 평가표

과목 프로파일					
과목명(국문)	모성간호학실습	과목명(영문)	Maternity Nursing Practice	선수과목	모성간호학이론 I
개요 및 특성	임신, 분만, 출산 후 과정 및 생식기계 건강문제를 가진 여성의 전인적인 건강요구를 이해하고, 간호문제를 사정하며 간호계획을 수립하여 적절한 간호중재를 수행한 후 이를 평가할 수 있는 지식, 태도, 기술을 습득한다.				
교과목표	1. 임신, 분만, 출산 후 과정 및 생식기계 건강문제를 가진 여성에게 비판적 사고에 근거한 간호과정을 적용할 수 있다. 2. 임신, 분만, 출산 후 과정 및 생식기계 건강문제를 가진 여성에게 발생할 수 있는 위험요인을 점검하여 안전한 간호를 적용할 수 있다. 3. 임신, 분만, 출산 후 과정 및 생식기계 건강문제를 가진 여성의 건강증진과 건강문제 해결을 위해 다양한 자원을 활용할 수 있다. 4. 임신, 분만, 출산 후 과정 및 생식기계 건강문제를 가진 여성에게 핵심간호술에 대한 기본개념, 원리에 따라 핵심간호술을 올바른 절차로 수행할 수 있다.				
교과내용	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				
교수·학습 방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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, 출산 후 과정 및 생식기계 건강문제를 가진 여성에게 비판적 사고에 근거한 간호과정을 적용할 수 있다.	퀴즈, 간호사례보고서
안전과 질 향상 (MC5)	12%	2. 임신, 분만, 출산 후 과정 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, 출산 후 과정 및 생식기계 건강문제를 가진 여성의 건강증진과 건강문제 해결을 위해 다양한 자원을 활용할 수 있다.	임상실습 현장지도자평가
핵심간호술 (MC9)	12%	4. 임신, 분만, 출산 후 과정 및 생식기계 건강문제를 가진 여성에게 핵심간호술에 대한 기본개념, 원리에 따라 핵심간호술을 올바른 절차로 수행할 수 있다.	핵심간호술 지필평가 및 수기평가

과목 프로파일					
과목명(국문)	정신간호학실습 I	과목명(영문)	Clinical Practicum in Psychiatric Mental Health Nursing I	선수과목	정신간호학이론 I , II
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.				
교과목표	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.				
교과내용	1. 정신과 병동에서의 간호사 역할 3. 환경치료, 약물치료, 활동치료 5. 이상행동사정		2. 병동관리, 정신과적 응급 4. 치료적 의사소통 6. 간호과정 적용		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	50%	대상자의 질환과 상황에 적합한 정신간호문제를 도출하고 우선순위를 결정하여 대상자 중심의 정신건강 간호과정을 적용한다.	현장지도자평가 간호과정보고서
안전과 질 향상 (MC5)	26%	정신과적 응급을 이해하고 치료적 환경을 조성하여 안전한 간호를 수행한다.	현장지도자평가
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.	핵심간호술평가

과목 프로파일					
과목명(국문)	지역사회간호학실습 I	과목명(영문)	Community Health Nursing Practice I	선수과목	지역사회간호학이론 I
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.				
교과목표	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.				
교과내용	지역사회간호개론, 지역사회간호행정, 지역사회간호과정, 역학과 질병관리				
교수·학습 방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 지역사회간호사의 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

과목 프로파일					
과목명(국문)	성인간호학이론Ⅵ	과목명(영문)	Adult NursingⅥ	선수과목	기본간호학, 건강사정, 간호과정, 성인간호학 이론 Ⅰ~Ⅴ
개요 및 특성	요로계, 남성생식계, 감각계 장애를 가진 성인대상자에게 나타나는 증상 및 징후를 파악하여 간호진단을 도출하고 우선순위에 따라 간호중재를 수행하고 평가하기 위한 지식, 태도, 기술을 학습한다.				
교과목표	1. 신장과 요로계 질환, 남성생식계 질환, 감각(시각/청각)장애의 병태생리, 위험요소, 증상 및 징후를 설명할 수 있다. 2. 신장과 요로계 질환, 남성생식계 질환, 감각(시각/청각)장애를 가진 대상자의 건강문제를 사정하고 간호진단을 도출하며 우선순위에 따라 간호중재를 적용할 수 있다. 3. 신장과 요로계 질환, 남성생식계 질환, 감각(시각/청각)장애를 가진 대상자의 간호중재에 대한 평가를 제시할 수 있다. 4. 신장과 요로계 질환, 남성생식계 질환, 감각(시각/청각)장애를 가진 대상자의 위험요인을 점검하여 안전한 간호를 수행하는 방안을 설명할 수 있다.				
교과내용	요로계 장애 대상자 간호, 남성생식계 장애 대상자 간호, 시각/청각/평형장애 대상자 간호				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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. 신장과 요로계 질환, 남성생식계 질환, 감각(시각/청각)장애의 병태생리, 위험요소, 증상 및 징후를 설명할 수 있다.	중간/기말시험
대상자 중심간호 (MC2)	50%	2. 신장과 요로계 질환, 남성생식계 질환, 감각(시각/청각)장애를 가진 대상자의 건강문제를 사정하고 간호진단을 도출하며 우선순위에 따라 간호중재를 적용할 수 있다. 3. 신장과 요로계 질환, 남성생식계 질환, 감각(시각/청각)장애를 가진 대상자의 간호중재에 대한 평가를 제시할 수 있다.	중간/기말시험 발표
안전과 질 향상 (MC5)	12%	4. 신장과 요로계 질환, 남성생식계 질환, 감각(시각/청각)장애를 가진 대상자의 위험요인을 점검하여 안전한 간호를 수행하는 방안을 설명할 수 있다.	중간/기말시험 보고서

과목 프로파일					
과목명(국문)	아동간호학이론Ⅲ	과목명(영문)	Pediatric Nursing Ⅲ	선수과목	인간의성장및발달, 아동간호학이론Ⅰ, Ⅱ
개요 및 특성	아동의 신체기관별 기능장애(혈액기능 장애, 면역기능장애, 내분비기능 장애, 세포기능 장애 및 기타 아동건강문제)에 대한 병태생리, 건강문제, 치료 및 간호과정을 이해하고, 성장발달 단계에 따른 간호술과 검사 전후 간호를 학습하는 교과목이다.				
교과목표	아동의 신체기관(혈액기능 장애, 면역기능장애, 내분비기능 장애, 세포기능 장애 및 기타 아동건강문제)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.				
교과내용	1. 아동의 신체기관별 기능장애(혈액기능 장애, 면역기능장애, 내분비기능 장애, 세포기능 장애 및 기타 아동건강문제)의 병태생리와 건강문제, 위험요소 2. 아동의 신체기관별 기능장애(혈액기능 장애, 면역기능장애, 내분비기능 장애, 세포기능 장애 및 기타 아동건강문제)에 대한 성장발달 단계에 따른 간호술, 검사 전후 간호 3. 아동의 신체기관별 기능장애(혈액기능 장애, 면역기능장애, 내분비기능 장애, 세포기능 장애 및 기타 아동건강문제)의 치료와 간호과정 적용				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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. 아동의 신체기관별 기능장애(혈액기능 장애, 면역기능장애, 내분비기능 장애, 세포기능 장애 및 기타 아동건강문제)에 대한 병태생리를 이해하고, 건강문제를 사정하며, 성장발달 단계에 따른 간호와 치료를 적용할 수 있다.	지필고사
대상자 중심 간호 (MC2)	38%	2. 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 (MC8)	12%	3. 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

과목 프로파일					
과목명(국문)	정신간호학이론Ⅲ	과목명(영문)	Psychiatric Mental Health Nursing Ⅲ	선수과목	의사소통론 정신간호학이론Ⅰ, Ⅱ, 정신간호학실습Ⅰ
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.				
교과목표	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.				
교과내용	1. 성격장애 2. 성 관련장애 3. 신경인지장애 4. 아동 청소년 정신장애 5. 지역사회정신건강 6. 위기간호 7. 정신치료(개인,집단)				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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

과목 프로파일					
과목명(국문)	간호관리학이론Ⅱ	과목명(영문)	Nursing Management & Administration Ⅱ	선수과목	간호관리학이론Ⅰ
개요 및 특성	조직관리에서 기획, 조직, 인사, 지휘, 통제 기능의 원리를 이해하고 간호단위 관리, 간호단위의 안전과 질향상 및 보건의료인간 팀워크와 협력을 향상하는데 활용한다.				
교과목표	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.				
교과내용	기획 기능, 조직기능, 인적자원관리 기능, 통제 기능, 팀워크와 협력				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 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
전문직 역량과 리더십 (MC7)	50%	조직관리를 위한 기획, 조직, 인적자원관리, 통제 기능을 이해하고 간호상황에 활용된 사례를 제시 한다.			중간고사/기말고사

과목 프로파일					
과목명(국문)	지역사회간호학이론Ⅲ	과목명(영문)	Community Health Nursing Theory Ⅲ	선수과목	지역사회간호학이론Ⅰ, Ⅱ
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.				
교과목표	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.				
교과내용	학교보건, 직업건강간호, 환경과 재난관리				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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

과목 프로파일					
과목명(국문)	노인간호학이론	과목명(영문)	Gerontological Nursing	선수과목	정신간호학이론 성인간호학이론 의사소통론
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.				
교과목표	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.				
교과내용	노화에 대한 이해, 고령화 현상과 사회적 과제, 노년기 삶의 질과 노인간호 원칙, 노년기 질환과 특징, 치매 증상 및 관리, 주요증상 관리, 일상생활 관리, 노인복지				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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

과목 프로파일					
과목명(국문)	성인간호학실습Ⅳ	과목명(영문)	Adult Nursing practiceⅣ	선수과목	기본간호학, 건강사정, 간호과정, 성인간호학 이론 Ⅰ~Ⅴ
개요 및 특성	응급환자, 수술환자, 중환자의 고위험 성인간호대상자의 건강문제를 파악하고 간호과정을 적용하여 대상자중심 간호를 수행하고, 간호사의 법적 윤리적 책임인식과 안전과 질향상능력을 증진한다.				
교과목표	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.				
교과내용	1. 응급환자 간호 2. 수술환자 간호 3. 내·외과계 중환자 간호				
교수·학습 방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	75%	임상적 추론을 통해 응급환자, 수술환자, 중환자 상황에 맞에 적합한 대상자 중심의 간호를 제공한다.			퀴즈,사전학습, 임상실습현장지도자평가 사례보고서,
안전과 질 향상 (MC5)	12%	응급환자, 수술환자, 중환자의 간호상황에서 위험요인을 점검하여 안전한 간호를 수행한다.			윤리보고서 성찰일지
핵심간호술 (MC9)	13%	핵심간호술에 대한 기본개념, 원리에 따라 올바른 절차로 수행한다.			술기평가

교과목 프로파일					
과목명(국문)	모아선택실습	과목명(영문)	Maternal-Child Nursing Practice	선수과목	모성간호학이론 I , II , 아동간호학이론 I , II , 모성간호학실습, 아동간호학실습
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.				
교과목표	여성과 아동의 간호요구를 파악하여 이론으로 배운 지식을 간호에 적용하며 이를 통해 실제 대상자 간호에 임할 수 있는 지식, 기술, 태도를 학습한다.				
교과내용	1. 여성과 아동의 건강문제 및 건강문제 해결을 위한 비판적 사고에 근거한 간호과정 2. 여성과 아동의 건강문제에 대한 건강팀과의 업무조정과 상호협력 3. 여성과 아동의 상황에 맞는 핵심간호술				
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	1. 여성과 아동 대상자에게 임상적 추론을 통해 상황에 적합한 대상자 중심의 간호를 제공할 수 있다.	Quiz, 간호사례보고서
팀워크와 협력 (MC6)	25%	2. 여성과 아동 대상자의 간호에서 건강증진과 건강문제해결을 위해 보건의료팀과 협력할 수 있다.	임상현장 지도자 평가표
핵심기본간호술 (MC9)	25%	3. 건강문제를 가진 여성과 아동 대상자에게 핵심간호술에 대한 기본개념, 원리에 따라 핵심간호술을 올바른 절차로 수행할 수 있다.	핵심간호술 지필평가 및 술기평가

과목 프로파일					
과목명(국문)	정신간호학실습 II	과목명(영문)	Clinical Practicum in Psychiatric Mental Health Nursing II	선수과목	의사소통론 정신간호학 이론 I , II 정신간호학실습 I
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.				
교과목표	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.				
교과내용	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				
교수·학습 방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 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

과목 프로파일					
과목명(국문)	지역사회간호학실습 II	과목명(영문)	Community Health Nursing Practice II	선수과목	지역사회간호학이론 I , II 지역사회간호학실습 I
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.				
교과목표	지역사회 간호현장에서 인구집단의 건강문제를 해결하기 위해 지역사회간호과정과 보건사업기획을 응용한 보건교육을 계획한다. 간호 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).				
교과내용	건강증진과 보건교육, 인구와 모자보건, 지역보건의료사업, 지역사회간호과정, 가족간호, 인구집단간호				
교수·학습 방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	간호 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

과목 프로파일					
과목명(국문)	간호관리학실습	과목명(영문)	Nursing Management Practice	선수과목	간호학개론, 간호관리학이론 I , II
개요 및 특성	기획, 조직, 인사, 지휘, 통제의 조직관리 기능을 간호단위관리에 적용하고 윤리적 가치판단 기준과 안전 및 질향상 활동 원리를 적용하여 다양한 간호문제 해결방안을 제시한다.				
교과목표	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.				
교과내용	간호부와 간호단위의 목적, 철학, 기구조직, 간호단위계획안, 간호표준, 환자간호요구 및 간호인력산정, 환자관리에 필요한 지원기능(입퇴원관리, 물품관리, 환경관리), 업무분담, 근무계획표 작성, 간호순회 및 보고, 간호의 질 관리, 간호단위 관리자의 관리활동, 직원평가, 병원정보시스템				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	12%	간호전문직의 법적·윤리적 기준을 설명하고 간호실무에 적용한다.	윤리보고서평가
안전과 질향상 (MC5)	26%	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)	12%	지시받은 핵심간호술에 대한 기본개념, 원리를 적용하여 올바른 절차로 수행한다.	실기평가 지필평가

과목 프로파일					
과목명(국문)	노인간호학실습	과목명(영문)	Gerontological Nursing Practice	선수과목	성인간호학이론, 성인간호학실습, 노인간호학이론
개요 및 특성	노인대상자의 정신적, 신체적, 사회적 변화에 대한 이해를 바탕으로 노인의 건강문제를 확인하고 간호과정을 적용하여 건강을 유지하는 방법 및 지식을 함양한다				
교과목표	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.				
교과내용	배설, 운동, 수면, 영양, 청결에 대한 간호 및 환경정비, 일상생활 속 주요증상 관리, 약물관리, 삶의 보람, 정신 상태 사정, 노인 관련 사회적 이슈 탐색, 치료적 의사소통				
교수·학습 방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	38%	1. 노인의 특징을 이해하고 적합한 간호를 제공한다. 2. 포괄적 사정과 임상적 추론을 기반으로 대상자 맞춤형 간호를 제공한다.	현장지도자평가 보고서
안전과 질 향상 (MC5)	38%	3. 노화에 따른 신체적, 정신적 위험요인을 확인하고 안전한 환경제공을 위한 간호를 수행한다. 4. 노인 관련 사회적 이슈의 해결책을 모색하고 수행한다.	현장지도자평가보고서
핵심간호술 (MC9)	24%	5. 핵심간호술에 대한 기본개념, 원리를 적용하여 올바른 절차로 수행한다.	시험, 술기

과목 프로파일					
과목명(국문)	간호캡스톤디자인	과목명(영문)	Capstone Design of Nursing	선수과목	관리·기본·성인·모성·아동·정신·지역사회간호학 이론 및 실습, 간호연구
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.				
교과목표	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.				
교과내용	보건의료환경 이해, 문제 발견 및 선정, 문제해결 방안 제시 및 설계, 연구논문/작품 완성				
교수·학습 방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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. 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.	연구논문/작품 조별활동

과목 프로파일					
과목명(국문)	보건의료법규	과목명(영문)	Health and Medical Law	선수과목	간호관리학, 간호관리학실습, 지역사회간호학이론 지역사회간호학실습
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.				
교과목표	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.				
교과내용	보건의료기본법, 의료법, 지역보건법, 국민건강증진법, 감염병의 예방 및 관리에 관한 법률, 후천성면역결핍증 예방법, 검역법, 응급의료에 관한 법률, 혈액관리법, 마약류관리에 관한 법률, 국민건강보험법, 연명의료결정법				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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.	시험, 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, 보고서

과목 프로파일					
과목명(국문)	통합간호	과목명(영문)	Integrated Nursing	선수과목	전공기초/필수 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.				
교과목표	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.				
교과내용	다양한 간호문제 상황의 시나리오를 통한 문제해결 시뮬레이션				
교수·학습 방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	38%	가상의 임상상황에서 임상적 추론을 통해 상황에 적합한 대상자 중심의 간호를 제공한다.			실기평가 성찰일지, 자가학습지
팀워크와 협력 (MC6)	50%	가상의 임상상황에서 건강증진과 건강문제 해결을 위해 보건의료팀과 협력한다.			팀활동평가, 실기평가
핵심간호술 (MC9)	12%	가상의 임상상황에서 핵심간호술을 선택하고 통합적으로 적용한다.			실기평가 팀 활동평가

과목 프로파일					
과목명(국문)	간호와윤리	과목명(영문)	Nursing and Ethics	선수과목	간호학개론, 간호관리학이론 I , II
개요 및 특성	전문직 간호사로서 확고한 신념과 가치관을 확립하고 보건의료조직에서 대상자와 보건의료인 사이에서 발생하는 윤리적 문제를 인식하여 문제해결을 위해 윤리적 리더십을 발휘할 수 있다.				
교과목표	1. 보편적 윤리의 개념과 이론을 설명할 수 있다. 2. 간호사의 윤리적 책임과 간호윤리강령을 설명할 수 있다. 3. 간호사례를 통해 간호사의 윤리적 의사결정 과정을 설명하고 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.				
교과내용	1. 윤리의 개념적 이해 3. 윤리적의사결정 모형 이해 5. 사례를 통한 간호사와 대상자간의 윤리문제		2. 윤리 이론과 원칙 및 규칙 4. 간호전문직 윤리강령과 환자권리 6. 사례를 통한 간호사와 협동자간 윤리문제		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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

과목 프로파일					
과목명(국문)	핵심술기통합실습	과목명(영문)	Integrated Nursing Core Skill Practice	선수과목	간호윤리, 기본간호학 이론 및 실습, 성인간호학실습, 모성간호학실습, 아동간호학실습, 정신간호학실습, 지역사회간호학실습, 간호관리학실습
개요 및 특성	본 교과목은 핵심간호술기 교육을 통해 주어진 상황에서 우선순위에 따라 적합한 핵심 간호중재를 통합적으로 수행하기 위한 교과목이다.				
교과목표	1. 핵심간호술의 이론적 근거, 목적, 및 방법을 설명할 수 있다. 2. 핵심간호술의 수행절차를 설명할 수 있다. 3. 주어진 상황에서 적합한 핵심간호술을 선택하여 적용할 수 있다. 4. 간호문제를 해결하기 위하여 우선순위에 따라 간호중재를 통합적으로 수행할 수 있다. 5. 수행된 간호중재를 평가할 수 있다.				
교과내용	핵심간호술 실습, 통합수준의 핵심간호술 평가				
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 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.			보고서, 시험, 술기시험

과목 프로파일					
과목명(국문)	AI융합간호정보학	과목명(영문)	AI Convergence Nursing Informatics	선수과목	간호학전공별교과목 간호연구 간호와 통계 등
개요 및 특성	본 교과목은 간호학, 정보과학, 컴퓨터 과학이 융합된 기초 지식을 배우며, 디지털 헬스케어 시대에 필요한 최신 정보통신기술의 기본 원리와 개념을 이해하고, 인공지능 플랫폼을 활용하여 인공지능 모델을 생성하고 구현하는 방법을 학습한다. 간호학 전공지식과 인공지능 기술을 융합하여 간호실무, 간호연구, 간호교육 분야에 적용할 수 있는 인공지능 기술을 개발하고 응용하는 역량을 기르는 데 목적이 있다.				
교과목표	1. 간호정보학의 정의, 개념, 특성에 대해 설명할 수 있다. 2. 보건의료 분야 내에서 정보통신기술 활용의 중요성을 설명할 수 있다. 3. 정보통신기술을 활용한 데이터 수집 및 지식 생성 방법을 설명할 수 있다. 4. 간호실무, 간호연구, 간호교육에서의 정보통신기술 활용 방법을 설명할 수 있다. 5. 정보통신과 보건의료기술 활용 시 필요한 윤리적·법적 기준을 설명할 수 있다. 6. 인공지능 기술을 활용하여 개인, 가족, 인구집단의 안전한 건강관리 방안을 제시할 수 있다.				
교과내용	1. 간호정보학의 정의, 개념, 특성에 대한 이해 2. 보건의료분야 내에서의 정보통신기술 활용에 대한 이해 3. 간호실무, 간호연구, 간호교육에서 활용되고 있는 정보통신기술의 이해 4. 인공지능 기반의 간호정보기술 개발 및 응용 방법에 대한 이해				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타				
역량/수행준거 정의					
전공능력	가중치	수행준거			평가방법
안전과 질 향상 (MC5)	25%	6. 인공지능 기술을 활용하여 개인, 가족, 인구집단의 안전한 건강관리 방안을 제시할 수 있다.			팀활동 발표, 동료평가
정보통신과 보건의료기술 활용 (MC8)	75%	1. 간호정보학의 정의, 개념, 특성에 대해 설명할 수 있다. 2. 보건의료 분야 내에서 정보통신기술 활용의 중요성을 설명할 수 있다. 3. 정보통신기술을 활용한 데이터 수집 및 지식 생성 방법을 설명할 수 있다. 4. 간호실무, 간호연구, 간호교육에서의 정보통신기술 활용 방법을 설명할 수 있다. 5. 정보통신과 보건의료기술 활용 시 필요한 윤리적·법적 기준을 설명할 수 있다.			지필고사, 팀활동 보고서

과목 프로파일					
과목명(국문)	간호와 통계	과목명(영문)	Nursing & Statistics	선수과목	-
개요 및 특성	간호연구수행을 위하여 수집된 자료를 분석하기 위한 통계적 기본 지식을 이해하고, 연구목적에 따른 통계분석을 수행할 수 있는 잠재적 능력을 배양한다.				
교과목표	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.				
교과내용	서술통계, 추론통계(차이검정, 상관성 검정), 회귀분석, 공변량 분석				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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.			통계프로그램실습 보고서

과목 프로파일					
과목명(국문)	건강과 영양	과목명(영문)	Health and Nutrition	선수과목	
개요 및 특성	건강과 영양의 관계를 이해하고 대상자의 문제를 파악하여 건강한 식생활과 질병예방을 위한 능력을 증진한다.				
교과목표	1. 건강과 영양의 관계를 설명할 수 있다. 2. 주요 영양소의 역할과 급원식품, 결핍증을 열거할 수 있다. 3. 영양상태를 평가하는 대표적인 방법을 열거할 수 있다. 4. 생애주기별 영양의 중요성을 설명할 수 있다. 5. 건강문제별 영양의 중요성과 식이전략을 설명할 수 있다. 6. 대상자에게 건강증진을 위한 영양에 대하여 교육할 수 있다. 7. 국내외 보건관련 영양 이슈의 최근 동향을 확인하고 설명할 수 있다.				
교과내용	영양의 기초원리, 영양사정, 생애주기별 영양, 건강문제별 식이 간호중재				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 대표적인 방법을 열거할 수 있다. 4. 생애주기별 영양의 중요성을 설명할 수 있다. 7. 국내외 보건관련 영양이슈의 최근 동향을 확인하고 설명할 수 있다.			중간/기말시험 보고서 발표
대상자 중심 간호 (MC2)	25%	5. 건강문제별 영양의 중요성과 식이전략을 설명할 수 있다. 6. 대상자에게 건강증진을 위한 영양에 대하여 교육할 수 있다.			중간/기말시험 보고서

과목 프로파일					
과목명(국문)	보건교육론	과목명(영문)	Health Education	선수과목	의사소통론
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 유지 증진 할 수 있도록 교육하는 능력을 함양하도록 한다.				
교과목표	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.				
교과내용	보건교육의 필요성 및 원리, 관련 행동이론, 보건교육 방법과 계획, 다양한 현장에서의 보건교육 사업, 보건교육 수행				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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. 보건교육의 필요성과 방법에 대해 설명한다. 2. 교수 및 학습이론에 근거한 보건교육을 설명한다.			시험, 발표
보건의료 환경 대응 (MC3)	37%	3. 보건교육 대상집단의 보건교육 욕구 사정에 대해 설명한다. 4. 대상집단 상황에 맞는 적절한 보건교육을 계획하고 설명한다.			시험, 보고서

과목 프로파일					
과목명(국문)	다문화간호	과목명(영문)	Cultural Diversity & Nursing	선수과목	인간성장및발달, 의사소통론
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.				
교과목표	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				
교과내용	문화와 건강, 문화의 다양성, 문화와 간호				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ 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, 보고서
보건의료 환경 대응 (MC3)	25%	2. 다양한 자원을 활용하여 다문화 인구집단의 건강문제를 관리한다.			시험, 보고서
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.			시험, 보고서

과목 프로파일					
과목명(국문)	영적간호	과목명(영문)	Spiritual care in Nursing	선수과목	성인간호학이론, 성인간호학실습, 모성간호학이론, 모성간호학실습, 아동간호학이론, 아동간호학실습, 정신간호학이론, 정신간호학실습, 간호관리학이론, 간호관리학실습
개요 및 특성	인간 이해를 바탕으로 간호전문직 지식과 기술을 통합적용하여 대상자 중심의 간호를 수행한다.				
교과목표	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. 팀워크와 협력을 통해 대상자 중심의 문제해결방안을 제시한다. 5. 간호전문직에서 발휘할 수 있는 영적돌봄 리더십을 제시한다.				
교과내용	영성과 영적요구의 개념, 영적간호의 개념, 대상자 중심 돌봄, 영성기반의 자기돌봄				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☑ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타				

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
대상자중심간호 (MC2)	25%	간호문제 상황에 적합한 대상자 중심의 영적돌봄을 제시한다.	중간고사
법적, 윤리적 책임인식 (MC4)	25%	가톨릭적 가치관과 윤리관에 따라 대상자 중심 돌봄을 적용한다.	기말고사
팀워크와 협력 (MC6)	25%	팀워크와 협력을 통해 대상자 중심의 문제해결방안을 제시한다.	팀과제
전문성과 리더십 (MC7)	25%	인간의 영성, 영적요구에 대한 이해를 바탕으로 간호전문직에서의 영적돌봄 리더십을 제시한다.	개인과제

과목 프로파일					
과목명(국문)	간호정책과리더십	과목명(영문)	Nursing Policy and Leadership	선수과목	간호학개론, 간호윤리, 간호관리학이론, 간호관리학실습, 지역사회간호학이론, 지역사회간호학실습
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.				
교과목표	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.				
교과내용	정책의 개념과 정책과정, 보건의료정책 의제결정, 보건의료정책결정, 보건의료정책 집행, 보건의료정책 평가, 보건의료정책 변동, 리더십의 적용				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	37%	1. 정책 및 리더십 관련지식을 활용하여 인간의 존엄성을 위한 정책방안들을 제시한다 2. 적절한 간호서비스 제공을 위해 간호정책 개선방안을 제시한다.			시험, 보고서, 프로젝트
전문직 역량과 리더십 (MC7)	63%	3. 개인과 전문직 발전을 위한 간호정책과정에 참여한다. 4. 간호사로서의 법적, 윤리적 책임을 이해하고 리더십 활동에 참여한다.			시험, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일					
과목명(국문)	응급 및 재난간호	과목명(영문)	Emergency and Disaster Nursing	선수과목	성인간호학 이론, 성인간호학 실습, 지역사회간호학 이론, 지역사회간호학 실습
개요 및 특성	응급 및 재난 상황에서 건강문제를 확인하고 해결하기 위한 우선순위와 이에 따른 간호중재를 설명할 수 있다.				
교과목표	1. 응급처치의 일반적 원칙을 이해하고 응급환자 분류체계를 설명할 수 있다. 2. 응실의 장비와 기구사용을 설명할 수 있다. 3. 재난 상황에서 대상자가 가지고 있는 건강문제가 무엇인지를 파악할수 있다. 4. 응급상황에 있는 대상자의 건강문제를 해결하기 위한 우선순위와 간호중재를 설명할 수 있다. 5. 재난 상황에 있는 대상자의 건강문제를 해결하기 위한 우선순위와 간호중재를 설명할 수 있다.				
교과내용	응급구조체계, 응급간호, 재난간호				
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	응급 및 재난상황에서 문제해결을 위하여 비판적 사고에 근거한 간호과정을 적용한다.			지필고사
보건의료 환경 대응 (MC3)	38%	재난 및 공중보건 응급상황에서 건강관리방안을 제시한다.			보고서, 지필고사
팀워크와 협력 (MC6)	12%	응급 및 재난 상황에서 인구집단의 건강증진과 건강문제 해결을 위해 다양한 자원을 제시한다.			조별과제

9. 전공 이수 요건

졸업시험을 통과하고 핵심 기본 간호술 19개를 합격(PASS)해야 하며 학술활동(비교과) 결과물 1개 이상 제출해야 함.

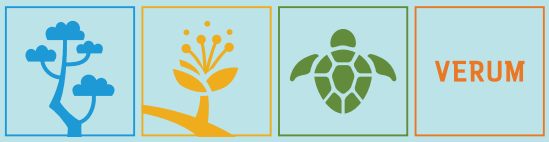
학위명칭	졸업요건	비고
간호학사	■ 졸업시험 통과: 국가고시동일과목(성인간호학, 모성간호학, 아동간호학, 지역사회간호학, 정신간호학, 간호관리학, 기본간호학, 의료법규)을 졸업고사로 실시하여 평균 70점 이상, 각 과목 70점 이상 통과자 ■ 핵심 기본 간호술 19개 통과 ■ 학술활동(비교과) 결과물 1개 이상 제출	

10. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실(5실)	실험,실습실(6실)	비고
라파엘관 416호(전용강의실) 라파엘관 417호(전용강의실) 라파엘관 422호(전용강의실) 라파엘관 520호(전용강의실) 마리아관 105호(전용강의실)	라파엘관 216호(간호학실습실Ⅲ) 라파엘관 217호(간호학실습실Ⅰ) 라파엘관 218호(간호학실습실Ⅳ) 라파엘관 219호(간호학실습실Ⅱ) 라파엘관 215호(시뮬레이션센터) 라파엘관 215-1호(시뮬레이션센터)	

2025학년도 CATHOLIC KWANDONG UNIVERSITY

교육과정



헬스케어융합대학

- 임상병리학과
- 치위생학과

교육목적

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

교육목표

보건 의료 산업체 및 의료기관과 연계한 현장실습 교육 중심으로 실무 역량 강화와 융복합기술 특성화 교육 및 가톨릭 정신에 입각한 인성교육을 바탕으로 진실한 보건 의료과학 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 각종 질병의 정확한 진단과 새로운 검사 방법을 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 의료 서비스 현장에서의 전문적이고 현장 맞춤형 임상병리사를 양성하고자 한다.

세부 목표는 다음과 같다.

(1) 보건 의료현장 맞춤형 임상병리사 전문 인력 양성
(2) 4차 산업과 관련한 의료시장을 주도하는 임상병리사 양성
(3) 의생명공학 관련 분야에서의 진단 검사를 활용하는 인재 양성
(4) 정밀 맞춤의학의료 시장에서의 부응하는 임상병리사 양성

2. 연혁

2018.03. 가톨릭관동대학교 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
2024.03. 임상병리학과 2024학번 입학

3. 교과 운영 방안

임상병리학은 기초 의과학과 생명과학이 결합된 융합학문으로 질병의 진단, 치료 경과, 예후 등을 첨단 과학기술에 기초하여 빠르고 정확하게 분석하여 해당 질환을 진단하는 응용 학문이다. 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 보건 의료산업은 고부가가치 산업으로서 그 가치를 인정받고 있고, 임상 병리 검사 기술은 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 전문 인력뿐만 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 요구사항을 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 요구사항을 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 숙련도를 평가한다.	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 실습 기간을 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

보건 의료 환경은 기존 업무를 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

이수 구분	과목명	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	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	임상병리학개론I	2	2	2	0																						
전필	인체생리학	3	3	3	0																						
전필	해부학	3	3	3	0																						
전필	임상병리학개론II	3				3	3	0																			
전필	병리학	3				3	3	0																			
전필	생화학및실습	3							3	1	2																
전필	요화학및체액검사	3							3	1	2																
전필	조직학및실습 I	3							3	1	2																
전필	심전도검사학	2										2	1	1													
전필	폐기능검사학	1										1	0	1													
전필	임상혈액학및실습	3										3	1	2													
전필	진단세포학및실습	3										3	1	2													
전필	면역혈청학및실습	3													3	1	2										
전필	분자진단학	3													3	3	0										
전필	임상화학및실습I	3													3	1	2										
전필	임상미생물학및실습I	3													3	1	2										
전필	임상화학및실습II	3																3	1	2							
전필	임상신경기능검사학	2																2	1	1							
전필	초음파검사학	1																1	0	1							
전필	수혈의학및실습	3																3	1	2							
전필	임상미생물학및실습II	3																3	1	2							
전필	임상병리사현장실습	3																			3	3	0				
전필	조직학및실습II	3																			3	1	2				
전필	공중보건학	3																			3	3	0				
전필	임상병리학세미나	3																						3	3	0	
전필	혈액학및실습	3							3	1	2																
전선	면역학	3							3	3	0																
전선	일반화학및실습	3				3	1	2																			
전선	기생충학	2										2	2	0													
전선	미생물학총론	3										3	3	0													
전선	보건통계학및실습	3																3	3	0							
전선	임상바이러스학	2																			2	2	0				
전선	국제임상병리학개론	2																						2	2	0	
전선	의료관계법규	2																			2	2	0				
전선	의학용어	2																						2	2	0	
전선	정도관리학	2																						2	2	0	
전선	병원감염관리학	2																						2	2	0	
전선	임상진균학	2																						2	2	0	
전선	육안검사학	2																						2	2	0	
전선	핵의학검사학	2																						2	2	0	
전선	채혈및실습 I	1																			1	0	1				
전선	채혈및실습II	1																						1	0	1	
전공과목 합계		109	8.5	9	0	9.5	8	2	15.5	8	8	14.5	9	6	12.5	7	6	15.5	8	9	13.5	13	2	18.5	18	1	

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명								
1	1학기	임상병리학 개론I 2-2-0	인체생리학 3-3-0	해부학 3-3-0						
	2학기	임상병리학 개론II 3-3-0	일반화학 및실습 3-1-2	병리학 3-3-0						
2	1학기	요화학및체액검사 3-1-2	조직학 및 실습 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	임상혈액학및 실습 3-1-2	진단세포학및 실습 3-1-2	기생충학 2-2-0	미생물학총론 3-3-0			
3	1학기	면역혈청학 및 실습 3-1-2	분자진단학 3-3-0	임상화학 및 실습 I 3-1-2	임상미생물학 및실습 I 3-1-2					
	2학기	임상화학 및 실습II 3-1-2	임상미생물학 및실습II 3-1-2	수혈의학 및 실습 3-1-2	임상신경기능검사학 2-1-1	초음파검사학 1-0-1	보건통계학및 실습 3-3-0			
4	1학기	임상병리사 현장실습 3-3-0	조직학및실습 II 3-1-2	임상바이러스학 2-2-0	공중보건학 3-3-0	의료관계법규 2-2-0	채혈 및 실습 I 1-0-1			
	2학기	임상병리학 세미나 3-3-0	국제임상병리학 개론 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 실습II 1-0-1

8. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	가중치합
전필	사제동행세미나1~8	50						50	100
전필	임상병리학개론 I			80	20				100
전필	인체생리학			80	20				100
전필	해부학			80	20				100
전필	임상병리학개론 II			80	20				100
전필	생화학 및 실습			80	20				100
전필	병리학			80	20				100
전필	요화학 및 체액검사			60	20			20	100
전필	조직학 및 실습 I			60	20			20	100
전필	심전도검사학			60	20			20	100
전필	폐기능검사학			60	20			20	100
전필	임상혈액학 및 실습			60	20			20	100
전필	진단세포학 및 실습			60	20			20	100
전필	면역혈청학 및 실습			60	20			20	100
전필	분자진단학			60	20			20	100
전필	임상화학 및 실습 I			60	20			20	100
전필	임상미생물학 및 실습 I			60	20			20	100
전필	임상화학 및 실습 II			60	20			20	100
전필	임상신경기능검사학			60	20			20	100
전필	초음파검사학			60	20			20	100
전필	수혈의학 및 실습			60	20			20	100
전필	임상미생물학 및 실습 II			60	20			20	100
전필	임상병리사 현장실습			20	20	20	20	20	100
전필	공중보건학			80	20				100
전필	임상병리학 세미나			80	20				100
전필	조직학 및 실습 II			60	20			20	100
전필	혈액학 및 실습			80	20				100
전선	면역학			80	20				100
전선	일반화학 및 실습			80	20				100
전선	기생충학			80	20				100
전선	미생물학총론			80	20				100
전선	보건통계학 및 실습			60	20			20	100
전선	임상바이러스학			80	20				100
전선	국제임상병리학개론			80	20				100
전선	의료관계법규			80	20				100
전선	의학용어			80	20				100
전선	정도관리학			80	20				100
전선	병원감염관리학			80	20				100
전선	임상진균학			80	20				100
전선	육안검사학			80	20				100
전선	핵의학검사학			80	20				100
전선	채혈 및 실습 I			80	20				100
전선	채혈 및 실습 II			80	20				100
역량 총합		50	0	2,960	840	20	20	410	

9. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	사제동행세미나 1~8	영문교과목명	Seminar for career development
개요 및 특성	지도 교수와 지도 학생 간에 긴밀한 관계 형성을 유도하여 학생들의 역량을 갖출 수 있도록 한다.		
교과목표	교수와 지도 학생 간 긴밀한 관계 형성을 바탕으로 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.		
교과내용	사제동행 프로그램을 통해 학과 이해, 진로 선택, 학교생활 적응 등을 위해 원활한 대학 생활을 하고자 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)	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

과목 프로파일			
과목명(국문)	임상병리학개론 I	과목명(영문)	Introduction to Clinical Laboratory Science I
개요 및 특성	임상 병리 검사와 관련한 학문의 이해를 돕기 위하여 교육과정을 전반적인 내용에 대한 소개를 하는 교과목이다.		
교과목표	임상병리학의 기본적인 개념을 이해하고 임상병리학을 전공으로 선택한 학생들에게 전공과목에 들어가기에 앞서 임상 병리 사학이란 무엇을 배우고 익혀야 하는지에 대한 길잡이 역할을 하고자 한다.		
교과내용	임상병리학과 학생들의 이해를 돕고자 해부생리학, 병리학 및 여러 임상 병리 검사와 관련된 학문을 기초로 한다. 임상병리학과를 지망한 학생들이 어떤 학문과 검사 기술을 배워나가는지 교육과정에 대한 개괄적인 내용을 이해한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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			
과목명(국문)	인체생리학	과목명(영문)	Human Physiology
개요 및 특성	몸을 구성하고 있는 각 기관 및 장기의 생리학적 기능에 대한 지식을 습득한다		
교과목표	실제 임상에서 병태 생리의 이해에 필요한 기초지식으로 활용할 수 있는 기초를 다지도록 한다.		
교과내용	세포막 전위, 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 부분 간의 상호 관계에 의한 기능의 총체를 이해하도록 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
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			
과목명(국문)	해부학	과목명(영문)	Anatomy Physiology
개요 및 특성	인체를 구성하는 각 장기 및 기관의 구조 및 생리적인 기능에 대한 지식을 습득한다.		
교과목표	중요한 인체구조 및 생리적인 관계를 정확히 파악할 수 있도록 유도한다.		
교과내용	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) 호흡 기계의 형태학적 구조와 기능 7) 비뇨기계의 형태학적 구조와 기능 8) 생식기계의 형태학적 구조와 기능		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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			
과목명(국문)	임상병리학개론 II	영문교과목명	Introduction to Clinical Laboratory Science II
개요 및 특성	임상 병리 검사와 관련한 학문의 이해를 돕기 위하여 전공과목에 대한 전반적인 내용에 대한 소개를 하는 교과목이다.		
교과목표	임상병리학의 기본적인 개념과 심화에 대하여 이해하고 임상병리학을 전공으로 선택한 학생들에게 전공과목에 들어가기에 앞서 임상 병리 사학이란 무엇을 배우고 익혀야 하는지에 대한 길잡이 역할을 하고자 한다.		
교과내용	임상병리학과 학생들의 이해를 돕고자 해부생리학, 병리학 및 여러 임상 병리 검사와 관련된 학문을 기초로 한다. 임상병리학과를 지망한 학생들이 어떤 학문과 검사 기술을 배워나가는지 교육과정에 대한 개괄적인 내용을 이해한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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			
과목명(국문)	생화학및실습	영문교과목명	Biochemistry
개요 및 특성	각종 물질의 생체 내에서의 대사작용 및 반응 기전과 체내에 미치는 영향에 대해 습득한다.		
교과목표	생화학 전반에 관한 이해와, 세포를 구성하는 헥산과 단백질의 구조 및 기능에 대해 이해한다.		
교과내용	생체를 구성하는 각 요소를 분자 수준에서 이해하고 세포 내에서 이들 각 생체분자들의 대사가 어떻게 유전자와 연결되어 조절되는지를 이해시키며 추후 대사과정을 학습하기 위한 기초 생화학을 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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			
과목명(국문)	병리학	영문교과목명	Pathology
개요 및 특성	각 질병에 대한 병리 생태학적인 이론과 각 검사 방법에 대해 습득한다.		
교과목표	질병의 원인 및 질병의 발생기전 그리고 장기의 형태학적 변화와 기능 변화를 설명하고 병리학에서 이용하는 기술적 방법 등을 교육시켜 임상에서 활용할 수 있게 한다.		
교과내용	생물학, 해부학, 생리학 등의 지식을 토대로 하여 인체가 정상상태에서 이탈하였을 경우 해부학적, 기능학적 변화에 대하여 이해하도록 한다. 질병의 원인, 발병 기전, 병리학적 변화와 진전 그리고 질병이 개체에 미치는 영향에 대하여 개괄적인 이해를 높일 수 있도록 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
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			
과목명(국문)	요화학및체액검사	영문교과목명	Urinalysis & General analysis Lab
개요 및 특성	질병과 관련된 소변의 변화와 뇨침사물의 특징과 여러 가지 체액을 분석하여 질병을 진단하는 방법을 습득한다.		
교과목표	인체의 체액 즉, 척수액, 흉수액, 복강액, 심낭액, 관절활액, 위액, 정액, 양수액, 객담, 뇨침사 등과 같은 체액에 대하여 세포학적, 형태학적 진단 분야를 학습 실험한다.		
교과내용	신장의 형태, 구조, 생리를 공부하고 소변의 물리적 특성과 질병과 관련된 소변의 변화와 뇨침사물의 특징을 이해하고 여러 가지 체액을 분석하여 질병 진단 방법을 실습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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			
과목명(국문)	조직학 및 실습 I	영문교과목명	Histology I
개요 및 특성	인체를 구성하는 세포와 조직에 대해 그 구조를 현미경을 관찰하여 질병을 진단하는 방법을 습득한다.		
교과목표	인체의 정상적인 조직 및 기관의 미세구조를 그 기능과 관련시켜 이해한다.		
교과내용	광학 현미경을 통해 보이는 인체 혹은 동물의 조직 표본을 관찰하고 상피, 결합, 연골, 뼈, 혈액, 근육, 신경조직에 대해 학습하고 계통별 조직에 대해 이해한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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			
과목명(국문)	심전도 검사학	영문교과목명	Clinical Electrocardiogram
개요 및 특성	심장의 구조적 특징과 심장의 검사 방법을 습득한다.		
교과목표	심장의 구조적 특징과 심장의 검사를 통한 부정맥을 이해하고자 한다.		
교과내용	심장의 구조적 특징과 심전도 검사를 이해하고 실습하고자 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
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			
과목명(국문)	폐기능 검사학	영문교과목명	Clinical Pulmonary FunctionTest
개요 및 특성	폐기능 검사의 기본적인 원리와 검사법을 습득한다.		
교과목표	폐의 구조적 특징과 폐의 검사를 통한 호흡기질환을 이해하고자 한다.		
교과내용	폐의 구조적 특징과 폐기능검사 검사를 이해하고 실습하고자 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
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			
과목명(국문)	임상혈액학 및 실습	영문교과목명	Clinical Hematology & Lab
개요 및 특성	혈액의 세포학적, 형태학적, 응고학적 검사에 대한 지식을 습득한다.		
교과목표	기본적인 혈액검사에서부터 혈액의 구성 성분들의 분류, 생성, 작용 기전 및 기능을 이해하고 혈액응고인자 검사, 골수 표본검사 등 임상 혈액 검사실에서 실시하는 모든 검사법의 이론 강의와 실습을 병행하여 임상병리사 업무수행능력을 배양한다.		
교과내용	1) 혈액의 개념 2) 조혈 3) 적혈구 4) 백혈구 5) 거핵 세포계 및 혈소판 6) 지혈과 응고 7) 적혈구 질환 8) 백혈구 질환 9) 출혈성 소인과 질환		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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			
과목명(국문)	진단세포학 및 실습	영문교과목명	Diagnostic Cytology
개요 및 특성	인체를 구성하는 세포 중에서 비정상적으로 변형된 세포를 구별하는 진단 방법에 대해 습득한다.		
교과목표	인체 여러 부위에서 탈락된 정상세포나 질병으로 인해 변형된 세포에 대해 임상현장에서 활용될 수 있도록 병리학적 진단법을 학습한다.		
교과내용	질강, 기관지를 비롯한 인체 각 부위에서 탈락되는 세균과 악성종양 여부를 검색하는 기술에 관하여 이해한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	진단 세포 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			
과목명(국문)	면역혈청학 및 실습	영문교과목명	Serology & Lab
개요 및 특성	면역 검사를 기초로 하여 혈청을 분석하는 검사 원리를 습득하고 그 진단 방법을 학습한다.		
교과목표	면역학을 기초로 하여 혈청학 분야의 검사에 이용되는 반응과 검사 원리를 학습하고 실험하여 임상 적용을 의한 기초가 되게 한다.		
교과내용	열성질환 감염, 결핵균, 톡소플라스마증, 매독, 후천성 면역결핍증, B형 바이러스 감염, 일본뇌염 바이러스 감염 등의 검사 및 진단법에 대해 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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			
과목명(국문)	분자진단학	영문교과목명	Molecular Diagnostics
개요 및 특성	분자생물학적 방법을 이용하는 다양한 진단 기술에 대한 이론과 방법에 대해 습득한다.		
교과목표	인간 유전과 유전 증후군을 학습하고 유전성 질환, 종양 및 감염질환 등에 적용할 수 있는 유전자 검사에 대해 학습한다.		
교과내용	1) 유전학 개요 2) 유전성 질환 3) 분자유전학 진단 기법 4) 분자유전학 진단의 적용 5) 혈액종양에서 유전자 진단법의 적용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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 (MC7)	20%	실습 시간 혹은 집단 토론회가 행해질 때 주인의식을 가지고 적극적으로 참여하고 상대방을 배려하고 있는가를 판단한다.	시험, 프로젝트, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	임상화학및실습 I	영문교과목명	Clinical Chemistry & Lab I
개요 및 특성	혈액, 뇨, 체액 등 여러 가지 화학 성분과 효소 등에 대한 정성 및 정량 분석에 대해 이론과 검사 방법에 대해 습득한다.		
교과목표	질병에 의해 유발되는 각종 생화학적인 이상상태를 파악하고 그것을 알아내기 위한 화학적, 물리학적, 면역화학적 각종 검사 방법을 이해한다.		
교과내용	총론 1) 측정 단위 2) 분석용 초자 3) 초자 기구의 종류와 사용법 4) 시약 5) 저울 및 용액 6) 전해질 7) 용량분석 8) 비색분석 9) 광도계 10) 자동분석기 11) 전기화학분석 12) 분리 분석 13) 질관리 각론 1) 검체와 제단백 2) 탄수화물 3) 비단백질소 4) 단백질 5) 물과 전해질		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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			
과목명(국문)	임상미생물학 및 실습 I	영문교과목명	Clinical Microbiology & Lab I
개요 및 특성	임상 검체별 미생물에 대한 취급 및 배양방법에 대한 지식과 임상질환 간의 관계에 대해 습득한다.		
교과목표	미생물 분류의 기본 개념, 구조적인 특성, 증식 및 물질대사, 미생물 유전학의 기본 개념 및 인간과의 상호 관계 등을 익힘으로써 미생물에 대한 기본적인 이해도를 높인다.		
교과내용	총론 1) 미생물의 분류 2) 세균의 구조와 관찰 3) 세균의 유전과 변이 4) 세균의 영양과 대사 5) 세균과 사람 사이의 상호 관계 6) 미생물의 물리화학적 관리 7) 미생물 감염의 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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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			
과목명(국문)	임상화학 및 실습 II	영문교과목명	Clinical Chemistry & Lab II
개요 및 특성	혈액, 뇨, 체액 등 여러 가지 화학 성분과 효소 등에 대한 정성 및 정량 분석에 대해 이론과 검사 방법에 대해 습득한다.		
교과목표	질병에 의해 유발되는 각종 생화학적인 이상상태를 파악하고 그것을 알아내기 위한 화학적, 물리학적, 면역화학적 각종 검사 방법을 이해한다.		
교과내용	1) 측정 단위 2) 분석용 초자 3) 초자 기구의 종류와 사용법 4) 시약 5) 저울 및 용액 6) 전해질 7) 용량분석 8) 비색분석 9) 광도계 10) 자동분석기 11) 전기화학분석 12) 분리 분석 13) 질관리 각론 1) 검체와 제단백 2) 탄수화물 3) 비단백질소 4) 단백질 5) 물과 전해질 6) 혈액가스 7) 효소 8) 간기능검사 9) 신장 기능검사 10) 지질, 지단백, 아포 지단백 11) 호르몬과 비타민 12) 약물검사 13) 표지자		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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			
과목명(국문)	임상신경기능검사학	영문교과목명	Clinical Neurophysiology test
개요 및 특성	신경기능에 대한 검사 방법, 원리, 결과 해석에 대해 습득한다.		
교과목표	다양한 신경과 관련한 전기생리학적 검사에 대한 이해, 임상적 적용 및 판독에 대해 이해하고자 한다.		
교과내용	뇌파검사, 수면검사, 근전도 검사 등을 실습하고 이해하고자 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
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			
과목명(국문)	초음파검사학	영문교과목명	Clinical Ultrasound test
개요 및 특성	초음파 검사에 대한 방법, 원리, 결과 해석에 대해 습득한다.		
교과목표	초음파의 원리에 대해 이해하고 초음파를 활용한 검사 방법들을 이해하고자 한다.		
교과내용	초음파를 이용한 심장, 갑상샘 등에 대한 실습 및 결과를 이해하고자 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
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			
과목명(국문)	수혈의학 및 실습	영문교과목명	Blood Transfusion & Lab
개요 및 특성	혈액을 수혈하기 전에 시행되는 검사의 이론과 기법에 대해 습득한다.		
교과목표	혈액 수혈에 수반되는 적합성에 대한 각종 전문검사, 각종 혈액 제재의 제조와 보관 및 제공 기술을 이해한다.		
교과내용	1) 수혈의 역사 2) 면역 혈액학 3) 혈액형 4) 채혈 5) 혈액제재와 수혈 요법 및 성분채혈 6) 사람 백혈구 항원 7) 수혈 부작용 8) 검사 방법 9) 정도 관리		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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			
과목명(국문)	임상미생물학 및 실습 II	영문교과목명	Clinical Microbiology & Lab II
개요 및 특성	임상 검체별 미생물에 대한 취급 및 배양방법에 대한 지식과 임상질환 간의 관계에 대해 습득한다.		
교과목표	미생물 분류의 기본 개념, 구조적인 특성, 증식 및 물질대사, 미생물 유전학의 기본 개념 및 인간과의 상호 관계 등을 익힘으로써 미생물에 대한 기본적인 이해도를 높인다.		
교과내용	총론 1) 미생물의 분류 2) 세균의 구조와 관찰 3) 세균의 유전과 변이 4) 세균의 영양과 대사 5) 세균과 사람 사이의 상호 관계 6) 미생물의 물리화학적 관리 7) 미생물 감염의 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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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			
과목명(국문)	임상병리사 현장실습	영문교과목명	Clinical Practice of CLS
개요 및 특성	임상 병리 검사의 전반적인 분야에 대해 병원실습을 수행한다.		
교과목표	의과대학 부속병원 등 종합병원의 검사실에서 대학에서 배운 내용을 현장에서 적용해 보며 실무를 익히고 견학, 실습한다.		
교과내용	임상에서 직접 환자와 검체를 대상으로 검체 채취에서부터 검사 분석을 거쳐 결과와 보고까지 실제 임상검사업무가 진행되는 장소에서 전공 부서를 교대하며 임상실습 교육을 실시한다. 실습은 3학년 마치고 4학년 올라가는 겨울방학에 수행한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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 요구사항을 파악하여 임상병리사 직무에 도움이 되도록 한다.	프로젝트
자원활용능력 (MC6)	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			
과목명(국문)	공중보건학	영문교과목명	Public Health
개요 및 특성	건강과 공중보건의 개념을 이해한다.		
교과목표	조직화된 지역사회의 노력을 통한 질병의 예방, 생명의 연장 및 심신의 효율을 증진하는데 필요한 내용을 체계적으로 학습한다.		
교과내용	건강과 공중보건의 개념을 이해하고, 역학 및 질병관리, 환경 보건 및 보건 관리에 대하여 배우고 공공의 보건 발전에 기여할 수 있도록 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
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			
과목명(국문)	임상병리학 세미나	영문교과목명	Clinical Laboratory Science Seminar
개요 및 특성	임상병리사라는 소양을 기르면 전문 영역의 확대에 기여한다.		
교과목표	임상 병리 검사실의 종합적인 운용에 대해 이해하고 더불어 현장에서의 임상적 진단의 지식과 경험을 보다 심화, 강화시킨다.		
교과내용	임상화학, 임상미생물학, 임상혈액학, 임상생리학, 조직병리학의 연구를 위한 다양한 방법론들을 조사하고 이를 활용한 실험들을 분석함으로써 관련 분야에 대한 구체적인 실험의 설정 방법을 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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)	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			
과목명(국문)	조직학 및 실습 II	영문교과목명	Histology II
개요 및 특성	인체를 구성하는 세포와 조직에 대해 그 구조를 현미경을 관찰하여 질병을 진단하는 방법을 습득한다.		
교과목표	인체의 정상적인 조직 및 기관의 미세구조를 그 기능과 관련시켜 이해한다.		
교과내용	광학 현미경을 통해 보이는 인체 혹은 동물의 조직 표본을 관찰하고 상피, 결합, 연골, 뼈, 혈액, 근육, 신경조직에 대해 학습하고 계통별 조직에 대해 이해한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	조직 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			
과목명(국문)	혈액학 및 실습	영문교과목명	Hematology
개요 및 특성	혈구의 생성 과정과 이에 수반되는 질병 및 검사 방법에 대하여 기본 지식 및 검사법에 대해 습득한다.		
교과목표	혈액학 검사의 이해를 위한 기초 과목으로 혈액에 대한 특성을 이해하고자 한다.		
교과내용	인체 혈액의 조혈기관으로부터 혈구의 분화, 생성 과정, 혈구의 정상적인 형태, 구성 성분 및 대사기능 등을 이해하고, 각종 혈액질환의 분류와 원인 및 검사 소견 등을 알아본다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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			
과목명(국문)	면역학	영문교과목명	Immunology
개요 및 특성	면역현상에 대한 기본 지식을 습득한다.		
교과목표	인체의 기본적인 방어능력의 하나인 면역 현상에 대한 기초 지식을 학습하고, 이러한 면역 현상과 질병과의 관련성을 이해한다.		
교과내용	면역 시스템의 구성 요소와 방어 기작, 항체의 구조 및 생산, B-림프구와 T-림프구의 특성, 면역 과민 반응, 면역 반응의 조절 등에 대하여 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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)	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			
과목명(국문)	일반화학 및 실습	영문교과목명	General Chemistry
개요 및 특성	화학의 기초적인 원리를 습득한다.		
교과목표	화학물질의 특성을 이해하고 활용하기 위한 원리와 응용을 습득하고자 한다.		
교과내용	화학의 기초적인 원리를 습득하고, 실험과 실제 이론의 응용 등을 교육함으로써 현대 화학의 연구분야에 대한 전반적인 모습을 이해한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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			
과목명(국문)	기생충학	영문교과목명	Parasitology
개요 및 특성	기생충 감염으로 야기되는 질병과 그 검사 방법에 대해 습득한다.		
교과목표	인체에 기생하는 선충류, 원충류 등의 형태, 생활사, 병원성 진단 및 예방에 대하여 이해한다.		
교과내용	기생충의 형태, 생활사, 병원성 진단 및 예방 및 진단에 대해 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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			
과목명(국문)	미생물학총론	영문교과목명	Microbiology
개요 및 특성	미생물의 형태, 대사 기전, 생물학적 현상 등 미생물학의 기초를 습득한다.		
교과목표	미생물학의 발달사, 학문적 위치, 여러 미생물들의 구조, 배양, 성장, 생리, 유전 현상들에 대하여 배우며 이를 토대로 임상미생물학 실습에 응용하고자 한다.		
교과내용	병원 미생물의 분류, 물리적, 화학적 성질에 대하여 교육하고자 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
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			
과목명(국문)	보건통계학 및 실습	영문교과목명	Health Statistics
개요 및 특성	보건 분야에서 수행된 실험이나 측정에서 수집된 자료를 통계적 방법을 통해 분석하고 결과를 해석하는 방법을 습득한다.		
교과목표	통계학에 대한 기본 지식을 바탕으로 각종 건강지표, 보건산업 및 의료경영 관련 지표 등에 대하여 이해하고 통계적 추정을 통하여 불확실한 사안에 대해 판단의 근거를 마련하고자 한다.		
교과내용	통계의 기본 개념, 통계 분석방법, 통계 데이터의 해석, 통계를 위한 디자인의 이해 등을 학습하고자 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
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			
과목명(국문)	임상바이러스학	영문교과목명	Clinical Virology
개요 및 특성	세계화 진행으로 바이러스의 감염 기회가 커지고 있는 현 상황에서 바이러스에 대해 이해하고자 한다.		
교과목표	바이러스의 정의, 분류, 생활사 등을 통해 바이러스의 특징을 타 생물과 비교하고 바이러스와 숙주의 상호 관계를 통해 바이러스가 질병을 일으키게 되는 기작 등을 이해한다.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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			
과목명(국문)	국제임상병리학개론	영문교과목명	International biomedical laboratory science
개요 및 특성	글로벌 역량을 갖춘 국제 임상병리사를 육성하고자 한다.		
교과목표	국제 임상병리사 자격증 취득을 위하여 임상병리학 전반에 걸친 내용을 영어로 이해한다.		
교과내용	임상병리학과 학생들의 이해를 돕고자 해부생리학, 병리학 및 여러 임상 병리 검사와 관련된 학문을 기초로 한다. 임상병리학과를 지망한 학생들이 어떤 학문과 검사 기술을 배워나가는지 교육과정에 대한 개괄적인 내용을 영어로 이해한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	80%	국제 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			
과목명(국문)	의료관계법규	영문교과목명	Laws and Regulations on health
개요 및 특성	보건 의료 법률체계와 의료인으로서 법적 책임감을 갖도록 한다.		
교과목표	보건 의료관계 법규(의료법, 의료 기사법 등)를 중심으로 보건의료인으로서 적절한 역할을 이해하고 이를 통하여 보건 의료 법률체계를 학습한다.		
교과내용	1) 의료법 2) 의료 기사 등에 관한 법률 3) 감염병의 예방 및 관리에 관한 법률 4) 지역보건법 5) 혈액관리법		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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			
과목명(국문)	의학용어	영문교과목명	Medical Terminology
개요 및 특성	의학 분야에 널리 쓰이는 의학 관계 용어의 개념을 습득한다.		
교과목표	전공과목의 학습을 위하여 의학 분야에서 널리 쓰이는 의학 관계 용어와 개념의 습득에 목표를 둔 과정이다.		
교과내용	전공과목의 학습을 위하여 의학 분야에서 널리 쓰이는 의학 관계 용어와 개념의 습득에 목표를 둔 과정이다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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			
과목명(국문)	정도관리학	영문교과목명	Quality managment
개요 및 특성	실험에서 나온 결과의 정확성을 유지하기 위해 정도 관리의 원리와 방법을 습득한다.		
교과목표	임상병리사가 다루는 검사 항목에서의 정도 관리의 중요성을 배우고자 한다.		
교과내용	임상화학, 혈액학, 미생물, 생리학 등 여러 분야에서의 데이터의 정도 관리를 위한 개념과 실무 데이터를 이해한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	80%	정도 관리와 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			
과목명(국문)	병원감염관리학	영문교과목명	Hospital acquired infection control
개요 및 특성	병원 내 감염을 예방하기 위한 기초지식, 감염관리에 대해 이해하고, 병원감염관리사로서의 임상병리사의 역할에 대해 이해한다.		
교과목표	병원에서의 감염성 관리에 대한 중요성을 이해하고 임상병리사로서의 역할을 습득하고자 한다.		
교과내용	병원감염관리학의 이해와 병원감염의 미생물 특성을 이해하고자 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
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			
과목명(국문)	임상진균학	영문교과목명	Clinical Mycology
개요 및 특성	진균의 검사와 임상질환 간의 관계에 대해 습득한다.		
교과목표	진균의 발달사, 학문적 위치, 여러 진균들의 구조, 배양, 성장, 생리, 유전 현상들에 대하여 배우며 이를 토대로 임상미생물에 응용하고자 한다.		
교과내용	병원 진균들의 분류, 물리적, 화학적 성질에 대하여 교육하고자 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
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			
과목명(국문)	육안검사학	영문교과목명	Gross Anatomy
개요 및 특성	병변 부위와 정상조직을 육안으로 구별할 수 있는 지식을 습득한다.		
교과목표	육안검사를 통해 병리학적 진단하는 능력을 기른다.		
교과내용	육안검사와 관련하여 인체의 장기의 구조 및 위치 등을 이해한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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			
과목명(국문)	핵의학검사학	영문교과목명	Nuclear Medicine
개요 및 특성	방사성 동위원소 및 방사성의약품을 이용하여 우리 몸의 상태와 질병을 진단하는 지식을 습득한다.		
교과목표	핵의학을 검사에 응용할 수 있는 능력을 기른다.		
교과내용	핵의학과 관련하여 동위원소의 정의, 동위원소를 활용한 검사 방법 등에 대하여 이해한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	80%	핵의학 검사와 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			
과목명(국문)	채혈 및 실습 I	영문교과목명	Blood Collection and Clinical Practice I
개요 및 특성	채혈에 관한 전반적 이론 및 실습을 통해 임상병리사로의 기본을 갖추고자 한다.		
교과목표	임상병리사가 갖추어야 할 채혈 업무의 기본을 습득한다.		
교과내용	채혈에 관한 이론 및 채혈 실습을 익힌다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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			
과목명(국문)	채혈 및 실습 II	영문교과목명	Blood Collection and Clinical Practice II
개요 및 특성	채혈에 관한 전반적 이론 및 실습을 통해 임상병리사로의 기본을 갖추고자 한다.		
교과목표	임상병리사가 갖추어야 할 채혈 업무의 기본을 습득한다.		
교과내용	채혈에 관한 이론 및 채혈 실습을 익힌다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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

10. 전공 이수 요건

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

11. 전공 강의실 및 실습실 현황

'강의실	실험·실습실	비고
바오로관 218호(임상병리학과 전용강의실)	바오로관 206호(임상생리학검사실) 바오로관 214호(미생물학검사실) 바오로관 215호(조직학검사실) 바오로관 216호(진단검사실습실) 바오로관 217호(분자진단실습실)	

치위생학과
Department 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 실무역량을 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. 연혁

2019.03. 가톨릭관동대학교 치위생학과 신설
2019.03. 치위생학과 2019학번 입학
2020.03. 치위생학과 2020학번 입학
2021.03. 치위생학과 2021학번 입학
2022.03. 치위생학과 2022학번 입학
2023.03. 치위생학과 2023학번 입학
2024.03. 치위생학과 2024학번 입학

3. 교과 운영 방안

가. 올바른 인격과 봉사정신을 함양할 수 있는 인성교육과 전문직업관 확립
나. 구강건강증진 전문가로서의 체계적인 전공지식
다. 과학적 접근법에 따른 통합적 문제해결능력 배양
라. 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, 임상치과 진료 협조, 치과진료 기록 및 건강보험 청구 등의 임상실무를 효율적으로 수행할 수 있는 능력	실습 시험, 과제
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 의사소통할 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

이수 구분	과목명	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	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	치아형태학및실습	3	3	2	1																						
전선	구강생리학	2	2	2	0																						
전선	구강조직발생학	2	2	2	0																						
전선	치주학	2				2	2	0																			
전선	두경부해부학및실습	2				2	1	1																			
전선	구강미생물학	2				2	2	0																			
전선	구강병리학	2				2	2	0																			
전선	치면세마론및실습 I	3							3	1	2																
전선	구강방사선학및실습	3							3	2	1																
전선	치과보존학	2							2	2	0																
전선	치과보철학	2							2	2	0																
전선	치과임상학 I	2							2	2	0																
전선	치면세마론및실습 II	3										3	1	2													
전선	치과재료학및실습	2										2	1	1													
전선	예방치과학및실습	3										3	1	2													
전선	소아치과학	2													2	2	0										
전필	임상치위생학및실습 I	3													3	1	2										
전선	임상전단계실습	2													2	0	2										
전선	치과교정학	2													2	2	0										
전선	구강악안면외과학	2													2	2	0										
전필	치과위생사 현장실습 I	3													3	0	3										
전선	공중구강보건학	2													2	2	0										
전선	치과임상학 II	2													2	2	0										
전필	임상치위생학및실습 II	3																3	1	2							
전선	핵심치위생실무실습	2																2	1	1							
전선	교육치위생학및실습	3																3	2	1							
전필	치과위생사 현장실습 II	3																3	0	3							
전선	노인치위생학및실습	2																2	1	1							
전필	임상치위생학및실습 III	3																			3	1	2				
전선	지역사회치위생학및실습	3																			3	1	2				
전선	구강보건통계학및실습	2																			2	1	1				
전선	치위생기초세미나	1																			1	1	0				
전선	치위생임상세미나	1																			1	1	0				
전선	치과건강보험실습	2																						2	1	1	
전필	임상치위생학및실습IV	3																						3	1	2	
전선	보건의료관계법규및윤리	2																						2	2	0	
전선	치주기구실습	3																						3	0	3	
전공과목 합계		92	9.5	9	1	8.5	8	1	12.	10	3	8.5	4	5	18.5	12	7	13.5	6	8	10.5	6	5	10.5	5	6	

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명							
1학년	1학기	치의학용어 1-1-0	치위생학개론 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				
2학년	1학기	치면세마론 및 실습 I 3-1-2	구강방사선학 및 실습 3-2-1	치과보존학 2-2-0	치과보철학 2-2-0	치과임상학 I 2-2-0			
	2학기	치면세마론 및 실습 II 3-1-2	치과재료학 및 실습 2-1-1	예방치과학 및 실습 3-1-2					
3학년	1학기	소아치과학 2-2-0	임상치위생학 및 실습 I 3-1-2	임상전단계실습 2-0-2	치과교정학 2-2-0	구강악안면외과학 2-2-0	치과위생사 현장실습 I 3-0-3	공중구강보건학 2-2-0	치과임상학 II 2-2-0
	2학기	임상치위생학 및 실습 II 3-1-2	핵심치위생실무 실습 2-1-1	교육치위생학 및 실습 3-2-1	치과위생사 현장실습 II 3-0-3	노인치위생학 및 실습 2-1-1			
4학년	1학기	임상치위생학 및 실습 III 3-1-2	지역사외치위생학 및 실습 3-1-2	구강보건통계학 및 실습 2-1-1	치위생기초세미나 1-1-0	치위생임상세미나 1-1-0			
	2학기	치과건강보험실습 2-1-1	임상치위생학 및 실습IV 3-1-2	보건의료관계법규 및 윤리 2-2-0	치주기구실습 3-0-3				

8. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
전필	사제동행세미나1~8					60	20	20		100
전선	치의학용어		30					40	30	100
전선	치위생학개론					60	40			100
전선	치아형태학및실습	80	20							100
전선	구강생리학	80	20							100
전선	구강조직발생학	80	20							100
전선	치주학	80	20							100
전선	두경부해부학및실습	80	20							100
전선	구강미생물학	80	20							100
전선	구강병리학	80	20							100
전선	치면세마론및실습 I	60	40							100
전선	구강방사선학및실습	80		20						100
전선	치과보존학	60	40							100
전선	치과보철학	60	20	20						100
전선	치면세마론및실습 II	60	40							100
전선	치과재료학및실습	60	40							100
전선	예방치과학및실습	70	30							100
전선	소아치과학	60	40							100
전필	임상치위생학및실습 I	20	40	40						100
전선	임상전단계실습	60	40							100
전선	치과교정학	60	40							100
전선	구강악안면외과학	60	40							100
전필	치과위생사 현장실습 I		40	20			40			100
전선	공중구강보건학	20			80					100
전필	임상치위생학및실습 II	20	40	40						100
전선	핵심치위생실무실습	50	50							100
전선	교육치위생학및실습		20	40	40					100
전필	치과위생사 현장실습 II		40	20			40			100
전선	노인치위생학및실습		30			40	30			100
전필	임상치위생학및실습 III	20	40	40						100
전선	지역사회치위생학및실습	20			80					100
전선	구강보건통계학및실습	80	20							100
전선	치위생기초세미나	20	20	60						100
전선	치위생임상세미나	20	20	60						100
전선	치과건강보험실습	60	40							100
전필	임상치위생학및실습IV	20	40	40						100
전선	보건의료관계법규및윤리		40				60			100
전선	치주기구실습	50	50							100
전선	치과임상학 I	60	20	20						100
전선	치과임상학 II	60	20	20						100
역량 총합		1,770	1,110	440	200	160	230	60	30	

9. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	사제동행세미나1-8	과목명(영문)	Seminar for career development
개요 및 특성	치위생학과 학생의 학과 적응을 돕고, 대학생활의 목표를 설정하도록 지도하며, 수행과정을 밀착지도하여 성과를 달성할 수 있도록 지원함		
교과목표	- 사제동행세미나는 학생들에게 대학 생활, 진로, 역량 배양, 취업과 관련한 지도 및 상담을 제공하는 것을 목적으로 함.		
교과내용	졸업요건 확인, 필수 이수 교과목 소개, 학과 전공 교과 학습 상담, 비교과 프로그램 소개		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
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(국문)	치의학용어	과목명(영문)	Dental Terminology
개요 및 특성	치의학 전문용어의 기본구조를 어원적으로 이해하고, 기초 지식을 함양하여 치과위생사의 직무에 필요한 술기에 활용할 수 있다.		
교과목표	- 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.		
교과내용	- 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
치위생 임상실무 (MC2)	30%	치과임상에서 질병의 증상이나 진료 내용을 충분히 이해하여 원활한 업무 수행을 할 수 있다.	중간/기말시험
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/기말시험, 발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	치위생학개론	과목명(영문)	Introduction to Dental Hygiene
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.		
교과목표	- 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.		
교과내용	- 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전문직업관 (MC5)	60%	치과위생사의 역할과 책임을 알고, 구강보건전문가로써 역량을 갖추기 위한 노력을 기울일 수 있다.	중간/기말시험
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(국문)	치아형태학 및 실습	과목명(영문)	Dental Morphology & Practice
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 사람의구강내를 관찰하기 위한 역량을 기를 수 있는 교과목이다. 또한 국가시험 이론 교과목으로써 면허취득을 위해 중요한 과정이다.		
교과목표	- 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 재현해 낼 수 있다.		
교과내용	- 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	80%	치아의 구조를 이해하고, 각 치아의 형태적 특징을 재현해낼 수 있다.	중간/기말시험
치위생 임상실무 (MC2)	20%	구강 내에서 치아의 형태적 변화를 파악하고, 치아형태에 대한 기초적 지식을 기반으로 임상과정을 효율적으로 수행할 수 있다.	중간/기말시험, 발표, 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	구강생리학	과목명(영문)	Oral Physiology
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.		
교과목표	- 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.		
교과내용	- 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	80%	세포와 조직의 구조와 생리적 활동에 대한 지식을 습득하고, 이와 관련된 구강환경을 이해할 수 있다.	중간/기말시험
치위생 임상실무 (MC2)	20%	구강영역의 감각, 타액분비, 교합, 미각, 연하 등 생리적 작용을 이해하고, 임상진료에 적절히 활용할 수 있다.	중간/기말시험, 발표, 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	구강조직발생학	과목명(영문)	Oral Histology & Embryology
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.		
교과목표	- 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.		
교과내용	- 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	80%	구강 내 조직의 정상적 발생과정과 조직학적 구조 및 기능을 습득하고, 조직에서 나타나는 변화를 이해할 수 있다.	중간/기말시험
치위생 임상실무 (MC2)	20%	구강영역에 발생하는 병소의 조직학적 변화와 질병 발생의 원리를 이해하여 임상술기 수행 시 적용할 수 있다.	중간/기말시험, 발표, 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	치주학	과목명(영문)	Periodontics
개요 및 특성	치아와 치주조직의 건강을 유지·증진시키기 위해서 정기적으로 환자의 치위생 상태를 평가하고 교육하며, 전문가로서 치위생관리를 수행할 수 있다.		
교과목표	- 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.		
교과내용	- 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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/기말시험
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/기말시험, 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	두경부해부학 및 실습	과목명(영문)	Head and Neck Anatomy & Practice
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.		
교과목표	- 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.		
교과내용	- 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	80%	두개골을 구성하는 뼈의 위치와 형태를 알고, 각 부위에 부착하는 근육의 기능을 이해할 수 있다. 두경부영역의 혈관과 신경분포를 알고 설명할 수 있다.	중간/기말시험
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/기말시험, 발표, 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	구강미생물학	과목명(영문)	Oral Microbiology
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.		
교과목표	- 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.		
교과내용	- 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	80%	치위생과정의 전공 기초과정으로 구강병의 원인의 종류와 특성 및 그에 따른 예방법에 대한 전공직무능력을 극대화하고, 종합적 사고를 할 수 있다.	중간/기말시험
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/기말시험, 발표, 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	구강병리학	과목명(영문)	Oral Phathology
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.		
교과목표	- 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.		
교과내용	- 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	80%	구강악안면 영역에 발생하는 질병과 관련된 기초지식을 습득하고, 병인과 치료과정을 이해할 수 있다.	중간/기말시험
치위생 임상실무 (MC2)	20%	질병의 진단, 치료, 예후 등 질병에 대해 심도있게 이해하고, 이러한 기반지식을 임상과정에 응용할 수 있다.	중간/기말시험, 발표, 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	치면세마론및실습 I	과목명(영문)	Dental Prophylaxis & practice I
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.		
교과목표	- 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.		
교과내용	- 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 술기 수행이라는 하위역량을 효과적으로 증진시킬 수 있다. - 치면세마론 및 실습은 국가시험 이론 및 실기에 해당하는 교과목이며, 본 교과목은 치과위생사 면허취득을 위한 중요한 과정이다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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/기말시험
치위생 임상실무 (MC2)	40%	치주기구를 활용하여 치석탐지와 치석제거술을 올바른 방법으로 수행할 수 있다.	실습평가

과목 프로파일			
과목명(국문)	구강방사선학및실습	과목명(영문)	Oral Radiology and Practice
개요 및 특성	치과의료기관에서 치과위생사가 담당하는 핵심실무중 하나인 진단용 구내방사선 촬영의 원리와 촬영법 및 안전관리에 대해 학습한다.		
교과목표	- 치과의료기관에서 치과위생사가 담당하는 핵심실무중 하나인 진단용 구내방사선 촬영의 원리와 촬영법을 습득하고 수행할 수 있다. - 방사선 안전관리를 적절히 수행할 수 있다.		
교과내용	- 방사선의 원리, 방사선의 발생, 방사선필름, 방사선 사진의 특성, 필름의 현상, 구내방사선촬영법, 교익 및 교합방사선촬영법, 디지털촬영법, 촬영상의 오류, 구외방사선촬영법, 방사선방어에 대한 이론적 학습을 수행한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	80%	진단용 방사선촬영에 사용되는 장비와 기구의 사용법을 알고, 촬영원리를 이해할 수 있다.	중간/기말시험
창의적 문제해결 능력(MC3)	20%	구내방사선촬영과 구외방사선촬영에 사용되는 장비와 기구를 적절히 사용하고, 방사선 안전관리를 적절히 수행하며 최적의 방사선사진을 촬영할 수 있다.	중간/기말시험, 발표, 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	치과보존학	과목명(영문)	Conservative Dentistry
개요 및 특성	국가고시 과목으로서 전문가가의 지식을 습득하고 치과보존 재료를 익힐 수 있다.		
교과목표	- 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.		
교과내용	- 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	60%	치아의 형태와 기능을 보존하기 위한 보존처치 방법 및 재료에 대한 치위생 전공지식을 습득하여 전공직무능력을 극대화하고, 종합적 사고를 할 수 있다.	중간/기말시험
치위생 임상실무(MC2)	40%	보존치료 처치에 대한 다양한 술식과 재료 사용법 등의 임상실무를 효율적으로 수행할 수 있다.	중간/기말시험, 발표, 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	치과보철학	과목명(영문)	Prosthodontics
개요 및 특성	치과보철학을 이해하여 임상지원의 핵심역할을 할 수 있다.		
교과목표	- 치과보철과 관련한 용어를 이해한다. - 보철치료와 관련된 구강악안면조직의 해부학적 특징을 이해한다. - 보철치료시에 치과위생사의 역할을 이해한다.		
교과내용	- 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	60%	치아 기능과 형태를 복원하고 상실치아를 위한 재활치료로 다양한 보철물을 적용하여 기능을 회복하는 치위생 전공지식을 습득하여 전공직무능력을 극대화하고, 종합적 사고를 할 수 있다.	중간/기말시험
치위생 임상실무(MC2)	20%	다양한 보철물의 적용과정 및 보철장착 후 2차 구강병 예방을 위한 치과위생사의 기술과 교육 등의 임상실무를 효율적으로 수행할 수 있다.	중간/기말시험, 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/기말시험, 발표, 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	치면세마론및실습 II	과목명(영문)	Dental Prophylaxis & practice II
개요 및 특성	전문가적 지식과 술기에 근거하여 치과위생사 주도의 치위생관리를 수행할 수 있다.		
교과목표	- 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.		
교과내용	- 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	60%	비외과적 치주처치에 대한 개념을 이해하고, 환자/대상자 및 술자의 올바른 자세 와 위치 설정 방법, 치주기구 및 전동기구의 특징과 사용방법, 치주기구연마법 등을 습득하여 술기에 적용할 수 있다.	중간/기말시험
치위생 임상실무 (MC2)	40%	치주기구 및 전동기구를 활용하여 비외과적 치주처치를 효율적으로 수행할 수 있다.	실습평가

과목 프로파일			
과목명(국문)	치과재료학및실습	과목명(영문)	Dental Materials and Practice
개요 및 특성	치위생연구를 수행하여 지식체를 개발하며, 개발된 지식체를 현장에 적용하는 능력을 키운다.		
교과목표	- 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.		
교과내용	- 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	60%	치과에서 사용되는 다양한 재료의 특성을 알고, 사용법을 터득할 수 있다.	중간/기말시험
치위생 임상실무 (MC2)	40%	다양한 임상현장에서 적절한 재료를 선택하여 올바른 방법으로 사용할 수 있다.	중간/기말시험, 발표, 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	예방치과학및실습	과목명(영문)	Preventive Dentistry & Practice
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.		
교과목표	- 구강병 발생기전에 대하여 이해한다. - 구강병 예방방법에 대하여 이해한다. - 대상자별 구강병 예방사업을 계획-수행-평가할 수 있다.		
교과내용	- 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	70%	개인 및 집단을 대상으로 한 구강질환의 예방, 구강건강의 유지 및 증진을 위한 원리와 방법을 습득하여 치위생관리과정에 응용할 수 있다.	중간/기말시험
치위생 임상실무(MC2)	30%	환자/대상자의 구강병 발생을 예측하고, 환자/대상자에게 필요한 예방법을 체계적으로 제공할 수 있다.	실습평가

과목 프로파일			
과목명(국문)	소아치과학	과목명(영문)	Pedodontics
개요 및 특성	성인의 구강 건강을 좌우할 소아청소년 구강건강관리에 대한 전문지식을 알 수 있다.		
교과목표	- 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.		
교과내용	- 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	60%	소아 청소년의 연령에 따른 행동학적 특성과 구강악안면의 변화를 이해할 수 있다.	중간/기말시험
치위생 임상실무(MC2)	40%	소아청소년 환자의 임상진료와 처치, 치료계획을 이해하고, 적절한 행동을 결정하여 수행할 수 있다.	중간/기말시험, 발표, 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	임상전단계실습	과목명(영문)	Dental Specialty Procedures & Practice
개요 및 특성	학생은 치과 진료과정에 대한 이론적 근거를 바탕으로 임상 현장에서의 업무를 원활하게 수행할 수 있다.		
교과목표	- 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.		
교과내용	- 임상치과과정실습1 과목은 임상현장에서 수행하는 진료협조 실무를 상호실습, 개별실습을 통해 숙련시켜나가는 교과목이다. - 치위생 전공자에게 요구되는 치위생실무역량을 습득하기에 적합한 교과목으로 현장요구형 인재를 양성하기위해 실습과정이 구성되어 있다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	60%	임상치의학 교과목의 지식을 습득하여 치과진료지원 영역에서의 각 임상과별 치과위생사의 업무를 이해하고 임상 현장에서 적용할 수 있다.	중간/기말시험
치위생 임상실무(MC2)	40%	치과위생사의 직무에 필요한 각 임상과별 핵심 술기를 효율적으로 수행할 수 있다.	실습평가, 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	임상치위생학및실습 I	과목명(영문)	Clinical Dental Hygiene and Practice I
개요 및 특성	근거중심의 임상치위생 업무를 수행하기 위해 치위생과정(치위생사정, 치위생진단, 치위생계획, 치위생수행, 치위생평가)에서 필요한 지식과 실무능력을 습득한다.		
교과목표	- 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.		
교과내용	- 임상치위생학 및 실습1은 임상치위생학 교과목에서 치위생관리 과정을 수행하기 위하여 〈치위생 사정〉,〈치위생 수행〉의 각 세부단계에 대한 이론 및 학생 간 상호실습을 진행하여, 치위생 필수 술기항목에 대하여 익히도록 한다. - 나아가 근거 중심의 치위생관리 과정에 대한 기반을 정립할 수 있도록 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
전공지식 습득 (MC1)	20%	치위생사정, 치위생판단, 치위생계획, 치위생수행, 치위생평가 등에 대한 이론적 지식과 술기를 습득하고 통합적으로 이해하여 치위생관리과정에 활용할 수 있다.	중간/기말시험
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(국문)	치과교정학	과목명(영문)	Orthodontics
개요 및 특성	교정은 부정교합을 개선하여 바람직한 형태와 기능 할 수 있도록 유도하는 치료과정이며, 성장과정과 구강악습관등 다양한 교육과지도 과정의 전문치과위생사 역할을 위한 임상지식습득		
교과목표	- 교정치료의 목적을 이해한다. - 교정환자에세 교정의 필요성 및 교육을 실시할 수 있다. - 교정치료시에 치과위생사의 역할을 이해한다.		
교과내용	- 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	60%	성장과정에 따른 악안면 및 치아의 올바른 구조의 형성으로 구강병을 예방하는 과정의 전공지식을 습득하여 전공직무능력을 극대화하고, 종합적 사고를 할 수 있다.	중간/기말시험
치위생 임상실무 (MC2)	40%	치과 교정과정에서 치과위생사의 법적업무인 결찰 및 구강병 예방을 위한 구강위생관리 교육 등의 임상실무를 효율적으로 수행할 수 있다.	중간/기말시험, 발표, 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	구강악안면외과학	과목명(영문)	Oral & Maxillofacial Surgery
개요 및 특성	구강악안면외과는 국가고시 과목으로 구강외과 진료와 기구를 익히는 과목이다.		
교과목표	- 구강악안면에서 발생되는 질환을 이해한다. - 구강악안면외과 질환자의 감염 관리와 외과적 수술 준비를 할 수 있다 - 구강악안면외과 질환별 합병증 관리와 치과위생사 역할에 대하여 이해한다.		
교과내용	- 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	60%	구강악안면영역에서 나타나는 질환과 합병증에 대한 지식을 습득한다. 구강악안면 외과 질환자의 감염관리와 수술에 대해 이해한다.	중간/기말시험
치위생 임상실무 (MC2)	40%	구강악안면외과학에 대한 이해를 바탕으로 진단 및 치료계획, 감염관리, 수술 준비 등 임상 과정에서 이루어지는 치과위생사의 역할을 수행할 수 있다.	중간/기말시험, 발표, 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	치과위생사 현장실습 I	과목명(영문)	Clinical Practice I
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.		
교과목표	- 임상현장에서 수행해야 할 업무를 이해한다. - 임상현장에서 각 과별로 필요한 기자재를 준비할 수 있다. - 임상현장에서 필요한 치과술식에 대해 이해할 수 있다.		
교과내용	- 치위생 전공 교과목의 이론 학습내용을 바탕으로 이를 임상실무현장에 적용하는 현장실습을 통하여 실무 수행능력과 문제해결능력을 고취시키고자 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
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(국문)	공중구강보건학	과목명(영문)	Public Oral Health Science
개요 및 특성	구강건강 관리와 치아수명연장에 대한 치과위생사의 역할을 알 수 있다.		
교과목표	- 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.		
교과내용	- 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	공중의 구강병 예방을 위한 치위생 전공지식을 습득하여 전공직무능력을 극대화하고, 종합적 사고를 할 수 있다.	중간/기말시험
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(국문)	임상치위생학및실습 II	과목명(영문)	Clinical Dental Hygiene and Practice II
개요 및 특성	치위생과정에 근거한 임상치위생과정에 대한 전반적 이해와 대상자 실습을 통한 전문성 강화		
교과목표	- 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.		
교과내용	- 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 실무 능력을 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.		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	치위생사정, 치위생판단, 치위생계획, 치위생수행, 치위생평가 등에 대한 이론적 지식과 술기를 습득하고 통합적으로 이해하여 치위생관리과정에 활용할 수 있다.	중간/기말시험
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(국문)	핵심치위생실무실습	과목명(영문)	Dental Hygiene Core Practice
개요 및 특성	현장 핵심 실무능력을 향상시킨다.		
교과목표	자기주도학습 능력을 고취하며, 상황별 문제해결 능력을 습득하여 실무형 인재양성을 실현한다.		
교과내용	- 치과임상현장에서 실제 수행해야 하는 핵심실무를 상호실습, 개별실습을 통해 숙련시킨다.		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	50%	치과위생사의 직무에 필요한 기초 및 임상업무에 관련한 지식과 술기를 습득하여 임상 현장에 적용할 수 있다.	중간/기말시험
치위생 임상실무 (MC2)	50%	임상 현장에서 수행해야 하는 치과위생사의 핵심 업무를 효율적으로 수행할 수 있다.	실습평가, 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	교육치위생학및실습	과목명(영문)	Dental Health Education and Practice
개요 및 특성	개인 및 집단을 대상으로 한 구강보건교육의 기초 이론과 교육방법을 이해하고 구강보건교육 매체를 제작할 수 있다.		
교과목표	- 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.		
교과내용	- 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
치위생 임상실무 (MC2)	20%	구강질환의 예방 및 구강건강 증진을 위한 이론적 지식을 갖추고, 대상자에게 적절한 구강보건교육을 수행할 수 있다.	중간/기말시험, 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(국문)	치과위생사 현장실습 II	과목명(영문)	Clinical Practice II
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.		
교과목표	- 임상현장에서 수행해야 할 업무를 이해한다. - 임상현장에서 각 과별로 필요한 기자재를 준비할 수 있다. - 임상현장에서 필요한 치과술식에 대해 이해할 수 있다.		
교과내용	- 치위생 전공 교과목의 이론 학습내용을 바탕으로 이를 임상실무현장에 적용하는 현장실습을 통하여 실무 수행능력과 문제해결능력을 고취시키고자 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
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(국문)	노인치위생학및실습	과목명(영문)	Geriatric Dental Hygiene and Practice
개요 및 특성	지역사회 노인들을 대상으로 구강병을 예방하기 위한 교육프로그램 개발 및 교육하여 스스로 구강건강관리를 위한 과정이다.		
교과목표	- 노인의 구강건강을 유지하고 향상시키기 위한 이론적 지식과 실습 능력을 배양한다. - 노인의 구강질환 예방과 치료, 구강건강 관리의 중요성을 이해한다.		
교과내용	- 노인의 구강생리와 병리, 구강위생 관리 및 예방적 치료법 등을 다룬다. - 노인 구강건강에 영향을 미치는 여러 요인과 노인의 구강질환 예방 및 치료법을 배우고 실습을 통해 치위생 술기를 임상에 적용하는 능력을 기른다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
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/기말시험
전문직업관 (MC5)	40%	구강보건전문가로서 책임감과 직업의식을 가지고 전문가적 행동을 수행할 수 있는 능력	중간/기말시험
공동체윤리 (MC6)	30%	인간존중을 바탕으로 국민의 구강건강증진을 위해 봉사하고 헌신하는 자세를 가지며, 윤리적 의사결정을 할 수 있는 능력	중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	임상치위생학및실습Ⅲ	과목명(영문)	Clinical Dental Hygiene and Practice Ⅲ
개요 및 특성	치위생과정에 근거한 임상치위생과정에 대한 전반적인 이해와 직접실습을 통한 임상과정을 위한 첫 단계		
교과목표	- 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.		
교과내용	- 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 기를수 있는 교과목이다. - 외부 대상자에게 직접 치위생 관리 과정을 진행함으로써, 대상자의 치위생 관리 과정 수행역량을 효과적으로 증진시킬 수 있는 교과목이다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	치위생사정, 치위생판단, 치위생계획, 치위생수행, 치위생평가 등에 대한 이론적 지식과 술기를 습득하고 통합적으로 이해하여 치위생관리과정에 활용할 수 있다.	중간/기말시험
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(국문)	지역사회치위생학및실습	과목명(영문)	Community Dental Hygiene & practice
개요 및 특성	지역사회 구강보건은 구강병 그 자체의 발생과 예방보다는 인구집단에 대한 이해와 관리가 우선하는 응용 사회과학을 함양하기 위함이다.		
교과목표	- 지역사회 구강보건 개념 및 내용을 이해할 수 있다 - 지역사회를 진단하고 지역사회구강보건사업을 계획하여 수행 후 평가할 수 있다 - 연령별 구강보건사업 종류를 수행할 수 있다		
교과내용	- 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	지역사회의 구강건강 증진, 유지를 위한 치위생 전공지식을 습득하여 전공직무능력을 극대화하고, 종합적 사고를 할 수 있다.	중간/기말시험
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(국문)	구강보건통계학및실습	과목명(영문)	Oral Health Statistics and Practice
개요 및 특성	구강병에 대한 수식 및 질병에 깊이에 따른 기준을 이해하고 지역사회의 공중의 구강병을 예측하여 예방계획을 수립 능력 함양.		
교과목표	- 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.		
교과내용	- 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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	80%	공중의 구강병을 통계학적으로 분석하고 기록하여 구강병의 심각도 분석하고 연구하여 종합적 사고를 할 수 있다.	중간/기말시험
치위생 임상실무 (MC2)	20%	공중 및 지역사회의 구강병을 조사 분석하여 국민의 구강병 종류 및 심각도를 알고 구강건강 증진 유지 프로그램을 계획할 수 있다.	중간/기말시험, 발표, 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	치위생기초세미나	과목명(영문)	Dental Hygiene Seminar(basic)
개요 및 특성	치위생 전공과정 전반에 걸쳐 핵심 내용에 대한 세미나를 시행한다.		
교과목표	- 치위생 전공과정에 대한 핵심 내용에 대해 이해한다. - 임상치위생학 분야에 대한 이해로 치위생 학업 성취도를 높인다. - 임상치과학의 학습으로 치위생 실무 수행능력의 향상을 도모한다.		
교과내용	- 치위생 전공과정 전반에 걸쳐 기초분야, 임상치과분야, 임상치위생분야로 나누어 각각의 핵심 내용에 대한 세미나를 시행하여 전공 학업성취도와 실무 수행능력의 향상을 도모한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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/기말시험
치위생 임상실무 (MC2)	20%	치과위생사의 임상실무에 대한 전반적인 지식을 바탕으로, 원활하게 임상실무를 수행할 수 있다.	중간/기말시험, 발표, 과제
창의적 문제해결 (MC3)	60%	치위생 실무에서 발생하는 다양한 상황에서 주도적으로 문제해결을 위한 계획을 수립하고 수행할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	치위생임상세미나	과목명(영문)	Dental Hygiene Seminar(practice)
개요 및 특성	치위생 전공과정 전반에 걸쳐 핵심 내용에 대한 세미나를 시행한다.		
교과목표	- 치위생 전공과정에 대한 핵심 내용에 대해 이해한다. - 임상치위생학 분야에 대한 이해로 치위생 학업 성취도를 높인다. - 임상치과학의 학습으로 치위생 실무 수행능력의 향상을 도모한다.		
교과내용	- 치위생 전공과정 전반에 걸쳐 기초분야, 임상치과분야, 임상치위생분야로 나누어 각각의 핵심 내용에 대한 세미나를 시행하여 전공 학업성취도와 실무 수행능력의 향상을 도모한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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/기말시험
치위생 임상실무 (MC2)	20%	치과위생사의 임상실무에 대한 전반적인 지식을 바탕으로, 원활하게 임상실무를 수행할 수 있다.	중간/기말시험, 발표, 과제
창의적 문제해결 (MC3)	60%	치위생 실무에서 발생하는 다양한 상황에서 주도적으로 문제해결을 위한 계획을 수립하고 수행할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	치과건강보험실습	과목명(영문)	Dental Health Insurance Practice
개요 및 특성	치과건강보험 이론과 실습을 통하여 치과건강보험 청구를 할 수 있다.		
교과목표	- 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 본인 부담금 징수, 심사결과통보에 대한 분석과 심사조정 및 지급불능 발생 시 그 원인에 대한 대책 및 사후관리를 통한 재발방지를 교육한다.		
교과내용	- 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	60%	사회보장제도, 행위급여 일반 원칙, 치과치료 산정 지침 등 치과건강보험에 대하여 종합적으로 이해하고 보험급여의 청구와 관리를 습득하여 이를 응용할 수 있다.	중간/기말시험
치위생 임상실무 (MC2)	40%	건강보험업무의 전산프로그램을 활용하여 환자 사례별, 치료별 치과건강보험청구를 수행할 수 있다.	중간/기말시험, 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	임상치위생학및실습Ⅳ	과목명(영문)	Clinical Dental Hygiene and Practice Ⅳ
개요 및 특성	치위생과정에 근거한 임상치위생과정에 대한 전반적인 이해와 직접실습을 통한 임상과정을 위한 첫 단계		
교과목표	- 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.		
교과내용	- 학생은 대상자의 구강건강 관련 특징들을 파악하여 구강건강수준을 증진시킬 수 있도록 전문적인 치위생 관리를 제공하는 방법과 기술을 습득한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	치위생사정, 치위생판단, 치위생계획, 치위생수행, 치위생평가 등에 대한 이론적 지식과 술기를 습득하고 통합적으로 이해하여 치위생관리과정에 활용할 수 있다.	중간/기말시험
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(국문)	보건의료관계법규및윤리	과목명(영문)	Health Related Law and Dental Hygiene Ethics
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.		
교과목표	- 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.		
교과내용	- 의료관계법규는 치과위생사로써 법의 기본 개념과 법률적 용어를 이해하고, 의료법의 총칙, 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
치위생 임상실무 (MC2)	40%	의료기사법에 따른 치과위생사의 법적 업무내용을 이해하고, 그에 따른 전문가적 행동을 수행할 수 있다.	중간/기말시험, 발표, 과제
공동체윤리 (MC6)	60%	윤리적 의사결정에 따른 종합적 사고를 통해 치과위생사의 역할을 수행할 수 있다.	토론

과목 프로파일			
과목명(국문)	치주기구실습	과목명(영문)	Periodontal Instrumentation Practice
개요 및 특성	치주질환의 예방과 치료에 필요한 치주기구 사용법을 습득한다.		
교과목표	- 치주치료에 필요한 기구의 올바른 사용법과 실습을 통해 치주질환의 예방법을 익힌다.		
교과내용	- 치주기구의 종류와 사용법을 다룬다. - 실습을 통해 다양한 기구를 효과적으로 활용할 수 있으며, 치과위생사 면허취득을 위한 능력을 기른다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	다양한 치주기구의 종류와 사용법을 알고 올바른 방법으로 수행할 수 있다.	중간/기말시험
치위생 임상실무 (MC2)	50%	적합한 치주기구를 선택하고 사용할 수 있다.	중간/기말시험

과목 프로파일			
교과목명	치과임상학 I	영문교과목명	Dental Clinical Science I
개요 및 특성	치아 질병발생의 초기 치료부터 치아재활의 보철단계를 이해하고 치과위생사의 역할에 대해 함양하여 임상치위생과정을 수행할 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. - 보철치료시에 치과위생사의 역할을 이해한다.		
교과 내용	- 치과보존학은 자연치아를 최대한 보존하기 위해 치아의 건강과 질병 및 치료를 연구하는 학문이며, 보존수복치료의 개념, 방법, 재료와 기구를 숙지하여 보존치료의 진료협조를 원활히 수행할 수 있도록 하는 교과목이다. - 치과보철학은 치과위생사가 임상현장에서 부딪히는 치과 보철 부분에 대하여 보철학의 기존적인 이론을 학습함으로써 보철학 및 보철용어에 대한 올바른 이해를 통하여 보철 치료에 관련한 환자 상담 및 보철치료시에 원활한 진료협조를 가능하게 하는 교과목이다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	60%	치아 기능과 형태를 복원하고 상실치아를 위한 재활치료로 다양한 보철물을 적용하여 기능을 회복하는 치위생 전공지식을 습득하여 전공직무능력을 극대화하고, 종합적 사고를 할 수 있다.	중간/기말시험
치위생 임상실무 (MC2)	20%	다양한 보철물의 적용과정 및 보철장착 후 2차 구강병 예방을 위한 치과위생사의 기술과 교육 등의 임상실무를 효율적으로 수행할 수 있다.	중간/기말시험, 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/기말시험, 발표, 과제

과목 프로파일			
교과목명	치과임상학 II	영문교과목명	Dental Clinical Science II
개요 및 특성	성장과정에서 나타날 수 있는 구강병 및 부정교합을 개선하여 바람직한 형태와 기능 할 수 있도록 유도하는 치료과정이며, 성장과정과 구강악습관등 다양한 교육과 지도 과정의 전문치과위생사 역할을 위한 임상지식습득		
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. - 교정환자에세 교정의 필요성 및 교육 할 수 있으며, 교정치료시에 치과위생사의 역할을 이해한다.		
교과 내용	- 성장발육중인 소아청소년의 신체적 및 정신적 변화와 연령에 따른 행동 특성과 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. - 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	60%	치아 기능과 형태를 복원하고 상실치아를 위한 재활치료로 다양한 보철물을 적용하여 기능을 회복하는 치위생 전공지식을 습득하여 전공직무능력을 극대화하고, 종합적 사고를 할 수 있다.	중간/기말시험
치위생 임상실무 (MC2)	20%	다양한 보철물의 적용과정 및 보철장착 후 2차 구강병 예방을 위한 치과위생사의 기술과 교육 등의 임상실무를 효율적으로 수행할 수 있다.	중간/기말시험, 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/기말시험, 발표, 과제

10. 전공 이수 요건

학위명칭	졸업요건	비고
치위생학사	졸업시험을 실시하여 매 과목 만점의 50% 이상, 전 과목 총점의 70% 이상 득점한 자를 합격자로 함	

11. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험·실습실	비고
바오로관 305호(치위생학과 전용강의실)	바오로관 202-1호(감염관리실) 바오로관 202-2호(기초치위생실습실) 바오로관 203호(임상치위생실습실) 바오로관 219호(예방치위생실습실) 바오로관 113호(치위생학과 치주기구실습실)	

사 범 대 학

- 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. 교육목표

국어 교사는 학생들의 국어 능력을 길러 주는 국어교육 전문가이다. 가톨릭관동대학교 국어교육과는 우리말과 우리글에 대한 애정을 바탕으로 미래 사회에 필요한 국어 능력을 효과적으로 향상시킬 수 있는 유능한 국어 교사를 양성한다. 가톨릭 교회의 교육 이념 아래, '모범적이고 참된 스승', '학생들과 교감하고 소통할 줄 아는 멘토', '헌신적인 국어교육 실천가'를 길러 내는 것이 국어교육과의 교육 목표이다.

2. 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)
2022년 9월	국어문화답사(영월)
2023년 3월	독서교육전문가(한국독서학회) 3급 과정 도입
2023년 9월	국어문화답사(속초 · 양양)
2024년 2월	국어교육과 제50회 졸업
2024년 9월	국어문화답사(여주)
2025년 2월	제51회 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 분야에 대한 이론적 지식을 습득하고, 교육 환경의 역동적 변화에 적절히 대응하며 국어교육을 설계하고 실천할 수 있는 능력을 갖출 수 있도록 교육과정을 편성 · 운영한다. 또한 학생들이 창의적 · 실용적 국어교육 역량을 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 사업', '교원양성과정 개선대학 지원 사업'을 운영하면서, 미래 교육을 선도할 교육 전문가 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 필요한 국어 능력을 효과적으로 향상시킬 수 있는 유능한 국어 교사 양성'을 목표로 교육과정을 편성 · 운영함

6. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	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		
전기	디지털시대의국어교육	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	3								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
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		
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

이수 구분	과목명	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	
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	
전기	국어생활과규범 -코너스톤디자인	3				3	3																			이론(1h)를 실습 (2h)으로 운영 가능
전기	현대시강독 -창의성교육	3				3	3																			
전기	전공교육실습1	1							1		2															전 학년 수강 가능
전기	전공교육실습2	1										1		2												
전심	독서교육프로그램개발 -캡스톤디자인	3													3	3										독서전문가
전심	국어교육연습 -캡스톤디자인	3													3	3										이론(1h)를 실습 (2h)으로 운영 가능
전심	고전문학교육연습 -캡스톤디자인	3																3	3							
전심	문학창작과교육 -캡스톤디자인	3																3	3							
전공과목 합계		150	9.5	10	0	19.5	20	0	22.5	22	2	18.5	18	2	21.5	21	2	23.5	24	0	17.5	18	0	17.5	18	0	
전기	다문화와한국어교육의이해											3	3														소단위
타 학과(전공) 인정과목 합계												3	3														

※ 타과인정과목인 "다문화와한국어교육의이해"는 2025학년도 소단위전공(마이크로디그리)"다문화와한국어교육"에 속하는 교과목임.

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명								
1학년	1학기	디지털시대의 국어교육 3-3-0	국어학개론* 3-3-0	고전문학강독 3-3-0						
	2학기	국어교육과 한자 2-2-0	다문화와한국어 교육론 2-2-0	국문학개론* 3-3-0	현대문학개론 3-3-0	독서자료론** 3-3-0	국어생활과 규범 -코너스톤디자인 3-3-0	현대시강독-창의성교육 3-3-0		
2학년	1학기	국어교육론* 3-3-0	국어음운론 3-3-0	국어과 교육과정론 3-3-0	훈민정음특강 2-2-0	현대시교육론 3-3-0	현대소설 교육론 3-3-0	수필교육론 2-2-0	한국한문학 교육론 2-2-0	전공교육 실습1 1-0-2
	2학기	화법교육론 2-2-0	국어과논리 및 논술 3-3-0	국어문법론 3-3-0	고전시가 교육론 3-3-0	고전산문 교육론 3-3-0	현대소설강독 3-3-0	전공교육실습2 1-0-2		
3학년	1학기	작문교육론 3-3-0	국어과 교수학습론 2-1-2	국어사 3-3-0	현대문학사 3-3-0	문학표현교육론 2-2-0	희곡교육론 2-2-0	독서교육 프로그램개발 -캡스톤디자인** 3-3-0	국어교육연습-캡스톤디자인 3-3-0	
	2학기	국어교과교재 연구및지도법* 3-3-0	독서교육론** 3-3-0	중세국어 문법론 3-3-0	국문학사 3-3-0	문학비평론 3-3-0	청소년문학론 2-2-0	고전문학교육 연습 -캡스톤디자인 3-3-0	문학창작과 교육-캡스톤 디자인 3-3-0	
4학년	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	국어교육 세미나 2-2-0	국어과평가론 2-2-0	국어의 미화용론 2-2-0	국어문체 교육연습 2-2-0	국어학 교육연습 3-3-0	문학감상론 연습 3-3-0	독서발달 및 지도론** 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)

8. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
전필	사제동행세미나1~8	30				20			50	100
전기	디지털시대의국어교육			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
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
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

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
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
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
역량 총합		720	1,770	500	150	840	430	710	480	

9. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	사제동행세미나 1~8	과목명(영문)	Seminar for Career development (1~8)
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.		
교과목표	지도교수와의 정기적 교류와 상담을 통해 학업, 대학 생활, 향후 진로 등에 대한 방향을 모색할 수 있다.		
교과내용	1. 정기적인 개별(또는 집단) 상담/ 2. 전공 및 교직 교육과정과 관련된 비교과 프로그램 참여/ 3. 교육기관 방문, 국어문화답사, 사회봉사, 교육봉사 등		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	디지털시대의국어교육	과목명(영문)	Korean language education in the digital age
개요 및 특성	국어교육에서 디지털리터러시와 범교과 학습 주제(안전, 인성, 진로, 민주시민, 인권, 다문화, 통일, 독도, 경제금융, 환경지속가능발전 등)가 실현되는 양상을 탐구하고, 이를 통해 국어교육과 관련된 범교과적 교육 문제에 대한 이해도와 감수성을 증진한다.		
교과목표	디지털 시대의 언어 환경과 학습자 특성을 고려한 미래 국어교육의 방향과 내용을 탐구하고, 국어교육을 통해 디지털 리터러시를 함양하고 범교과 학습 주제에 대한 이해도와 감수성을 키울 수 있는 방법을 모색한다.		
교과내용	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)		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 교과비교과 학습과 생활을 지속적으로 성찰할 수 있다.	과정평가/ 수업참여도

과목 프로파일			
과목명(국문)	국어교육과한자	과목명(영문)	Chinese Characters in Korean Language Education
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.		
교과목표	국어 어휘 중 큰 비중을 차지하는 한자어를 이해하고 고전문학 작품 및 문헌들의 해독을 위하여 기초 한자를 습득한다.		
교과내용	기초 한자(어), 한자의 뜻과 음, 고전 작품, 한국 기초 한문 등		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	국어교육론	과목명(영문)	Theory of Korean Language Education
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.		
교과목표	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.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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			
과목명(국문)	국어과교육과정론	과목명(영문)	Curriculum of Korean Language Education
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 교수·학습 자료로 구체화해 보면서 이를 바탕으로 한 효과적인 국어과 수업을 설계해 본다.		
교과목표	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.		
교과내용	국어과 교육과정의 변천사, 현행 교육과정(총론 및 국어과 교육과정), 국어과 교육과정의 재구성, 국어과 교재로의 구체화(교수·학습 자료 개발, AIDT와 학습자 맞춤형 국어교육)		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	화법교육론	과목명(영문)	Theory of Teaching Listening and Speech
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.		
교과목표	일상 대화, 토의, 토론, 연설, 강연 등의 음성언어의사소통 능력을 향상하는 교육의 내용과 방법을 살펴봄으로써 화법 교수·학습 능력을 기른다.		
교과내용	화법교육의 목표, 성격, 교수·학습, 평가 등 화법 영역 전반 이론과 실제		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	국어과논리및논술	과목명(영문)	Education of Korean Logical Composition
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.		
교과목표	논증적, 설득적 글쓰기인 논술의 이론과 그 교육에 관한 폭넓은 지식을 습득함으로써 국어 교사로서 갖추어야 할 논술 지도 능력, 문항 제작 및 평가 능력을 기른다.		
교과내용	국어과에서 글쓰기와 논술의 이론, 논술 교육의 개념, 성격, 목표, 교수·학습과 평가 방법 등		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	작문교육론	과목명(영문)	Theory of Teaching Writing
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.		
교과목표	작문 교육의 다양한 이론 및 교수·학습 및 평가에 관한 이론을 습득하여 글쓰기 교육 능력을 기른다.		
교과내용	글쓰기의 개념, 글쓰기의 이론, 갈래별 글쓰기 교육 방법, 쓰기 평가, 쓰기 윤리 등		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	국어과교수학습론	과목명(영문)	Theory of Teaching Korean Language
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.		
교과목표	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.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	이론(✓) 실습( ) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	국어교과교재연구및지도법	과목명(영문)	Teaching Materials and Methodology of Korean Language Education
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.		
교과목표	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.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	이론(✓) 실습(✓) 프로젝트 수행(✓) 토론(✓) 발표(✓) 팀 단위 학습( )		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	독서교육론	과목명(영문)	Theory of Teaching Reading
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.		
교과목표	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.		
교과내용	읽기의 개념, 읽기 및 읽기 교육의 이론, 갈래별 읽기 교육 방법, 읽기 평가 등		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	문학교육론	과목명(영문)	Theory of Teaching Literature
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.		
교과목표	문학의 특질과 정서를 파악하고, (한국) 문학의 흐름 및 현상을 폭넓게 검증하며 효과적으로 교수·학습 및 평가하는 능력을 기른다.		
교과내용	문학교육의 목표, 문학교육의 기본 개념, 문학 교수·학습의 이론과 실제, 문학교육의 특수 문제들 등		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	문법교육론	과목명(영문)	Theory of Teaching Knowledge about Korean Language
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.		
교과목표	국어 문법뿐만 아니라 국어의 변화·발전에 대한 지식, 국어문화에 대한 지식을 대상으로, 이러한 폭넓은 국어지식을 교수·학습하고 평가하는 능력을 향상하도록 한다.		
교과내용	문법교육의 개념과 역사, 문법교육의 관점, 문법 교수·학습 및 평가, 탐구학습 등		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	국어교육세미나	과목명(영문)	Seminar in Korean Language Teaching
개요 및 특성	이 과목은 국어교육 하위 영역에 대한 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.		
교과목표	국어교육에 대한 심화된 이론과 방법을 바탕으로 실제 국어교육현장에 적용될 수 있는 개념과 원리들을 학습하고 이를 교수·학습 방법론적으로 적용하는 능력을 향상한다.		
교과내용	국어교육의 쟁점과 전망, 국어교육 현장의 요구와 해결 방안 등		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	국어과평가론	과목명(영문)	Assessment of Korean Language and Literature
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.		
교과목표	국어교육 평가의 목적, 원리, 방법, 평가 도구 개발 및 평가 운영의 실제 등을 학습함으로써 국어과 평가 전문성을 함양한다.		
교과내용	언어 및 문학 평가의 이론과 원리, 다양한 국어과 평가(총괄평가, 수행평가, 학생 맞춤형 평가, 과정중심평가 등), 디지털 평가(컴퓨터 기반 국어과 평가, AIDT를 활용한 국어과 평가) 등		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	국어학개론	과목명(영문)	Introduction to Korean Language
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.		
교과목표	국어의 구조 및 규칙에 관해 포괄적으로 이해하여 국어에 대한 기본적인 탐구 능력을 기른다.		
교과내용	국어의 음운, 형태, 통사, 의미/국어의 역사, 방언, 문자, 규범, 국어학과 인접과학 등		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	다문화와한국어교육론	과목명(영문)	Multi-Culture and Korean Language Education
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.		
교과목표	다문화 시대에 부응하여 외국어로서의 한국어교육에 관한 기초 이론과 원리를 습득한다.		
교과내용	제2언어교육 이론, 외국어로서의 한국어교육 이론, 외국어로서의 한국어 교재 및 지도법		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	국어음운론	과목명(영문)	Korean Phonology
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.		
교과목표	국어의 음운 체계와 음운 현상에 대한 포괄적인 지식을 습득하고 그 원리와 특성을 이해한다.		
교과내용	음성학, 음운론, 음성 언어 분석론		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	훈민정음특강	과목명(영문)	Topics in Hunminjeongeum
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.		
교과목표	훈민정음 원본을 읽고 표기법과 음운 변천 등에 대한 이론과 실제를 이해하며, 한글 창제의 배경과 원리, 한글의 문자사적 의의 등을 포괄적으로 탐구한다.		
교과내용	훈민정음 해례본과 국역본의 정독, 한글 창제의 원리, 문자와 음운에 관한 이론 및 현실, 표기법의 변천, 어문생활과 규범, 한국어의 말과 글이 나아갈 방향		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	국어문법론	영문교과목명	Theory of Standard Korean Grammar
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.		
교과목표	국어에 있어서 문법 연구의 의의와 가치를 소개하고, 문법 교육에 필요한 기본 지식을 체계적으로 익히며 국어에 관한 메타적 탐구 능력을 기른다.		
교과내용	형태론, 통사론, 담화이론 등		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	국어사	과목명(영문)	Introduction to History of Korean Language
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.		
교과목표	국어의 역사적 변천 과정을 통시적 방법에 따라 음운, 형태, 문법, 의미 등의 제 분야에서 개괄적으로 고찰함으로써 문법 교육에 필요한 국어사 지식을 습득한다.		
교과내용	음운사, 표기법의 변천, 형태사, 문법사, 어휘사		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	현대문학사	과목명(영문)	History of Korean Modern Literature
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.		
교과목표	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.		
교과내용	현대 문학의 작가론, 작품론, 갈래론		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	중세국어문법론	과목명(영문)	Theory of Middle Korean Grammar
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.		
교과목표	중세국어 문법의 특징을 이해하고 그 체계를 파악하며, 중세국어 문헌 자료에 대한 이해와 연구를 위한 기초 능력을 함양한다.		
교과내용	15~16세기 국어의 음운, 형태, 통사, 어휘의 특징		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	국문학사	과목명(영문)	History of Korean Classic Literature
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.		
교과목표	한국 문학의 특질과 전통을 탐구하여 한국문학에 대한 이해를 심화하고, 이를 통해 국어교육 전문가로서의 문학교육 능력을 향상한다.		
교과내용	상고 시대부터 조선 후기까지 전개된 국문학의 역사, 주요 갈래 및 작품의 형식상·내용상 특징, 시대별·갈래별 문학 담당층의 변화		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	국어사자료강독	과목명(영문)	Reading in Historical Materials of Korean Language
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.		
교과목표	국어사 자료의 강독을 통해 언어 자료를 이해하고 국어학에 대한 통시적 조감 능력을 기른다.		
교과내용	고대국어 자료, 중세국어 자료, 근대국어 자료		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 국어 문화 공동체의 발전을 위해 노력하는 태도를 지닌다.	과정평가/ 수업참여도

과목 프로파일			
과목명(국문)	국어어휘론	과목명(영문)	Teaching of Korean Vocabulary
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.		
교과목표	국어 어휘의 의미와 체계에 대하여 폭넓게 이해하고, 이를 통해 국어 어휘 교육의 방법을 익힌다.		
교과내용	국어 어휘 체계, 어휘 관계, 어휘의 공시적·통시적 변이, 어휘 교육 이론		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	국어의미화용론	과목명(영문)	Theory of Korean Semantics and Pragmatics
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.		
교과목표	국어의 의미론과 화용론에 대해 광범위하게 이해하고 언어활동 소양 및 문법 역량을 증진한다.		
교과내용	의사소통 이론, 국어의미론, 국어화용론		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	국어문체교육연습	과목명(영문)	The Practice of Korean Stylistic Education
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.		
교과목표	국어 문체의 특성과 효과에 대해 탐구하고 이를 통해 국어 교사에게 필요한 언어 민감성을 함양한다.		
교과내용	국어 문체의 종류와 특성, 홑문장과 겹문장의 효과, 문체의 활용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	국어학교육연습	과목명(영문)	Seminar in Korean Linguistics Education
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.		
교과목표	국어학에 대한 심화된 이해를 통해 문법 교육의 교육과정, 교수·학습 및 평가 능력을 향상한다.		
교과내용	국어음운론, 형태론, 통사론, 국어사, 문법 탐구, 문법 교수·학습 및 평가		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	고전문학강독	과목명(영문)	Reading Korean Classical Literature
개요 및 특성	대표적인 한국 고전문학 작품을 읽으면서 고전 문식성을 기르고, 이를 통해 문학교육 전문성을 강화하는 것을 목표로 설정된 과목이다.		
교과목표	문학사적·문학교육적 가치를 인정받는 한국고전문학 텍스트를 직접 읽으면서 고전문학 및 고전문학교육에 대한 이해도를 높인다.		
교과내용	한국 고전문학사의 주요 작품을 직접 읽고 해석해 보면서 고전문학의 문학교육적 가치와 의의를 이해한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	국문학개론	과목명(영문)	Introduction to Korean Classic Literature
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.		
교과목표	한국문학(고전문학)의 기초 이론, 갈래, 특질, 역사 등을 학습하여 문학을 가르치는 국어 교사로서의 기본적인 전공 소양을 기른다.		
교과내용	한국문학의 개념과 특질, 한국문학의 갈래에 대한 이론, 갈래별 주요 작품 감상 등		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	현대문학개론	과목명(영문)	Introduction to Korean Contemporary Literature
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.		
교과목표	문학에 관한 개괄적 지식을 습득시키기 위한 기초 과목으로서, 문학총론, 시, 소설, 비평, 수필 등의 이론을 익히고 실제 작품을 분석해 본다.		
교과내용	문학의 정의 및 기원, 문학의 특성 및 기능 갈래, 구비문학, 시론, 소설론, 비평론		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	독서자료론	과목명(영문)	Reading Material Theory
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.		
교과목표	학교 교육의 안팎에서 다루어지는 다양한 독서 자료를 조사하고 이를 탐독함으로써 독서교육의 내용과 방법을 모색함으로써 독서교육 전문가로서 자료 선정과 활용의 안목을 함양한다.		
교과내용	독서교육 자료 조사, 독서교육에 참여하는 학습자의 변인 파악, 독서 자료의 선택과 활용의 원리 등		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	현대시교육론	과목명(영문)	Theory of Teaching Poetry
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.		
교과목표	현대시의 이론을 확인하고 현대시의 비평 및 감상 능력을 기르며, 현대시 교수·학습 및 평가 능력을 기른다.		
교과내용	시의 본질, 현대시의 구조적 특질, 현대시의 창작법, 현대시 감상 및 비평		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	현대소설교육론	과목명(영문)	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		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	수필교육론	과목명(영문)	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		
교수/학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	한국한문학교육론	과목명(영문)	Theory of Sino-Korean Literature Education
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.		
교과목표	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.		
교과내용	한문학의 가치와 위상, 한국한문학의 갈래와 특징, 주요 한문학 작품 강독 등		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	고전시가교육론	과목명(영문)	Theory of Teaching Korean Classic Poetry
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.		
교과목표	한국 고전시가를 중심으로 문학 교육 능력을 기른다. 한국 고전시가를 갈래별로 구분하여 그 내용과 형식을 탐구함으로써, 한국 시가의 다양한 전통과 맥락을 이해한다.		
교과내용	고전시가의 개념과 갈래, 고시가의 갈래별 특징, 고대가요, 향가, 고려속요, 시조, 악장, 가사 등의 해석 및 감상		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	고전산문교육론	과목명(영문)	Theory of Teaching Korean Classic Prose
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.		
교과목표	한국 고전산문을 중심으로 문학 교육 능력을 기른다. 한국 고전소설과 교술산문을 갈래별로 구분하여 그 내용과 형식을 탐구하고 이해한다.		
교과내용	고전산문의 개념과 종류, 고전산문 작품의 갈래별 특징, 고전소설의 성립과 전개, 주요 고전산문 작품 감상		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	현대소설강독	과목명(영문)	Readings in Korean Modern Novels
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.		
교과목표	문학사적·문학교육적 가치를 인정받는 다양한 현대소설 작품을 직접 읽고 비평함으로써 현대소설의 국어교육적·문학교육적 가치를 심도 있게 이해한다.		
교과내용	일제강점기 소설, 농촌소설, 전후 소설, 산업화 시대의 소설 등		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	문학표현교육론	과목명(영문)	Theory of Literary Expression Education
개요 및 특성	문학의 생산(재구성과 창작) 국면의 문학교육 내용과 방법에 대한 이해도를 높이기 위해 설정된 과목이다.		
교과목표	문학 표현 교육의 다양한 방법과 기법을 이해하여, 문학교육 활동의 기획 및 설계 능력을 기른다.		
교과내용	문학의 재구성 및 창작 활동, 문학적 표현의 효용과 활용 사례, 문학 생산 교육 자료의 개발 및 활용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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			
과목명(국문)	희곡교육론	과목명(영문)	Theory of Teaching Korean Drama
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.		
교과목표	대표적인 희곡 작품을 선정하여 분석하고 실제로 연극 및 역할극으로 공연해 봄으로써 희곡 및 희곡교육에 대하여 깊이 있게 이해한다.		
교과내용	희곡의 형식과 특성, 국어교육 및 문학교육에서 희곡의 가치, 역할극을 활용한 국어교육 방법 등		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 자기 주도적으로 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			
과목명(국문)	문학비평론	과목명(영문)	Literature Criticism
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.		
교과목표	문학에 있어서의 비평의 기능과 가치를 알고, 다양한 비평의 관점, 방법, 유형 등을 고찰하여 문학 비평의 안목을 확대·심화한다.		
교과내용	비평의 본질 이해, 여러 가지 비평의 관점과 방법, 작품과 비평문 이해		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	청소년문학론	과목명(영문)	Theory on the literature for youngsters
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.		
교과목표	국어 교사에게 필요한 청소년 문학에 대하여 이해한다.		
교과내용	청소년 문학의 개념과 특성, 청소년 문학의 이해, 청소년 문학의 감상		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	구비문학교육론	과목명(영문)	Theory of Korean Oral Literature
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.		
교과목표	구비문학의 개념을 이해하고 주요 작품을 통해 그 발생 및 변천, 작자와 전승, 주제와 제재, 구성과 표현 등의 실상을 파악하여 문학교육 실천 능력을 강화한다.		
교과내용	한국의 구비문학 자료, 구비문학의 개념과 성립 등		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	매체교육론	과목명(영문)	Theory of Media Language Education
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.		
교과목표	신문, 방송, 영화, 인터넷 등 다양한 매체를 통해 나타나는 흥미로운 언어 현상의 본질을 탐구하고 이를 바탕으로 국어 교사에게 필요한 매체언어 문식성을 기른다.		
교과내용	신문, 방송, 광고, 인터넷, 누리소통망(SNS) 등의 매체 언어 자료		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	문학감상론연습	과목명(영문)	Practice of Literary Appreciation
개요 및 특성	이 과목은 다양한 문학 작품을 직접 감상하고 다른 사람과 감상의 결과를 소통하는 방법에 대해 다룬다. 고전문학과 현대문학, 시문학과 소설 문학 등 다양한 시대와 갈래의 작품을 읽고 감상하며 감상의 경험을 공유하는 다양한 방법을 탐색함으로써 예비교사로서 문학교육 전문성을 제고할 수 있을 것이다.		
교과목표	문학작품을 분석하고 감상하는 활동을 통해 문학에 대한 실제적인 이해를 도모하고, 국어교육에서 필요한 문학 감상의 방법과 원리에 대해 심도 있게 경험한다.		
교과내용	다양한 갈래의 한국 문학과 세계 문학 감상 및 토론		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	독서발달및지도론	과목명(영문)	Reading development and education theory
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.		
교과목표	독서교육의 대상이 되는 다양한 학습자들의 독서 발달 단계와 특성을 이해하고, 각 학습자 및 상황에 적합한 독서지도방법을 학습한다.		
교과내용	학습자의 발달 특성, 다양한 읽기 수준, 독서 지도 방법 등		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 프 로파일			
과목명(국문)	국어생활과규범 -코너스톤디자인	과목명(영문)	The Korean Language Life and Linguistic Norms (Cornerstone Design)
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.		
교과목표	국어의 어문규범에 대한 이해를 통해 정확한 국어사용 능력을 함양하고, 국어교육에 활용할 수 있는 교육콘텐츠를 개발한다.		
교과내용	한글맞춤법, 표준어, 외래어표기법, 로마자표기법 등 현행 4대 어문규정, 정확한 어휘 사용 및 문장 구성 등		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	현대시강독 -창의성교육	과목명(영문)	Reading Contemporary Poetry (Creativity Education)
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.		
교과목표	한국 현대시사를 대표하는 주요 작품들을 깊이 읽고 함께 분석하는 과정을 통해 현대시 작품들의 의미와 특성들을 길러 교육 현장에서 활용할 수 있는 실제적인 능력을 기른다.		
교과내용	한국 현대시의 흐름과 양상을 잘 보여 주는 주요 작품 강독, 작품에 대한 설명과 분석 및 문학사적 의미 탐색		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	전공교육실습1	과목명(영문)	Major Educational Service 1
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.		
교과목표	전공 관련 분야에서의 실습 또는 봉사 활동을 통해 국어 교사 및 국어교육 전문가로서의 전공실무능력을 강화한다.		
교과내용	초중고등학교 현장의 국어 관련 교과목 보조 교사, 국어교육·어문학·방송·문화 분야에서의 봉사		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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, 봉사 정신, 공동체 의식을 갖추고, 자신의 학습 및 생활을 성찰할 수 있다.	과정평가/ 수업참여도

과목 프로파일			
과목명(국문)	전공교육실습2	과목명(영문)	Major Educational Service 2
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.		
교과목표	전공 관련 분야에서의 실습 또는 봉사활동을 통해 국어 교사 및 국어교육 전문가로서의 전공실무능력을 강화한다.		
교과내용	초중고등학교 현장의 국어 관련 교과목 보조 교사, 국어교육·어문학·방송·문화 분야에서의 봉사		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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, 봉사 정신, 공동체 의식을 갖추고, 자신의 학습 및 생활을 성찰할 수 있다.	과정평가/ 수업참여도

과목 프로파일			
과목명(국문)	독서교육프로그램개발 -캡스톤디자인	과목명(영문)	Reading education program development (Capstone Design)
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.		
교과목표	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 문제 해결 능력을 기른다.		
교과내용	독서교육 수요자를 조사하고, 수요자의 특성과 요구를 반영하여 교육적 의의를 지닌 독서교육 프로그램 개발한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 의사소통 할 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			
과목명(국문)	국어교육연습 -캡스톤디자인	과목명(영문)	The Practice of Korean Language Education (Capstone Design)
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.		
교과목표	국어활동, 문법, 문학 영역에서 학습자의 개성과 흥미를 이끌어 낼 수 있는 국어교육 관련 콘텐츠를 설계해 보는 활동을 통해 국어교사로서의 전공 실무 능력 및 의사소통 능력을 기른다.		
교과내용	듣기·말하기, 읽기, 쓰기, 문법, 문학 영역의 국어교육 콘텐츠 개발		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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 의사소통 할 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(국문)	고전문학교육연습 -캡스톤디자인	과목명(영문)	The Practice of Korean Classical Literature Education (Capstone Design)
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.		
교과목표	고전문학 작품을 중심으로, 국어교육 및 문학교육 전문가로서의 교육용 콘텐츠 개발 능력을 기른다.		
교과내용	고전문학 작품을 활용한 문화 콘텐츠 또는 고전문학교육 콘텐츠 개발		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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(국문)	문학창작과교육 -캡스톤디자인	과목명(영문)	Literary Creation and Education (Capstone Design)
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.		
교과목표	문학 창작 경험을 통해 문학과 언어에 대한 심미적 감수성을 키우고, 창작의 발상에서 작품 완성에 이르는 전 과정을 효과적으로 보여 주는 포트폴리오를 개발한다.		
교과내용	문학 창작, 문학 창작을 위한 발상·표현·퇴고에 이르는 과정을 보여 주는 포트폴리오 개발		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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

10. 전공 이수 요건

가. 다전공자 확대를 위한 졸업이수학점 구성

학년도 (입학 기준)	주전공 학점			교직 학점	교양 학점	다전공			졸업 이수 학점
						필수	선택		
	기본 이수	교과 교육	기타 전공			마이크로디그리 전공 1개 이상 이수(학점)	복수전공 연계, 융합 학점	부전공 학점	
2023 학번 까지	21 이상	8 이상	40 이상	22	36 이상	·	50	21	130 이상
	69 이상								
2024 학번	21 이상	8 이상	40 이상	22	32 이상	·	50	21	130 이상
	69 이상								
2025 학번 부터	21 이상	8 이상	29 이상	22	28 이상	9 ~ 18	50	21	130 이상
	58 이상								

나. 기본 이수 과목 현황

1) 기본이수과목

표시과목	교육부 고시 기본이수과목 (분야)	본교 지정 교과목명	비고
국어	(1) 국어교육론	국어교육론	(1)~(5)분야 중 각 분야에서 1과목 이상 이수, 총 7과목 이수
	(2)국어학개론,국어문법론, 국어사	국어학개론	
		국어문법론	
		국어사	
	(3)국문학개론, 국문학사	국문학개론	
		국문학사	
	(4)문학교육론 (소설교육론 또는 시가교육론, 또는 희곡교육론, 또는 수필교육론)	문학교육론	
		현대소설교육론, 고전산문교육론	
		현대시교육론, 고전시가교육론	
		희곡교육론, 수필교육론	
	(5)의사소통교육론 (표현교육론, 이해교육론)	작문교육론	
		독서교육론	

2) 교과교육과목

표시과목	교육부 고시 교과교육 영역	본교지정 교과목명	비고
영어	교과 교육론	국어교육론	
	교과 교재연구 및 지도법	국어 교과교재연구 및 지도법	
	교과논리 및 논술	국어과 논술교육론	

다. 학과 규정 졸업 요건

학위명칭	졸업요건	비고
문학사	• 졸업사정 통과: 학칙에 따른 '전공, 교양, 교직'과목 이수 요건 충족 ※중등학교 정교사(2급)(국어) 자격 취득 요건은 '교원자격검정실무편람(교육부)'에 준함. • 졸업시험 합격(또는 졸업논문 합격) ※졸업시험 70점 이상(총점 100점 기준) ※국어교육 관련 분야 논문 1편(학과 졸업사정위원회 심사 결과 70점 이상) • 국어문화답사 1회 참여 이수	※ '졸업요건'과 '중등정교사(2급) 자격 취득 요건'은 별개임. ※ '국어문화답사 참여'는 교내외 경진대회 입상, 전공 및 취업 관련 자격증 취득으로 대체할 수 있음(단, 이 경우 '학과 졸업사정위원회나 학과교수회의의 동의나 승인을 얻어야 함.)
	• 교내외 각종 경진대회 입상 시, 졸업시험 일부 면제 • 전공 및 취업 관련 자격증 취득 시, 졸업시험 일부 면제	학과 졸업사정위원회 심의

11. 전공 강의실 및 실습실 현황

`강의실	실험·실습실	비고
진실관 207호(전공강의실)	진실관 202-1호(전용학습실 겸 소규모강의실)	

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.

가. 자연환경, 역사와 문화, 인구 및 경제 등 각종 지리적 현상의 입지 특성 및 공간 패턴을 분석하고 이해하는 능력을 기른다.

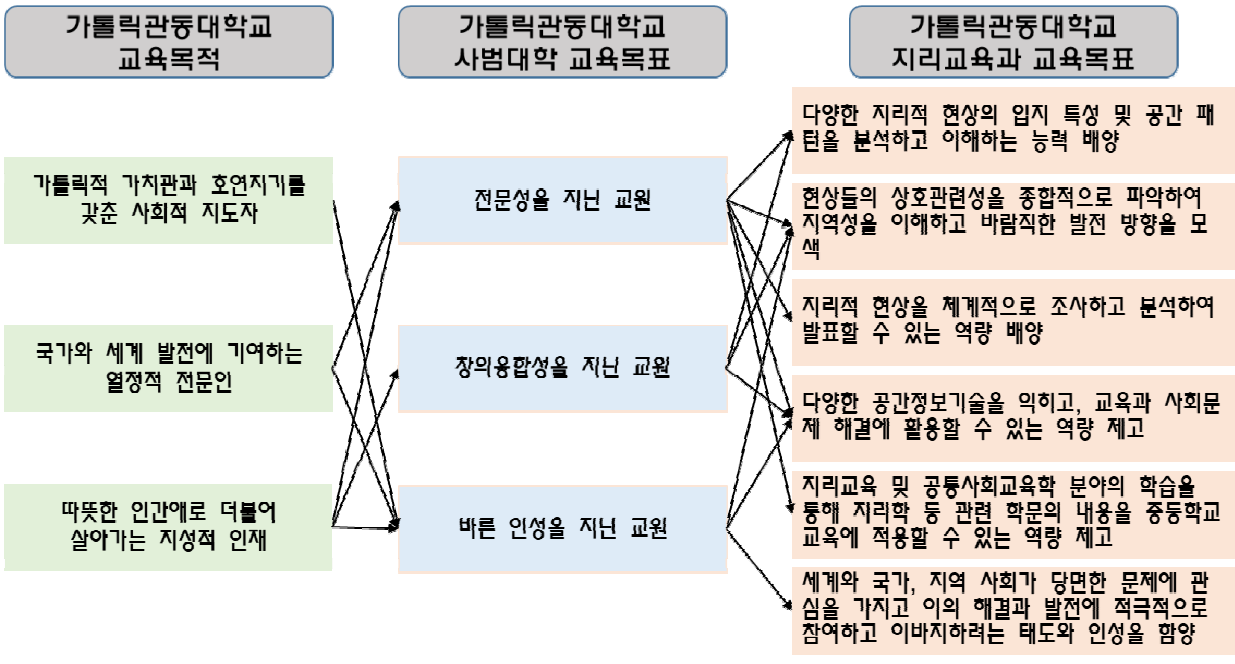
나. 지역의 형성 및 변화에 초점을 두어 각종 현상들의 상호관련성을 종합적으로 파악하여 지역성을 이해하고 바람직한 발전 방향을 모색할 수 있도록 한다.

다. 현장 답사나 실험 등을 통해 각종 지리적 현상을 체계적으로 조사하고 분석하여 발표할 수 있는 역량을 기른다.

라. GIS, GPS, 드론 등 다양한 공간정보기술의 개념을 익히고, 중등교육과 사회-공간 문제 해결을 위해 실제 활용할 수 있는 능력을 제고한다.

마. 지리교육 및 통합사회교육 분야의 학습을 통해 지리학 등 관련 학문의 내용을 중등학교 교육에 적용하는 능력을 기른다.

바. 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. 연혁

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 40주년 기념식 및 비전선포식, 장학금 3,000만원 약정식 개최
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 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
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 개최
2023년 7월 워싱턴주립대학(UW), EERC와 함께하는 세계시민 교육프로젝트 진행
2024년 2월 중등교원 임용시험 3명 합격
2024년 6월 강원도 지리 동아리캠프 개최
2024년 6월 제2회 공간데이터 분석을 위한 GIS부트캠프 개최
2024년 9월 대한지리학회주관 지리학분야 연합체육대회 지오컵 참가

3. 교과 운영 방안

가. 학생들의 진로 설계를 고려한 교육과정이 되도록 교사 양성을 위한 과정에 최우선적인 초점을 두되 부차적으로 전공 관련 취업을 고려한 과정도 동시에 고려하여 운영한다.

나. 학생들의 흥미도, 사고력, 문제해결력 등을 고려하여, 기본적인 교과목을 먼저 학습하고 그 바탕 위에서 심화응용 교과목을 학습하도록 교과목을 배열 한다.

다. 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.

라. 학생들의 적성과 진로성숙도를 고려하여 다양한 분야의 특강, 멘토링, 튜터링 프로그램 등 비교과 프로그램을 운영하고, 사제동행세미나 지도교수의 정기적인 상담을 통해 진로탐색을 지원한다.

마. 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.

바. 〈지리조사현장연구 1~8〉를 개설하여 지리교육과의 정체성을 확립하는데 기여하는 다양한 야외조사활동과 실내조사 프로그램을 운영한다. 매 학기 지리조사현장연구를 실시하고, 교과목별로 당일 답사를 수시로 시행한다.

사. 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.

아. 사회봉사, 교육봉사와 더불어 〈전공교육실습1〉과 〈전공교육실습2〉를 개설하여 공동체의 가치와 태도를 실천적으로 내면화할 수 있는 교사양성 프로그램을 운영한다. 전공교육실습은 봉사의 의미를 확장할 뿐 아니라 전공 내용학과 교과교육학을 연계하여 수업전문가로서의 교사상을 세우기 위함으로 4학년에 실시하는 교육실습을 내실 있게 수행하기 위한 준비과정이다.

〈지리교육과 교육과정 운영 기본방향〉

4. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (공감적 의사소통역량)	학습자의 정서를 고려하여 효과적으로 의사소통하는 능력, 도표나 지도 등 시각자료를 활용한 의사소통 포함	시험, 과제, 발표, 모의수업
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	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, 야외조사, 실험, GIS 등 지리공간기술을 활용 능력 포함	시험, 과제, 발표
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	시험, 과제, 발표, 그룹활동, 수업참여도,

5. 전공능력 선정 배경

○ 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

○ 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

○ 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. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	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		
전필	지리교육론	3							3	3																	교과교육
전선	지리교재연구 및 지도법	3													3		3										교과교육
전선	지리교수법	3																3		3							교과교육
전선	지리교육과정론	3										3	3														교과교육
전선	사회과 논리 및 논술	3													3		3										교과교육
전선	지리수업과 학습자	3																3	3								교과교육
전선	지리교육평가론	3																						3	3		교과교육
전선	지리교재분석특강1	3																			3	3					교과교육
전선	지리교재분석특강2	3																						3	3		교과교육
전필	자연지리학	3	3	3																							
전선	지형학	3							3	3																	기본이수
전선	기후학	3										3		3													기본이수
전선	자연지리조사 및 실습	3																3		3							
전선	환경지리캡스톤디자인	3													3		3										기본이수
전선	지형측량 및 원격탐사	3													3		3										
전선	토양 및 생태지리학	3																3	3								
전선	미래사회와 지속가능성	3																			3	3					
전필	인문지리학	3	3	3																							
전선	지도학	3							3		3																기본이수
전선	지리정보론	3										3		3													택 1
전선	경제지리학	3													3	3											기본이수
전선	도시지리학	3																3	3								기본이수
전선	인구지리학	3				3	3																				기본이수
전선	지역분석	3													3		3										
전선	정치지리학	3																3	3								
전선	사회지리학	3																						3	3		기본이수
전선	스마트시티와 AI교육	3																			3	3					
전필	세계지리와 시민교육	3				3	3																				
전선	한국지리	3										3	3														
전선	아시아지역연구	3							3	3																	
전선	문화지리학	3							3	3																	기본이수
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					
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	AI를활용한 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	18.5	13	6	17.5	10	8	26.5	10	17	30.5	19	12	14.5	10	5	14.5	13	2	

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	지리교육	자연\환경	공간정보/분석	지역/여행	지역조사전문가 양성
1	1학기		자연지리학 3-3-0	인문지리학 3-3-0		지리교육분야의 이해와 진로탐색 3-3-0
						지리조사현장연구 1 2-0-2
	2학기			인구지리학 3-3-0	세계지리와 시민교육 3-3-0	창의적사고법과 지리교육 3-3-0
						지리조사현장연구 2 2-0-2
2	1학기	지리교육론 3-3-0	지형학 3-3-0	지도학 3-0-3	아시아지역연구 3-3-0	지리조사현장연구 3 2-0-2
					문화지리학 3-3-0	전공교육실습1 1-0-1
	2학기	지리교육과정론 3-3-0	기후학 3-0-3	지리정보론 3-0-3	유럽지역연구 3-3-0	지리조사현장연구 4 2-0-2
					한국지리 3-3-0	
3	1학기	지리교재연구 및 지도법 3-0-3	환경지리캡스톤 디자인 3-0-3	경제지리학 3-3-0	아프리카호주 지역연구 3-3-0	지리조사현장연구 5 2-0-2
		사회과 논리 및 논술 3-0-3	지형측량 및 원격탐사 3-0-3	지역분석 3-0-3	역사지리학 3-3-0	
	2학기	지리교수법 3-0-3	토양 및 생태지리학 3-3-0	도시지리학 3-3-0	아메리카지역연구 3-3-0	지오비주얼라이제이션 캡스톤디자인 3-0-3
		지리수업과 학습자 3-3-0	자연지리조사 및 실습 3-0-3	정치지리학 3-3-0	여행 및 관광지리학 3-3-0	전공교육실습2 1-0-1
						지리조사현장연구 6 2-0-2
4	1학기	지리교재분석특강1 3-3-0	미래사회와 지속가능성 3-3-0	스마트시티와 AI 교육 3-3-0	지역개발론 3-3-0	AI를 활용한 지리교육캡스톤디자인 3-0-3
						지리조사현장연구 7 2-0-2
	2학기	지리교재분석특강2 3-3-0		사회지리학 3-3-0		지리조사현장연구 8 2-0-2
		지리교육평가론 3-3-0				

※ 비교과프로그램

가. 비교과프로그램 운영 목적

1) 전공교과교육과정 관련: 정기학술답사 발표회, 전공별 현장 전문가 초청 세미나 및 멘토링, 동문 특강, 튜터링 로그램, 배움프로그램 특강, 산학교류강좌, 생생 멘토 토크, 콜로키움 등
2) 진로지도 및 학교생활 지원: 스텝업, 밸류업, 와이즈업 등 멘토링 프로그램 등
3) 예비교원의 전문성과 교사주도성 함양: 학생회 자치활동 지원 및 강화

나. 비교과프로그램 운영 계획

1) 학과 자체 비교과프로그램: 정기학술답사 발표회 연 2회(1, 2학기)
2) 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)
2) 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)

8. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
전필	사제동행세미나1~8						100			100
전필	지리교육론		20	30	30	20				100
전선	지리교재연구 및 지도법	4	10	16	26	6	9	4	25	100
전선	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
전필	자연지리학	30	50					20		100
전선	지형학	20	60					20		100
전선	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
전필	인문지리학	20	60						20	100
전선	지도학	10	50			20		20		100
전선	지리정보론	10	40			20		30		100
전선	경제지리학	20	60						20	100
전선	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		30	30		20			20	100
전선	스마트시티와 AI교육	10	40			30		20		100
전필	세계지리와 시민교육	20	40	20		20				100
전선	한국지리	20	30	30				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	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	AI를 활용한 지리교육캡스톤디자인			20		20	20	20	20	100
전선	지리조사현장연구 1~8					40		30	30	100
역량 총합		464	1,240	616	286	731	299	529	335	

9. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	사제동행세미나 1 ~ 8	과목명(영문)	Seminar for career development 1 ~ 8
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·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	100%	• 자신의 진로를 위한 경력개발과 학습생태계 조성을 위한 자기관리를 할 수 있다.	포트폴리오 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	지리교육론	과목명(영문)	Geography in education
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 개발역량 (MC2)	20%	1) 지리교육학의 학문적 전제와 특성을 설명할 수 있다. 2) 지리학의 논리적 특성 및 아동의 공간인지 발달특성을 해석할 수 있다.	시험, 자기성찰 일지
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
학습성과평가역량 (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.	자기성찰 일지, 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(국문)	지리교재연구 및 지도법	과목명(영문)	Methods and Materials in Teaching Geography
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·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
내용전문성개발 역량(MC2)	10%	• 지리 교과의 의미와 특징, 목표를 살릴 수 있는 지리 수업 방안을 설명할 수 있다.	PBL 팀별 수업설계 결과물
교육과정재구성 역량(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 문제 해결력 (MC5)	6%	• 창의적인 지리수업 및 평가계획을 수립하고, 학생활동중심 수업과 과정중심 평가를 실천할 수 있다.	PBL문제분석지
학습생태계조성 관리역량 (MC6)	9%	• 지리교육 분야의 문제를 해결하기 위해 인적, 물적 자원을 동원하고, 학교현장의 생태계와 네트워크를 활용할 수 있다.	현장교사 피드백, PMI조별 평가지, 동료수업시연평가 및 피드백
학습자원활용 역량(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
윤리 능력(MC8)	25%	• 팀 활동 등에서 구성원으로서의 책임과 규칙 준수, 상호 존중 등의 태도로 임할 수 있다.	자기수업평가

과목 프로파일			
과목명(국문)	지리교수법	과목명(영문)	Teaching Geography
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, 수업비평 능력이라는 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·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
교육과정재구성 역량(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·학습방법의 개선에 환류할 수 있다.	자기성찰일지, 동료평가
실제적 문제 해결력(MC5)	20%	• 중등 사회과 및 지리 교과의 특성에 적합한 창의적인 지리교수법을 설계할 수 있다.	그룹과제, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	지리교육과정론	과목명(영문)	Curriculum Theory in Geography Education
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·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 전문성개발역량 (MC2)	20%	• 지리교육과정의 의미와 중요성을 이해하고, 지리교육과정사를 탐구할 수 있다. • 지리 교육과정의 내용조직 원리를 비교할 수 있다.	시험, 보고서
교육과정재구성 역량(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
실제적 문제 해결력(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(국문)	사회과 논리 및 논술	과목명(영문)	Logic and Writing in Social Studies
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·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
교육과정재구성 역량(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
학습생태계 조성관리역량 (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(국문)	지리수업과 학습자	과목명(영문)	How Students Learn Geography: Perspectives from Cognitive Psychology
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·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
교육과정재구성 역량(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 성찰 할 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·학습방법의 개선에 환류할 수 있다.	수업실연, 프로젝트, 동료평가 자기성찰일지
실제적 문제 해결력(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(국문)	지리교육평가론	과목명(영문)	Theory and Practice of Evaluation in Geography Education
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, 과정중심 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·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
교육과정재구성 역량(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
실제적 문제 해결력(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(국문)	지리교재분석특강1	과목명(영문)	Special Topics in Geography Textbooks (I)
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·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
교육과정재구성 역량 (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·학습방법의 개선에 환류할 수 있다.	조별과제, 개인과제, 동료평가, 자기성찰일지

과목 프로파일			
과목명(국문)	지리교재분석특강2	과목명(영문)	Special Topics in Geography Textbooks (II)
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·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
교육과정재구성 역량 (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(국문)	자연지리학	과목명(영문)	Physical Geography
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	• 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
내용전문성개발 역량(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
학습자원 활용 능력(MC7)	20%	• 다양한 지리공간기술을 활용하여 정보를 수집하고 활용할 수 있다.	과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	지형학	과목명(영문)	Geomorphology
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	• 지형학의 전문용어, 지도, 그래프 등 시각자료를 활용하여 효과적으로 의사소통할 수 있다. • 상대방의 의견을 존중히 경청하여 그 의미를 파악, 요약할 수 있다.	발표, 과제
내용전문성개발 역량(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
학습자원 활용 능력(MC7)	20%	• 지형 및 지질 정보 등 지형 관련 자료를 수집하고 활용할 수 있다.	과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	기후학	과목명(영문)	Climatology
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	• 기후학의 전문용어, 지도, 그래프 등 시각자료를 활용하여 효과적으로 의사소통할 수 있다. • 상대방의 의견을 존중히 경청하여 그 의미를 파악, 요약할 수 있다.	발표, 과제
내용전문성개발 역량(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
학습자원 활용 능력(MC7)	20%	• 기후자료를 수집하고 정리하여 기후분석에 활용할 수 있다.	과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	자연지리조사 및 실습	과목명(영문)	Field Research in Physical Geography
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 창의 교육 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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	10%	• 전문용어, 지도, 그래프 등 시각자료를 활용하여 효과적으로 의사소통할 수 있다. • 상대방의 의견을 존중히 경청하여 그 의미를 파악, 요약할 수 있다.	발표, 과제
내용전문성개발 역량(MC2)	20%	• 자연지리학의 기본 개념을 바탕으로 자연환경을 설명할 수 있다. • 야외조사 및 실내 분석 등 자연지리조사의 도구 및 절차를 이용하여 사고할 수 있다.	중간고사
실제적 문제해결력 (MC5)	40%	• 자연지리연구방법을 통해 문제를 파악하고 분석할 수 있다. • 지리적 관점에서 문제 해결을 위한 방안을 제시할 수 있다.	프로젝트
학습자원 활용 능력(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(국문)	환경지리캡스톤디자인	과목명(영문)	Capstone Design in Environmental Geography
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	10%	• 전문용어, 지도, 그래프 등 자료를 활용하여 효과적으로 의사소통할 수 있다. • 상대방의 의견을 존중히 경청하여 그 의미를 파악, 요약할 수 있다.	발표
내용전문성개발 역량(MC2)	20%	• 환경지리학의 기본 개념을 바탕으로 환경문제를 설명할 수 있다.	시험
실제적 문제해결력 (MC5)	30%	• 환경 문제를 파악하고 자료를 수집하여 분석할 수 있다. • 지속가능한 관점에서 환경문제 해결을 위한 방안을 제시할 수 있다.	프로젝트
학습자원 활용 능력(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(국문)	지형측량 및 원격탐사	과목명(영문)	Geomorphic Survey and Remote Sensing
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	• 전문용어, 지도, 그래프 등 시각자료를 활용하여 효과적으로 의사소통할 수 있다. • 상대방의 의견을 존중히 경청하여 그 의미를 파악, 요약할 수 있다.	발표
내용전문성개발 역량(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
학습자원 활용 능력(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(국문)	토양 및 생태지리학	과목명(영문)	Soil and Ecological Geography
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 문제해결력 (MC5)	30%	• 토양의 기본개념을 이해하고 우리나라의 토양관리 문제를 파악할 수 있다. • 생태적 관점에서 생물의 특성과 분포를 이해하고 실세계를 설명할 수 있다.	시험, 과제
자원 활용 능력(MC7)	30%	• 다양한 지리공간기술을 활용하여 토양 및 생태지리 정보를 수집하고 분석할 수 있다.	과제, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	미래사회와 지속가능성	과목명(영문)	Future Society and Sustainability
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 세부실행 과제를 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·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	• 지속가능성에 대한 개념을 이해하고 설명할 수 있다. • 도시화 과정의 문제에 대해 설명할 수 있다. • 자연기반해법의 원리를 이해하고 사례를 제시할 수 있다.	중간고사, 기말고사
실제적문제 해결력(MC5)	30%	• 자연순환의 원리를 이용하여 도시 문제해결에 적용할 수 있다.	시험, 과제
자원 활용 능력(MC7)	30%	• 다양한 지리공간기술을 활용하여 미래환경에 대한 정보를 수집하고 분석할 수 있다.	과제, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	인문지리학	과목명(영문)	Human Geography
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·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	• 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
내용전문성개발 역량(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(국문)	지도학	과목명(영문)	Cartography
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·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	• 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
내용전문성개발 역량(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
실제적 문제해결역량 (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.	실습 과제, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	지리정보론	과목명(영문)	Geographic Information Systems
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·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	• 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
내용전문성개발 역량(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
실제적 문제해결역량 (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.	실습 과제, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	스마트시티와 AI교육	과목명(영문)	Smart Cities and AI Education
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 미래 탐구」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. 3. 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·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	• 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
내용전문성개발 역량 (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
실제적 문제해결역량 (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.	실습 과제, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	경제지리학	과목명(영문)	Economic Geography
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·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	• 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
내용전문성개발 역량(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(국문)	도시지리학	과목명(영문)	Urban Geography
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·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	• 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
내용전문성개발 역량(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(국문)	인구지리학	과목명(영문)	Population Geography
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 인구통계 자료를 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·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	• 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
내용전문성개발 역량(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(국문)	지역분석	과목명(영문)	Regional Analysis
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	지역의 개념과 지역 유형에 대해 이해하고 목적에 따라 지역을 구분할 수 있다. 지역 분석의 접근 방법을 이해하고, 접근 방법에 따라 지역 자료를 수집할 수 있다. 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·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	• 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
실제적 문제해결역량 (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(국문)	정치지리학	과목명(영문)	Political Geography
개요 및 특성	본 교과목은 인문지리학 개론을 이수한 학생들을 대상으로 인문지리학의 하위 분야 중 하나인 정치지리학을 다룬다. 정치지리학은 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	글로컬 사회에서 지리적 위치와 입지의 정치적 중요성을 구체적인 사례를 들어설명할 수 있다. 정치지리학이 발전, 쇠퇴, 재도약해온 과정을 정치사회적 맥락과 관련지어 설명할 수 있다. 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·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	• 세계화 시대의 정치지리학적 흐름과 맥락을 다양한 지리적 스케일에서 이해한다. • 정치지리학과 국제 정세의 연관성을 다양한 공간적 스케일에서 이해한다.	과제, 발표, 시험
교육과정재구성 역량(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(국문)	사회지리학	과목명(영문)	Social Geography
개요 및 특성	본 교과목은 예비지리교사, 지리 전공자들에게 요청되는 사회지리학적 소양과 안목을 길러주는데 목적을 둔다.		
교과 목표	사회 · 경제적 불평등에 의한 공간의 분화 · 격리 양상과 과정을 구체적인 사례를 들어 설명할 수 있다. 소수집단이 주류 사회에서 공간적으로 배제 · 격리되는 양상과 과정, 그리고 이를 공동체적 관점에서 공간적으로 극복하는 양상과 과정을 구체적인 예를 들어 설명할 수 있다. 현대사회의 주요 사회문제와 쟁점의 원인, 과정, 해결방안을 중등 지리교육의 관점에서 설명하고 수업 아이디어를 제시할 수 있다.		
교과 내용	1. 사회공간 변증법과 사회지리학 3. 건물 공급 구조 및 건조 환경의 사회적 생산 5. 신체성과 젠더/섹슈얼리티의 사회지리학	2. 사회공간적 차별화 패턴 및 관련 요인과 맥락 4. 사회계급과 계층, 소수집단의 분리와 응집	
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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
실제적문제해결력 (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(국문)	한국지리	과목명(영문)	Korea Geography
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	한국의 자연지리적 · 인문지리적 특징을 지리학적 관점에서 구체적 사례를 들어 가며 설명할 수 있다. 한국지리에 대한 심층적 이해를 토대로 중 · 고등학교 한국지리 지도 방안 및 방향에 대해서 의견을 제시할 수 있다. 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·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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
내용전문성개발 역량(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
교육과정재구성 역량(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(국문)	세계지리와 시민교육	과목명(영문)	World Geography
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·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
내용전문성개발 역량(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
교육과정재구성 역량(MC3)	20%	• 자연환경과 인문환경의 관계를 이해하고 지리교육에 적용할 수 있다.	중간고사, 기말고사
실제적 문제해결력 (MC5)	20%	• 세계 각 지역의 문제를 파악하고 공존을 위한 합리적 해결방안을 제시할 수 있다.	보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	아시아지역연구	과목명(영문)	Regional Geography of Asia
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·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
내용전문성개발 역량(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(국문)	문화지리학	과목명(영문)	Cultural Geography
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·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	• 지표 공간의 문화 현상이 이주 및 문화 교류와 밀접하게 관계됨을 이해한다. • 문화 경관과 문화 현상을 다층적인 공간 스케일에서 이해할 수 있다.	시험, 과제, 보고서
교육과정재구성 역량(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 있다.	과제, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	유럽지역연구	과목명(영문)	Regional Geography of Europe
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·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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(국문)	아프리카호주지역연구	과목명(영문)	Regional Geography of Africa and Oceania
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. 더운 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 3. 아프리카 대륙의 지역구분 및 지역연구와 관련된 주요 화두 5. 오세아니아 대륙의 인문지리적 특징	2. 아프리카 대륙의 인문지리적 특징 4. 오세아니아 대륙의 자연지리적 특징 6. 오세아니아 대륙의 지역구분 및 지역연구와 관련된 주요 화두	
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 지리교육과정을 설계 및 운영할 수 있다. • 오세아니아의 다양한 자연환경 및 사회문화적 특징을 지리적 맥락에 기초하여 접근하는 지리교육과정을 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(국문)	역사지리학	과목명(영문)	History Geography
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·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	• 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
교육과정재구성역량(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(국문)	여행 및 관광지리학	과목명(영문)	Travel and Tourism Geography
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·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	아메리카지역연구	과목명(영문)	Regional Geography of America
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 3. 원주민 문화와 유럽 식민지배의 역사	2.아메리카대륙의 형성과정과 자연환경 발달 과정 4. 아메리카 지역의 국가별 주요 이슈와 우리나라와의 관계	
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
내용전문성개발 역량(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(국문)	지역개발론	과목명(영문)	Introduction to Regional Development
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 함양하는 데에 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·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	• 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
내용전문성개발 역량(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
실제적 문제해결역량 (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(국문)	지리교육분야의 이해와 진로탐색	과목명(영문)	Understanding of geography education and its related fields and career exploration survey
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·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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
학습생태계조성 관리역량(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(국문)	창의적사고법과지리교육	과목명(영문)	Creative Thinking and Geography Education
개요 및 특성	본 교과목은 학생들의 창의성과 문제해결능력을 함양하기 위해 개설된 창의실용모듈의 교과목이다. 예비교원의 역량을 정의한 우리 대학 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·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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)	30%	• 전문용어, 지도, 그래프 등을 활용하여 효과적으로 의사소통할 수 있다. • 상대방의 의견을 존중히 경청하여 그 의미를 파악, 요약할 수 있다.	발표
교육과정재구성 역량(MC3)	30%	• 다양한 지리적 스케일에서 자연환경과 인문환경의 관계를 이해하고 지리교육에 관한 새로운 아이디어를 설명할 수 있다. • STEAM을 이해하고 지리교육에 활용할 수 있다.	중간고사, 기말고사
실제적 문제해결력 (MC5)	40%	• 지리적 관점에서 문제를 인식하고 STEAM을 활용하여 효과적인 해결방안을 제시할 수 있다.	과제, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	전공교육실습1	과목명(영문)	Service-Learning in Geography Education (I)
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 의미2. 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
교육과정재구성 역량(MC3)	30%	• 지리교육의 여러 가지 이론을 중등학교 수준에 맞추어 재구성할 수 있다. • 다양한 지리교수법 및 평가방법을 활용하여 교육을 실행할 수 있다.	과제
학습생태계조성 관리 역량(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(국문)	전공교육실습2	과목명(영문)	Service-Learning in Geography Education (II)
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 의미2. 지리교과에서 교육과정-수업-평가-기록의 일체화 3. 학생중심수업과 과정중심평가의 이론과 실제		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
교육과정재구성 역량(MC3)	30%	• 지리교육의 여러 가지 이론을 중등학교 수준에 맞추어 재구성할 수 있다. • 다양한 지리교수법 및 평가방법을 활용하여 교육을 실행할 수 있다.	과제
학습생태계조성 관리 역량(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(국문)	지오비주얼라이제이션 캡스톤디자인	과목명(영문)	Capstone Design using Geo-Visualization
개요 및 특성	본 강좌는 지리교육분야에서 이수한 다양한 교과교육학과 교과내용학 영역의 학습을 바탕으로 지리교육 전반의 내용을 다루며, 창의력과 문제해결력을 기르는 캡스톤디자인 과목이다. 특히, 지리적 시각화(GeoVisualization)와 관련된 전공 교과목의 이론과 실제를 연결하여 사회와 산업체, 학교 현장에서 필요한 과제들을 학생의 자발적인 기획과 종합적인 문제 해결을 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
공감적의사소통 역량(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
내용전문성개발 역량(MC2)	20%	• 지도 및 지리정보시스템 등 지리적 시각화 수단을 사용해 현상이나 패턴을 파악하고 설명할 수 있다.	시험
실제적문제해결 역량(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(국문)	생성형 AI를 활용한 지리교육 캡스톤디자인	과목명(영문)	Geography Education Capstone Design using Generative AI
개요 및 특성	이 과목은 디지털 대전환의 시대에 발맞추어 예비교원의 AI 활용 능력을 향상시키고, 학교 현장의 요구에 맞는 실용적 지식을 습득하게 할 기회를 제공하기 위해 개설된 캡스톤 디자인 과목이다. 전공기초와 전공선택, 심화 과목을 이수한 학생들이 다학제간의 협업과 융합적 사고를 통해 시너지 효과를 창출하는 것에 초점을 둔다.		
교과목표	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. 4. AI 기술의 기본 원리를 이해하고, 지리 데이터와 AI기술을 융합하여 지리교육에서의 활용 방법을 모색한다.		
교과내용	1. 생성형 AI 소개 및 지리교육에서의 응용 2. 데이터 준비 및 AI 모델링 3. 캡스톤디자인의 설계원리와 과제수행 절차의 이해 4. 지리교육 분야의 문제해결을 위한 주제 선정 및 발굴 5. 고객 정의 및 고객 니즈조사, 과제기술서, 핵심가치도출 및 타당성 조사, Business Model Canvas 마스터플랜 발표 6. 작품 제작,프로토타이핑, 브랜드네이밍, 결과보고서, 최종발표 및 평가		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
교육과정재구성 역량(MC3)	20%	• 지리교육 분야에서 필요로 하는 과제를 선정하고, 전략수립, 설계 및 시제품 제작, 결과보고서 및 결과물 발표의 과제수행 절차를 수행할 수 있다.	보고서
실제적문제 해결력(MC5)	20%	• 생성형 AI를 활용하여 실제 지리교육 현장의 문제를 정의하고, 창의적인 해결 방안을 제시할 수 있다.	시제품 제작
학습생태계조성 관리역량(MC6)	20%	• 지리교육 분야의 문제를 해결하기 위해 인적, 물적 자원을 동원하고, 학교현장의 생태계와 네트워크를 활용할 수 있다.	프로젝트
학습자원활용 역량(MC7)	20%	• 다양한 학습 자원(지리 데이터, AI 도구 등)을 수집, 가공, 시각화하여 학습 및 프로젝트에 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 프로파일			
과목명(국문)	지리조사현장연구 1, 2	과목명(영문)	Geographic field survey 1, 2
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·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실제적문제 해결력(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 프로파일			
과목명(국문)	지리조사현장연구 3, 4	과목명(영문)	Geographic field survey 3. 4
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·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실제적문제 해결력(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 프로파일			
과목명(국문)	지리조사현장연구 5, 6, 7, 8	과목명(영문)	Geographic field survey 5, 6, 7, 8
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·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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

10. 전공 이수 요건

가. 다전공자 확대를 위한 졸업이수학점 구성

학년도 (입학 기준)	주전공 학점			교직 학점	교양 학점	다전공			졸업 이수 학점
						필수	선택		
	기본 이수	교과 교육	기타 전공			마이크로디그리 전공 1개 이상 이수(학점)	복수전공 연계, 융합 학점	부전공 학점	
2023 학번 까지	21 이상	8 이상	40 이상	22	36 이상	·	50	21	130 이상
	69 이상								
2024 학번	21 이상	8 이상	40 이상	22	32 이상	·	50	21	130 이상
	69 이상								
2025 학번 부터	21 이상	8 이상	29 이상	22	28 이상	9 ~ 18	50	21	130 이상
	58 이상								

나. 주전공 이수 요건

1) 기본이수과목 : 21학점 7과목 이상

표시과목	교육부 고시 기본이수과목(분야)	본교 운영 교과목명				
		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					

2) 교과교육영역 : 9학점 3과목 이상

표시과목	교육부 고시 교과교육 영역	본교 운영 교과목명	이수	학점
지리	①교과교육론	지리교육론	필수	3학점
	②교과교재연구및지도법	지리교재연구및지도법	2과목 이상 이수	6학점 이상
	③교과논리및논술	사회과논리및논술		
	④교과별 교수법	지리교수법		
	⑤교과별 교육과정	지리교육과정론		
	⑥교과별 평가방법	지리교육평가론		
	⑦기타	지리수업과학습자 지리교재분석특강1 지리교재분석특강2 지리교육캡스톤디자인		
합계			3과목 이상	9학점 이상

3) 졸업요건

학위명칭	졸업요건	비 고
문학사	학과가 지정하는 지리조사현장연구1~8 참여 (2023학번부터 4회이상 혹은 8학점 이상)	필수
	1. 자연지리, 인문지리, 지역지리, 지리교육에 관한 시험 시행 (각 영역 70점 이상일 경우 합격, 모든 영역을 통과해야 졸업자격 충족) 2. 졸업논문 제출 (자세한 내용은 학과 홈페이지 규정 참고)	택1

11. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험·실습실	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. 연혁

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
2024. 02. 15. 영어교육과 제13회 졸업

3. 교과 운영 방안

가. 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.

나. 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 (공감적의사소통역량)	학습자의 정서를 고려하여 효과적으로 의사소통하는 능력	토론, 발표, 프로젝트
MC2 (내용전문성개발역량)	교사의 교과내용지식, 교수내용지식, 교육과정지식, 학생에 대한 이해 등 교사의 지식과 관련한 전문성을 꾸준히 계발하는 능력	시험, 보고서
MC3 (교육과정재구성역량)	교육환경의 변화에 대응하여 교육과정을 읽고(reading), 재구성하고(mapping), 활용(using)할 수 있는 능력	시험, 보고서, 발표, 프로젝트
MC4 (학습성과평가역량)	학생의 학습결과뿐 아니라 과정을 중심으로 확인하고, 교육과정재구성 및 교수·학습방법의 개선에 환류할 수 있는 능력	시험, 보고서, 프로젝트
MC5 (실제적문제해결역량)	실세계(real world)의 문제를 탐색하고 실제적 학습과제(authentic task)를 창의적으로 해결할 수 있는 능력	토론, 발표, 프로젝트

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC6 (학습생태계조성 · 관리 역량)	학교현장과 지역사회와의 네트워크를 통해 학습공동체를 구축하고 건강한 학습생태계를 유지·발전시킬 수 있는 능력	시험, 보고서, 프로젝트
MC7 (학습자원활용역량)	기술의 발전에 따라 활용가능한 교수학습 자원을 탐색하고 효과적인 학습 자원을 선정할 수 있는 능력	토론, 발표, 프로젝트
MC8 (윤리역량)	교직에 대한 확고한 신념과 긍지, 책무성, 정직성, 봉사의식, 법의 준수, 공동체 의식 등을 통해 지속적으로 성장하는 자기반성 능력	토론, 발표

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 역량의 배양을 위해 노력하고 있음
- 따라서 사범대학에서는 각 학과별로 8가지 핵심 역량을 중심으로 교육과정을 편성 및 운영하고 있음

6. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	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		
전필	영어학개론	3							3	3																	기본이수
전선	영어교수법	3							3	2	1																교과교육
전선	영어교육과정	3										3	3														교과교육
전필	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	
전선	영어와교육	3	3	3																							
전기	TESOL코너스톤디자인	3				3	1	2																			
전필	영어읽기와지도	3							3	3																	기본이수
전선	영어듣기와지도	3										3	2	1													
전선	영어구문연습	3										3	2	1													
전필	영어문법	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		
전필	영미문화	3																						3	3		기본이수
전기	영어구문의이해	3	3	3																							
전선	영어와문학	3				3	3																				
전필	영어회화	3							3	2	1																교과교육
전필	영어논리와논술	3										3	1	2													기본이수
전필	영문학개론	3													3	3											기본이수
전선	임용일반영어	3													3	3											
전필	영어작문	3																3	1	2							기본이수
전선	수험영어	3																			3	3					
전선	미국문학론	3																						3	2	1	
전기	언어의이해와AI	3	3	2	1																						
전기	영어독해와창의성	3				3	3																				
전선	영어교육캡스톤디자인	3													3		3										교과교육
전선	교사를위한영어학(캡스톤디자인)	3																3		3							
전선	전공교육실습1	1																			1		1				
전선	전공교육실습2	1																						1		1	
전공과목 합계		101	9.5	9	1	9.5	8	2	12.5	11	2	15.5	11	5	15.5	13	3	12.5	6	7	11.5	11	1	14.5	12	3	

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명					
1학년	1학기	영어와교육 3-3-0	영어구문의이해 3-3-0	언어의이해와AI 3-2-1			
	2학기	TESOL코너스톤디자인 3-1-2	영어와문학 3-3-0	영어독해와창의성 3-3-0			
2학년	1학기	영어학개론 3-3-0	영어교수법 3-2-1	영어읽기와지도 3-3-0	영어회화 3-2-1		
	2학기	영어음성학 3-2-1	영어교육과정 3-3-0	영어듣기와지도 3-2-1	영어구문연습 3-2-1	영어논리와논술 3-1-2	
3학년	1학기	영어교육론 3-3-0	영어문법 3-3-0	영문학개론 3-3-0	임용일반영어 3-3-0	영어교육캡스톤디자인 3-0-3	
	2학기	생성문법 3-3-0	영어교과교재연구 3-1-2	영어작문 3-1-2	교사를위한영어학 (캡스톤디자인) 3-0-3		
4학년	1학기	영어음운론 3-3-0	영어교육평가론 3-3-0	수험영어 3-3-0	전공영어특강1 1-1-0	전공교육실습1 1-0-1	
	2학기	학교영문법 3-3-0	영어발달사 3-2-1	영미문화 3-3-0	미국문학론 3-2-1	전공영어특강2 1-1-0	전공교육실습2 1-0-1

※ 비교과프로그램

가. 비교과프로그램 운영 목적

1) 교과교육과정(전공·교직 과목)에서 함양하기 부족한 역량 함양 : 학술제, 교육전문가 및 선배 특강 등

2) 예비영어교사로서 적·인성교육 강화 : 현장탐방(학교 현장 및 교육 관련 현장), 코칭스킬 등

나. 비교과프로그램 운영 계획

1) 학과 자체 비교과프로그램: 영제(영어교육과 학술제), 수업실연 경진대회, 전자 영어교재(e-book) 제작,신입생 교직체험캠프

2) 대학 연계 비교과프로그램: 교육혁신센터, 교육운영지원센터, 취업지원센터, 상담센터 등이 주관하는 프로그램을 선별하여 진행(튜터링, 전공클리닉, 스텝업멘토링프로그램, 학습법 특강, 중등임용시험특강 등)

8. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
전필	사제동행세미나				30	20			50	100
전필	영어학개론	20	50	30						100
전선	영어교수법	30	50	20						100
전선	영어교육과정	20	50	30						100
전필	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
전심	영어발달사	20	50	30						100
전선	영어와교육	30	50	20						100
전기	TESOL코너스톤디자인	15	30			35	10		10	100
전필	영어읽기와지도		40	20		40				100
전선	영어듣기와지도		40	20		40				100
전선	영어구문연습	10	20	20		40		10		100
전필	영어문법	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
전필	영미문화	20	70						10	100
전기	영어구문의이해	20	50			20		10		100
전선	영어와문학	40	40					20		100
전필	영어회화	30	50	20						100
전필	영어논리와논술	30	50			20				100
전필	영문학개론	40	40						20	100
전선	임용일반영어		40			40		20		100
전필	영어작문		40			40		20		100
전선	수험영어		40			40		20		100
전선	미국문학론	40	40						20	100
전기	언어의이해와AI	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	전공교육실습1			40			30		30	100
전선	전공교육실습2			40			30		30	100
역량 총합		545	1,450	510	70	510	115	180	220	

9. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	사제동행세미나 1~8	과목명(영문)	Seminar for Career Developments 1-8
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
실제적문제해결 역량(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			
과목명(국문)	영어학개론	과목명(영문)	Introduction to English Linguistics
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	• 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
내용전문성개발 역량(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
교육과정재구성 역량(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			
과목명(국문)	영어교수법	과목명(영문)	English Teaching Methods
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	영어교육과정	과목명(영문)	Curriculum of English Education
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.		
교과목표	교육 목표를 달성하기 위하여 교육내용을 선택하고, AI 디지털 교과서를 적절히 활용하여, 학습활동을 체계적으로 편성하고 조직할 수 있는 능력을 기르는 것이 목표이다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	영어음성학	과목명(영문)	English Phonetics
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.		
교과목표	영어의 음운 구조 기반이 되는 영어 조음 원리와 음성 음향학적 원리를 학습하여, 영어의 발음을 정확히 습득하고 영어 발음을 지도할 수 있는 능력을 기른다.		
교과내용	자음, 모음, 초분절음소 등 영어 발음에 대한 음성학적 기술, 발음 교육에 대해 다룬다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명	영어교육론	과목명(영문)	Theories of English Education
개요 및 특성	언어 학습과 교수의 원리에 기본이 되는 이론에 대해 개괄한다.		
교과목표	언어습득이론을 심도 있게 이해하여 AI 기반 교육현장에 적용하여 다양한 학습자 수준에 맞춤형 지도를 위한 효과적인 교육방법론을 도출하는 능력을 배양하는 것이 교과 목표이다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	• 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			
과목명(국문)	생성문법	과목명(영문)	Generative Grammar
개요 및 특성	본 교과에서는 영어문장 구성의 원리에 대한 이해를 통해 인간의 언어능력에 대해 이해할 수 있다.		
교과목표	언어형식을 생성문법의 이론적 관점에서 분석하고 영어 구조를 심층적으로 이해하여 영어교육에 적용하는 것이 교과 목표이다.		
교과내용	1. 영어의 구조를 현대 이론적 관점에서 분류한다. 2. 언어의 생성이론을 적용하여 문장을 생성한다. 3. 생성된 언어의 변형 과정을 이론적으로 추론한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	영어음운론	과목명(영문)	English Phonology
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.		
교과목표	영어음운론의 기본 개념을 이해하고 다양한 음운현상을 자료를 통해 분석해봄으로써 영어의 음운 구조를 체계적으로 파악한다.		
교과내용	영어음성학의 심화과정으로, 변별 자질, 음운 규칙 등 영어음운론의 주요 개념을 다룬다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	학교영문법	과목명(영문)	School English Grammar
개요 및 특성	본 교과에서는 교수자의 관점에서 영어문장의 구조를 파악하고 이를 학습자에게 효과적으로 전달하기 위한 교수방법을 도출한다.		
교과목표	영어 문법을 교수자의 관점에서 분석하고 영어 문장 구조를 심도 있게 이해하여 현장에서 효과적으로 가르치는 방법에 대해 논의하는 것이 교과목의 목표이다.		
교과내용	1. 영어의 문장 구조를 교수자의 관점에서 이해하고 분류한다. 2. 학습자들이 어려워할 수 있는 문법 내용을 예측하고 효과적인 교수 방법을 도출한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	영어발달사	과목명(영문)	History of English
개요 및 특성	영어의 발달과 관련된 외면사와 내면사를 다룬다.		
교과목표	영어의 기원과 발달 과정을 역사적 관점에서 이해함으로써 영어의 언어적 다양성 이면에 내재하는 영어의 음운체계, 문법 체계, 그리고 의미 변화 과정을 고찰하는 것이 교과 목표이다.		
교과내용	1. 고대영어에서 현대영어로 발달 과정을 고찰한다. 2. 영어발달 과정에 외국 문화 유입의 영향을 고찰한다. 3. 현대영어가 국제적 지위를 갖게 되는 과정을 고찰한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 어떻게 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			
과목명(국문)	영어와교육	과목명(영문)	English and Education
개요 및 특성	예비영어교사로서 필요한 영어 활용 능력의 향상과 함께 영어의 4기능을 지도하는 방법의 기초를 다룬다.		
교과목표	영어를 바르게 익혀 활용능력을 키우고 이를 교육하는 능력을 향상 하도록 하는 것이 교과 목표이다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	TESOL 코너스톤디자인	과목명(영문)	TESOL Cornerstone Design
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.		
교과목표	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.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(MC6)	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			
과목명(국문)	영어문법	과목명(영문)	English Grammar
개요 및 특성	본 교과에서는 영어문장의 구성 원리를 파악하여 이를 영어의 각 영역에 적용하기 위한 기반을 마련한다.		
교과목표	영어문장의 구성 원리에 대한 이해를 증진하여 영어교육을 위한 기반 지식을 함양한다.		
교과내용	문법적 원리와 독해, 작문에의 활용에 대한 연습과 적용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	• 상호 존중을 바탕으로 동료 학습자와 효과적으로 소통하며 협력할 수 있다.	토론/발표 과제, 시험
내용전문성개발 역량(MC2)	60%	• 문법적 원리의 체계적인 설명이 가능하다. • 문법적 원리의 독해 및 작문에 적용하는 능력을 갖출 수 있다.	토론/발표 과제, 시험
실제적 문제 해결역량 (MC5)	20%	• 전공 서적 등에 사용된 다양한 문장 구조를 분석하고 문법적으로 설명할 수 있다.	토론/발표 과제, 시험
학습자원 활용역량 (MC7)	10%	• 영어 문법 교육에 활용 가능한 다양한 교수학습 자원을 선별하여 교수에 효과적으로 적용할 수 있다.	토론/발표 과제, 시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	영어듣기와지도	과목명(영문)	English Listening & Teaching
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 미래역량 강화하는 방법도 다룬다.		
교과목표	영어 듣기지도법에 초점을 맞춘 영어 교수법에 대한 이론적 지식을 배양하고 이를 실제 듣기 수업이나 현장에 적용할 수 있다.		
교과내용	영어 듣기 지도 이론, 영어 듣기 지도법, 영어 듣기 자료 제작, AI 디지털 교과서 활용 방법		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	• 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

과목 프로파일			
과목명(국문)	영어읽기와지도	과목명(영문)	Teaching Method of English Reading
개요 및 특성	본 교과에서는 다양한 읽기 자료를 통해 영어읽기능력을 함양하고 이를 활용한 지도법을 연구하고 활용한다.		
교과목표	다양한 영어 읽기 교수 학습 이론과 실습 등을 통해 영어읽기능력을 함양할 수 있는 지도법을 연구하고 활용한다.		
교과내용	영어 읽기 지도 이론, 영어 읽기 지도법		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	• 영어읽기의 이론적인 이해를 바탕으로 효과적인 읽기수업지도안을 작성하며 실제 수업을 구현할 수 있다	토론/발표 과제, 시험
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 과제, 시험
실제적 문제 해결역량 (MC5)	40%	• 예비영어교사들이 확산적 사고 수렴적 사고, 문제해결력 뿐 아니라 몰입과 흥미 등을 바탕으로 읽기 지도 관련 문제를 창의적으로 해결할 수 있다.	토론/발표 과제, 시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	영어교과교재연구	과목명(영문)	English Curriculum and Material Research
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.		
교과목표	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.		
교과내용	교과 교재에 관련된 이론, 영어교수학습지도안 작성, 수업실연, 교재 분석과 개발, AI 디지털 교과서 활용 방법, 디지털 리터러시와 영어교육		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	영어교육평가론	과목명(영문)	Theories in English Testing
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.		
교과목표	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.		
교과내용	언어평가 이론, 방법, 실제 적용 능력 배양, AIDT를 활용한 평가 및 세환		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	전공영어특강 1, 2	과목명(영문)	Special topics of English 1, 2
개요 및 특성	영어교육, 영어학, 응용언어학 분야 중 필요한 이슈를 다루어 예비영어교사들의 영어 교육에 대한 이해를 높인다.		
교과목표	빠르게 변화하는 교육환경에 새롭게 등장하는 교육적 이슈를 선택해서 심도 있게 분석하고 평가하여 영어교육에 적용하는 역량을 키우는 것이 교과목표이다.		
교과내용	영어교육, 영어학 및 응용언어학 전 분야 중 선별된 주제를 다룬다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	영미문화	과목명(영문)	British and American Culture
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 영국과 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.		
교과목표	영어권 문화 전반에 대한 이해를 통해 문화의 다양성을 인정하고 이를 바탕으로 영어권 사람들과의 의사 소통능력 향상과 영어권 사람들을 이해할 수 있는 소양을 갖추도록 한다.		
교과내용	영미문화 전반적인 내용의 이해, 영미 문화 수업 능력배양 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
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(국문)	영어구문의이해	과목명(영문)	Understanding English Sentence Structures
개요 및 특성	본 교과에서는 영어 문법의 기초를 이해하고 영어문장의 구조를 분석하여 이를 다양한 영어 사용 영역에 적용할 수 있는 능력을 함양시킨다.		
교과 목표	영어 문법의 기초를 이해하고 이를 문장 구성과 영어 사용에 적용할 수 있는 능력을 기른다.		
교과 내용	영어 문법의 기본 개념과 문장 구조를 학습하고 이를 실습을 통해 적용한다.		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	상호 존중을 바탕으로 동료 학습자와 효과적으로 소통하며 협력할 수 있다.	토론/발표 과제, 시험
내용전문성개발 역량(MC2)	50%	문법적 원리의 체계적인 설명이 가능하다. 문법적 원리를 다양한 영어 사용 영역에 적용하는 능력을 갖출 수 있다.	토론/발표 과제, 시험
실제적 문제 해결역량(MC5)	20%	전공 서적 등에 사용된 다양한 문장 구조를 분석하고 문법적으로 설명할 수 있다.	토론/발표 과제, 시험
학습자원 활용역량(MC7)	10%	영어 문법 교육에 활용 가능한 다양한 교수학습 자원을 선별하여 교수에 효과적으로 적용할 수 있다.	토론/발표 과제, 시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	영어와문학	과목명(영문)	English & Literature
개요 및 특성	예비영어교사에게 필요한 영어 능력을 문학 작품을 통해 함양하고, 문학을 활용한 영어지도의 토대를 마련한다.		
교과목표	영문학 작품을 읽고 감상함과 더불어 문학적 표현의 언어학적 분석을 통해 영어에 대한 전반적인 이해를 향상한다.		
교과내용	시, 소설, 희곡, 수필 등 다양한 문학 작품을 발췌하여 독해하고 다양한 표현들을 문법적으로 분석한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	영어논리와논술	과목명(영문)	Principles to writing
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.		
교과목표	영어 교육에 요구되는 창의적 사고를 바탕으로 논리적 글쓰기 능력을 함양하는 것이 교과 목표이다.		
교과내용	예비영어교사로서 필요로 하는 영어 글쓰기 능력을 다양한 유형의 단락 글쓰기를 통해 함양한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
실제적문제해결역량(MC5)	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			
과목명(국문)	영어회화	과목명(영문)	English Conversation
개요 및 특성	본 교과에서는 영어 수업 현장에서 요구되는 영어회화 능력을 함양하고 이를 교육현장에 적용 활용하기 위한 기반을 마련한다.		
교과목표	일상적인 생활에서뿐 아니라 영어 수업 현장에 요구되는 영어회화 능력을 함양하고 회화 지도방법을 연구한다.		
교과내용	의사소통 능력 함양		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
교육과정 재구성역량 (MC3)	20%	• 영어 말하기와 관련하여 발생할 수 있는 교육현장 및 학습자의 다양한 문제에 대해 창의적으로 대응할 수 있다.	시험, 발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	영어구문연습	과목명(영문)	Understanding English Structure
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.		
교과목표	학습자들은 복잡한 영어 구문을 정확하게 분석하고 활용할 수 있는 능력을 배양한다.		
교과내용	문법적 원리와 독해, 작문에의 활용에 대한 연습과 적용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	• 영어 구문 학습 과정에서 타인의 관점과 감정을 이해하고 적절히 반응할 수 있다. • 상호 존중을 바탕으로 동료 학습자와 효과적으로 소통하며 협력할 수 있다.	토론/발표 과제 시험
내용전문성 개발 역량 (MC2)	20%	• 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. • 학습자 수준에 맞는 영어 구문 연습 자료를 설계하고 활용할 수 있다.	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
학습자원 활용역량 (MC7)	10%	• 영어 문법 교육에 활용 가능한 다양한 교수학습 자원을 선별하여 교수에 효과적으로 적용할 수 있다.	토론/발표 과제 시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	영문학개론	과목명(영문)	Introduction to English Literature
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.		
교과목표	영국문학의 흐름을 개관하고 시대별 대표 작가와 작품에 대한 이해를 증진한다.		
교과내용	영국문학의 시대별 배경 및 문학이론/ 대표 작품 속의 주요한 문학적 표현 연구		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	임용일반영어	과목명(영문)	General English for Teacher Certification Exam
개요 및 특성	이 과목은 중등임용시험의 한 영역인 일반영어를 대비하기 위해 설계되었고, 시험 성공에 필수적인 읽기, 어휘, 문법 역량을 강화하는 데 중점을 둔다.		
교과목표	예비 영어 교사로서 필요한 영어 능력을 길러 중등 임용시험에 대비하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	영어 독해, 작문, 듣기, 말하기, 문법, 어휘 등 언어 기능과 체계 중에서 선별하여 구성		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	영어작문	과목명(영문)	English Composition
개요 및 특성	본 강좌는 예비 영어 교원으로서 갖추어야 할 기본적인 학문 영역 글쓰기에 대한 이해 및 연습을 위한 과목이다.		
교과목표	다양한 유형의 에세이 쓰기를 할 수 있다.		
교과내용	에세이 쓰기에 필요한 다양한 글쓰기 규약 및 유형별 에세이 구성 방식 등에 대해 다룬다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	수험영어	영문교과목명	English for Test Preparation
개요 및 특성	다양한 영어 시험에 대비하기 위한 영어 능력을 기르는 것으로 학생들이 필요로 하는 영역을 선별하여 다룬다.		
교과목표	예비 영어 교사로서 필요한 영어 능력을 길러 다양한 시험에 대비하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	영어 독해, 작문, 듣기, 말하기, 문법, 어휘 등 언어 기능과 체계 중에서 선별하여 구성		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	미국문학론	과목명(영문)	Aspects of American Literature
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.		
교과목표	미국문학의 흐름을 개관하고 시대별 대표 작가와 작품에 대한 이해를 증진하고 작품 분석의 비평적 이론을 습득한다.		
교과내용	미국문학의 시대별 배경 및 문학이론/ 대표 작품 속의 주요한 문학적 표현 연구		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	언어의이해와AI	과목명(영문)	Understanding Language and AI
개요 및 특성	언어의 본질과 외국어 학습의 원리를 이해하며, 생성형 AI, 멀티모달 AI, 자연어처리 등 최신 AI 기술을 언어 교육에 접목시켜 언어 교육의 효율성을 향상시키는 방법을 학습한다.		
교과목표	언어의 본질과 외국어 학습 원리를 이해하고 AI 기술을 언어 교육에 효과적으로 활용할 수 있다. 다양한 AI 도구를 활용하여 언어 교육 콘텐츠를 설계하고 영어교육현장의 문제를 해결할 수 있는 능력을 기른다. AI 기반 언어 교육 기술의 트렌드를 이해하고 이를 창의적으로 응용할 수 있는 역량을 기른다.		
교과내용	언어의 본질, 모국어 습득과 외국어 습득의 원리, 언어와 사고, 심리, 사회 등과 관련된 내용, 최근 언어교육에 적용되는 AI 활용 방법 AI를 활용한 언어 데이터 분석 및 교육 콘텐츠 개발		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	15%	협동과 배려, 소통을 기반으로 자료 조사, 문제해결, 과제 수행을 할 수 있다	시험, 프로젝트
내용전문성개발역량(MC2)	50%	영어교육에 대한 이해를 통해 현장에서 필요로 하는 영어교육 콘텐츠나 프로그램, 교구 등의 제작 시 적용을 할 수 있다	시험, 프로젝트
학습자원활용 역량(MC7)	20%	여러 자료의 수집과 분석, 과제 수행, 결과물 제작 등에 다양한 학습자원과 교재 교구들을 활용할 수 있으며 특히 AI를 활용할 수 있다.	시험, 프로젝트
윤리역량(MC8)	15%	과제 수행 시 표절을 하지 않고 저작권을 침해하지 않는다. 팀활동 시 책임감을 갖고 협력한다	시험, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	영어독해와창의성	과목명(영문)	English Reading and Creativity
개요 및 특성	예비영어교사로서 갖추어야할 영어 읽기 능력과 이를 바탕으로 창의적으로 사고하는 능력을 기르기 위한 다양한 개인 및 그룹 활동을 한다.		
교과목표	예비영어교사로서 필요한 영어 해독 능력 및 창의성을 함양한다.		
교과내용	예비영어교사들의 창의성 함양을 위한 다양한 영어 텍스트를 활용하여 강독, 토론, 발표, 팀 활동을 수행한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	영어교육캡스톤 디자인	과목명(영문)	Capstone Design of English Education
개요 및 특성	영어교육 현장에 대한 이해, 영어교육과정, 영어교수법, 영어교육평가론 등의 전반적인 이해를 바탕으로 현장에서 필요로하는 교수학습 도구를 제작하거나 아이디어를 창출한다.		
교과목표	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.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	10%	• 영어교육 현장 전문가와 협업하여 현장의 문제를 해결할 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			
과목명(국문)	교사를위한 영어학 (캡스톤디자인)	과목명(영문)	English Linguistics for Teachers(Capstone Design)
개요 및 특성	다양한 영어학 지식을 활용하여 교실 현장의 문제점을 진단하고, 해결하기 위한 방안을 마련한다.		
교과목표	다양한 영어학 지식을 바탕으로 이를 활용한 혁신적 수업 설계를 할 수 있다.		
교과내용	교실현장의 영어, 영어교육에 대한 문제 진단 및 해결책에 대한 종합 설계		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 교육과정재구성 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			
과목명(국문)	전공교육실습 1,2	과목명(영문)	Teaching Practicum for Pre-Service English Teachers 1, 2
개요 및 특성	중등 영어교육 현장에서 일정 기간 실습을 수행하면서 영어 교사의 업무에 대해 이해하고 전공실무능력을 강화하는 과목이다.		
교과목표	중등 영어교육 현장에서 실습을 하면서 영어 교사로서의 전공실무능력을 강화한다.		
교과내용	중등학교 현장의 영어 관련 교과목 보조 교사		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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,

10. 전공 이수 요건

가. 다전공자 확대를 위한 졸업이수학점 구성

학년도 (입학 기준)	주전공 학점			교직 학점	교양 학점	다전공			졸업 이수 학점
						필수	선택		
	기본 이수	교과 교육	기타 전공			마이크로디그리 전공 1개 이상 이수(학점)	복수전공 연계, 융합 학점	부전공 학점	
2023 학번 까지	21 이상	8 이상	40 이상	22	36 이상	·	50	21	130 이상
	69 이상								
2024 학번	21 이상	8 이상	40 이상	22	32 이상	·	50	21	130 이상
	69 이상								
2025 학번 부터	21 이상	8 이상	29 이상	22	28 이상	9 ~ 18	50	21	130 이상
	58 이상								

나. 기본 이수 과목 현황

1) 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	

2) 교과교육과목

표시과목	교육부 고시 교과교육 영역	본교지정 교과목명	비고
영어	교과 교육론	영어교육론	
	교과 교재연구 및 지도법	영어교과교재연구	
	교과논리 및 논술	영어논리와논술	
	교과별 교수법	영어교수법	
	교과별 교육과정	영어교육과정	
	교과별 평가방법	영어교육평가론	
	기타	영어교육캡스톤디자인	

다. 학과 규정 졸업 요건

학위명칭	졸업요건	비고
문학사	• 졸업시험 1) 영어의미통사론/ 영어음성음운론/ 영어교육론/ 일반영어 분야 평가 2) 과목별 70점 이상을 획득한 경우 통과 • 졸업학점 1) 총 학점 130학점 이상 2) 전공 평점 2.1점이상, 교직 평점 2.6점 이상 • 필수 이수 1) 성인지교육 4회 이수(단, 2020학년도 이전 입학자 2회 이수) 2) 적인성 검사 2회 합격 3) 심폐소생술 2회 이수 4) 교육봉사 2학점(60시간)	일반영어는 TOEIC, TOEFL 공인영어시험 성적 인정

11. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험·실습실	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.

(1) 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.

(2) 역사교사가 학생들을 가르치기 위한 내용지식으로 학생들의 이해를 돕는 유추, 은유, 직유, 예증 등의 방식을 의미하는 교수내용지식(Pedagogical Content Knowledge)을 배양하도록 한다.

(3) 특정 주제를 가르치기 위한 교육프로그램과 그것과 연계된 교육내용의 자료들을 효율적으로 활용할 수 있는 능력향상이 가능한 교육과정 지식(Curricular Knowledge)을 갖도록 한다.

2. 연혁

(1) 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.

(2) 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. 교과 운영 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(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (공감적 의사소통 역량)	1) 공동체적 협력을 위해 각자 구성원들이 자신의 역할을 명확히 인식하고, 공동체의 가치를 공유할 수 있도록 협업하고 이끌 수 있는 능력 2) 동료의 의견을 경청·공감하고, 창의적이며, 적극적으로 동료의 주제발표나 모의수업에 대하여 올바르고 건전하게 비평할 수 있는 능력	토론, 프로젝트, 모의수업
MC2 (내용 전문성 개발역량)	1) 한국사, 동양사, 서양사, 교과교육론의 교과내용 지식, 교수내용 지식, 교육과정 지식 등의 이해를 바탕으로 역사와 문화의 다양성을 탐구할 수 있는 능력 2) 미래교육 환경 변화에 능동적으로 대응할 수 있도록 예비교사로서 전문적인 수업 운영 능력을 개발·실행하는 능력	지필, 프로젝트, 발표
MC3 (교육과정 재구성 역량)	1) 설정된 학습목표를 기반으로 교과내용 지식, 교수내용 지식, 교육과정 지식을 합리적으로 구성하고 운영할 수 있는 능력 2) 주어진 주제에 대한 보고서 및 설명 자료를 작성할 때, 교과내용 지식, 교수내용 지식, 교육과정 지식의 핵심적 요소를 체계적으로 구성할 수 있는 능력	수업지도안, 모의수업
MC4 (학습성과 평가 역량)	1) 동료에 대한 비평 또는 논평을 함에 있어서 객관적이고 합리적인 평가를 할 수 있는 능력 2) 수업 이해도 측정 방법과 올바른 피드백 방안을 구성하고 시행할 수 있는 능력	자기평가, 동료평가, 성찰일지, 발표
MC5 (실제적 문제해결 역량)	1) 역사적 사건, 인물, 사회 구조의 변화 등에 대한 지식을 학습한 후, 비판적 검토를 통해 history-telling을 구성할 수 능력 2) 문제제기에 대한 역사적 증거를 수집 정리하고 이를 비판적으로 분석한 후 올바른 사료와 자료에 근거하여 증명할 수 있는 능력 3) 역사 이해의 다양한 관점을 학습하고 그 설명들을 메타 내러티브적 차원에서 분석할 수 있는 능력	지필, 프로젝트, 발표, 수업지도안, 모의수업
MC6 (학습생태계 조성·관리 역량)	1) 교과내용 학습에 도움이 되는 지역 커뮤니티 또는 지역문화유산 정보의 수집, 정리, 활용 능력 2) 미래 교육환경에 능동적으로 대처할 수 있는 학습생태계에 대한 탐구와 적용 방법의 활용 능력	모의수업, 프로젝트
MC7 (학습자원 활용 역량)	1) 컴퓨터 및 정보처리, 기술 활용 능력을 토대로 다양한 교수-학습 방법을 개발하고 활용할 수 있는 능력 2) 상황과 주제에 맞춰 도구를 선정할 수 있고, 선정한 도구를 활용하여 콘텐츠를 제작할 수 있는 능력	프로젝트, 과제
MC8 (윤리역량)	1) 구성원으로서 역할을 충실히 수행하고, 팀원을 배려하며 공동체의 목표 달성을 위해 협력하고 헌신할 수 있는 능력 2) 타인[학생]의 위기상황을 잘 이겨낼 수 있도록 도와주고, 학생들의 협력적 문제해결력 배양에 기여할 수 있는 예비교사로서의 봉사성과 책무성 발현 능력	프로젝트, 수업참여도

5. 전공능력 선정 배경

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. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	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		
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	
전필	서양사개론	3	3	3	0																						
전필	역사학개론	3				3	3	0																			기본이수2
전선	역사교육교수법	2							3	3	0																
전선	AI 시대의 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				
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	
전선	역사교육과진로탐색	3	3	3	0																						
전선	디지털 시대의 역사와 시민교육	2	2	2	0																						
전선	역사창의성교육	3													3	3	0										
전선	지역사와지역문화 캡스톤디자인	3																3	2	1							
전선	박물관학이론과실제	3										3	3	0													
전필	역사문화유적탐구(답사)	1																			1	0	1				
전공과목 합계		134	11.5	12	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	

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	문화재 관리 및 행정가 양성	역사교사 양성	역사 데이터 관리 전문가 양성	지역 문화 전문가 양성
1	1학기	한국사개론 3-3-0	서양사개론 3-3-0	역사교육과진로탐색 3-3-0	디지털 시대의 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 AI 시대의 역사교육과정론 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

1) 교사, 교육전문가 초빙 특강, 현장 탐방 등을 통한 교과 교육과정 보완

2) 선배와의 대화, 스텝업 멘토링 프로그램 등을 통한 학교 생활 적응 지원 및 진로 지도 강화

나. 비교과프로그램 운영 계획

1) 학과 자체 비교과프로그램: 현장교사 특강 학기당 3회 이상 개최/한문아 놀자/동아시아사 임용고시반/서양사임용고시반/역사교육론 임용고시반

2) 대학 연계 비교과프로그램: 대학일자리센터·현장실습지원센터·교육운영지원센터·교수학습개발센터 등이 주관하는 프로그램을 수시로 진행(선배와의대화, 튜터링, 전공클리닉, 스텝업멘토링프로그램, 학습법특강, 중등임용시험특강, 전공역량강화의날 등)

8. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
전필	사제동행세미나1~8	50							50	100
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
전필	서양사개론	30	50	20						100
전필	역사학개론	30	50			20				100
전선	역사교육교수법		40				30	30		100
전선	AI 시대의 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
전선	전공교육실습1	50							50	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	전공교육실습2	50							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
전선	서양현대사	20	40					40		100
전선	서양사특강		50					50		100
전선	동양사상의이해			50				50		100
전선	서양사상의이해			50				50		100
전선	동양사특강		50					50		100
전선	역사교육과진로탐색					50	30		20	100
전선	디지털 시대의 역사와 시민교육					50	30		20	100
전선	역사창의성교육					50	20	30		100
전선	지역사와지역문화 캡스톤디자인					40	40	20		100
전선	박물관학이론과실제					30	30	40		100
전필	역사문화유적탐구(답사)					60			40	100
역량 총합		591	1,002	463	384	805	526	667	398	

9. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	사제동행세미나 1-8	과목명(영문)	Seminar for career development 1-8
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.		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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(국문)	한국사개론	과목명(영문)	Introduction to Korean history
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	한국고대사	과목명(영문)	Ancient History of Korea
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 교수학습자료를 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	한국중세사	과목명(영문)	Medieval History of Korea
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	사료강독	과목명(영문)	Readings in Historical Records
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	한국근세사	과목명(영문)	Pre - Modern History of Korea
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	한국근대사	과목명(영문)	Modern History of Korea
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	한국대외 교류사	과목명(영문)	History of Foreign Exchange between Korea and Foreign Countries
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	한국사회경제사	과목명(영문)	Socio - Economic History of Korea
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 디지털을 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	한국사상문화사	과목명(영문)	History of Korean Thought and Culture
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, 문화 발전 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	한국현대사	과목명(영문)	Contemporary History of Korea
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	한국사특강	과목명(영문)	Topics in Korean history
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		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	서양사개론	과목명(영문)	Introduction to Western History
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	역사학개론	과목명(영문)	Introduction to History
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 동서양의 역사이론 등 역사학 연구방법론에 필요한 기초적 내용지식을 학습한다.		
교과 내용	1. 역사란 무엇인가? 3. 역사를 바라보는 다양한 사관	2. 역사 연구의 다양한 연구방법론 4. 사료의 분석과 비판은 왜 필요한가?	
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	역사교육교수법	과목명(영문)	History Education Teaching Method
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 3. 미래교육환경 변화에 대응할 수 있는 신新 교수-학습법	2. 학교 현장에서 실제 적용 가능한 교수-학습법	
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	AI시대의 역사교육과정론	과목명(영문)	History curriculum in the age of AI
개요 및 특성	AI시대의 역사교육과정은 AI를 활용하여 교육과정에 분석에 대한 문해력을 높이고, AI시대의 역사교육과정이 어떻게 운영되어야 하는지를 모색하는 과목이다.		
교과목표	1. AI를 활용하여 역사 교육과정의 변천 및 주요 쟁점, 역사과 평가 방법(디지털을 활용한 평가)과 관련된 기초적인 지식을 갖는다. 2. 역사교사와 관련된 디지털 수업 기반의 동향과 변화를 꾸준히 파악하고 이에 적합한 역량을 기를 수 있다.		
교과내용	1. 역사 교육과정의 변천 및 주요 쟁점 2. AI시대의 역사교육과정의 방향		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 교육과정의 특징을 설명할 수 있다.	시험, 프로젝트, 보고서
실제적 문제해결 역량(MC5)	40%	AI를 활용하여 교육과정에 대한 종합적 지식을 습득하고 그를 비판적으로 검토한 후 체계적으로 교육과정과 평가방법론을 구성할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
윤리역량(MC8)	20%	교수가 제시한 과제를 기한 내에 제출할 수 있다. 출석 및 비대면 수업에 결석 없이 참여할 수 있다.	과제/출석

과목 프로파일			
과목명(국문)	사학사	과목명(영문)	History of Historical Studies
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		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	역사교육론	과목명(영문)	Teaching of History
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	동양사사료강독	과목명(영문)	Readings of Eastern Asia Historical Records for Teaching
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	서양문화사	과목명(영문)	History of Western Culture
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	역사교과교재연구 및 지도법	과목명(영문)	Materials and Methods in Teaching of History
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	역사과 논리 및 논술	과목명(영문)	Historical Thinking Essay Writing
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	서양사사료강독	과목명(영문)	Readings of Western Historical Records for Teaching
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	동양문화사	과목명(영문)	History of Eastern Culture
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	역사교육특강	과목명(영문)	Topics in History Education
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)		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	역사교육평가방법론	과목명(영문)	historical Education Evaluation Methodology
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)		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	전공교육실습 1	과목명(영문)	History Education Service (I)
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		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	전공교육실습 2	과목명(영문)	History Education Service (II)
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 전공 교육을 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		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	서양고대사	과목명(영문)	Ancient History of the West
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)		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	동양사개론	과목명(영문)	Introduction to Asian History
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 관련되어 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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 자식을 습득하고 그를 비판적으로 검토한 후 논리적으로 설명할 수 있다.	과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	서양중세사	과목명(영문)	Medieval History of the West
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	동아시아고대사	과목명(영문)	Ancient History of East Asia
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	서양근대사	과목명(영문)	Modern History of the west
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	동아시아중세사	과목명(영문)	Medieval History of East Asia
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 상호발전 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 교과내용 자료와 사료의 수집 및 정리를 통해 이를 학습자에게 명료하게 설명할 수 있다.	과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	동아시아근대사	과목명(영문)	Modern History of East Asia
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	동아시아근세사	과목명(영문)	Pre-Modern History of East Asia
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	동아시아현대사	과목명(영문)	Contemporary History of East Asia
개요 및 특성	중국을 비롯한 한국, 일본, 베트남의 근대사, 즉 신해혁명 이후의 역사를 정치, 경제, 사회, 문화 등의 제분야를 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. 동아시아 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)		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	서양현대사	과목명(영문)	Contemporary History of the West
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 3. 전체주의와 2차 세계대전	2. 식민지 경쟁과 1차 세계대전 4. 2차 세계대전 이후의 세계	
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	서양사특강	과목명(영문)	Topics in Western History
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	동양사상의이해	과목명(영문)	Understanding of Oriental Thoughts
개요 및 특성	유교사상, 불교사상, 도교사상 등을 중심으로 사상이론과 인물들을 살펴봄으로써 인생관과 철학관을 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	서양사상의이해	과목명(영문)	Understanding the Western Thoughts
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	동양사특강	과목명(영문)	Topics in Asian History
개요 및 특성	동양역사 발전에 전환이 되는 주요 내용을 문제의식으로 삼아 함께 토론하며 역사적 안목과 다양한 시각을 통한 문제 해결을 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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	역사교육과진로탐색	과목명(영문)	History education and career exploration
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 자기개발에 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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	디지털 시대의 역사와 시민교육	과목명(영문)	History and Civics Education in the Digital Age
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	역사창의성교육	과목명(영문)	History for creative thinking development
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	지역사와지역문화 캡스톤디자인	과목명(영문)	Cap Stone Design for Local history and local culture
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	박물관학이론과실제	과목명(영문)	Introduction to Museology
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	역사문화유적탐구 (답사)	과목명(영문)	Exploration of Historic Remains
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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

10. 전공 이수 요건

가. 다전공자 확대를 위한 졸업이수학점 구성

학년도 (입학 기준)	주전공 학점			교직 학점	교양 학점	다전공			졸업 이수 학점
						필수	선택		
	기본 이수	교과 교육	기타 전공			마이크로디그리 전공 1개 이상 이수(학점)	복수전공 연계, 융합 학점	부전공 학점	
2023 학번 까지	21 이상	8 이상	40 이상	22	36 이상	·	50	21	130 이상
	69 이상								
2024 학번	21 이상	8 이상	40 이상	22	32 이상	·	50	21	130 이상
	69 이상								
2025 학번 부터	21 이상	8 이상	29 이상	22	28 이상	9 ~ 18	50	21	130 이상
	58 이상								

나. 주전공 이수 요건

1) 기본 이수과목: 21학점 7과목 이상

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	

2) 교과교육과목 8학점 3과목 이상

표시과목	교육부 고시 교과교육 영역	본교 운영 교과목명	비고
역사	①교과교육론	역사교육론	2024년도 교원자격검정 실무편람
	②교과교재연구 및 지도법	역사교과교재연구 및 지도법	
	③교과논리 및 논술	역사과 논리 및 논술	
	④교과별 교수법	역사교육교수법	
	⑤교과별 교육과정	AI시대의 역사교육과정론	
	⑥교과별 평가방법	역사교육평가방법론	
	⑦기타	역사교육특강	

다. 학과 규정 졸업 요건

학위명칭	졸업요건	비 고
문학사	졸업시험, 자격시험, 사적답사	

구 분	세부내용	비 고
졸업시험	1. 응시과목 : 역사교육론(2017학번 부터 적용), 동양사(동아시아), 서양사 2. 응시대상 : 3학년 2학기 재학생/4학년 1학기 재학생/4학년 2학기 이후 졸업시험 미통과자 3. 시험시행 : 매 학기(응시일 기준 30일 이전 공지) 4. 통과기준 : 각 과목별 70점 이상 ※ 응시자는 반드시 신청서 제출(교과목별 신청 가능) 5. 비고: 복수·부전공과 편입생도 해당됨	
자격시험	1. 국사편찬위원회 주관 한국사능력검정시험 심화 3급 이상(2020년 이전의 경우 중급 3급 이상) 2. 매학기 졸업 사정 전 인증서 제출(제출 방법 추후 공지) 3. 인증서 인정의 기준은 졸업사정 시점 4년 이내 합격한 경우 4. 복수 · 부전공과 편입생도 해당됨	
사적답사	1. 전공필수 교과로 〈역사문화유적탐구(답사)〉 이수 요건은 1학년 1학기 ~ 4학년 1학기까지 총 7회의 답사 중 6회 이상 참여한 후 사후 보고서를 제출하고, 4학년 1학기에 수강 신청을 하고 학점을 취득해야 한다. 2. 역사교육과 복수 또는 부전공 학생 및 편입생도 1항과 동일하게 적용되며, 답사 횟수만 달리한다. - 복수 또는 부전공 학생의 경우 4학년 1학기까지 답사 1회 이상 참여 (2023년 1학기 기준으로 복수 또는 부전공 하고 있는 학생도 포함) - 편입생의 경우 4학년 1학기까지 답사 2회 이상 참여 3. 4학년 2학기에 답사에 참여하여야만 요건을 충족할 경우, 〈역사문화유적탐구(답사)〉 학점 부여 전에 학과 전임교수 회의에서 인정 여부를 결정한다.(단, 기타 특별한 논의가 필요한 사항은 학과 회의를 통해 결정하며, 2025년 1학기부터 적용한다.)	

11. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실(1실)	실험,실습실	비고
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 바탕으로 산업 인력 양성을 위한 응용수학, 통계학, 컴퓨터 관련 과목의 교육과 복수전공 프로그램을 제공한다.

2. 연혁

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
2018. 7. 강원도 교육청 지원「제5회 2018년 사범대학생과 함께 하는 교직체험 프로젝트」실시
2018. 11.「2018 LINC+ 산업체 체험 프로그램(강원도 교육청 및 강원진로교육원 탐방)」실시
2019. 3. 입학정원 조정(30명) 교육부 인가
2020. 10. 수학교육의 창의적 현장역량 강화를 위한 교수-교사 학습공동체 운영 (3개월)
2022. 8. 하계 교원 직무연수 개최
2023. 7. (강원도 고등학생 대상) 대학연계 진로선택 지원사업 프로그램 운영
2024. 8. (강원도 고등학생 대상) 대학연계 진로선택 지원사업 프로그램 운영
2024. 11. 제39회 수학교육과 학술대회(시그마제) 개최
2025. 2. 제45회 졸업

3. 교과 운영 방안

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 문제해결력, 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 교육과정에서 제시한 핵심역량을 중심으로 교육과정을 편성·운영한다.

4. 전공능력(Major Competency) 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 지원사업'을 운영하였음
- 본 사업의 기본 취지는 4차 산업혁명을 비롯한 사회의 변화 및 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 핵심역량을 중심으로 교육과정을 개선, 운영하고 있으며, 이러한 사범대학의 특성을 반영하여 공통 역량을 선정함
- 수학전공 교육 개발을 위해 마련한 개선방안을 반영하기 위하여 전공능력을 재구성하게 되었음

6. 교육과정 편성표

이수 구분	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	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	수학과시민교육	3	3	3																						
전필	해석학 I	3							3	3																기본이수
전선	해석학 II	3										3	3													
전선	복소해석학	3													3	3										기본이수
전필	확률및통계	3																			3	3				기본이수
전선	미분방정식	3							3	3																
전선	실해석학캡스톤디자인	3																			3	3				
전선	수치해석학	3																			3	3				
전선	금융수학	3																			3	3				
전선	응용선형대수학	3																						3	3	
전선	수학적모델링	3																						3	3	
전필	선형대수학	3	3	3																						기본이수
전선	정수론	3				3	3																			기본이수
전필	현대대수학 I	3										3	3													기본이수
전선	현대대수학 II	3													3	3										
전필	위상수학 I	3													3	3										기본이수
전선	위상수학 II	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	
전필	수학교육론	3	3	3																						교과교육 (필수)
전선	수학학습심리학	3										3	3													
전선	수학교과논리및논술	3																			3	3				교과교육
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													교과교육
전선	수학평가방법론	3																						3	3	교과교육
전선	수학교수법	3							3		3															교과교육
전선	수학교육캡스톤디자인	3																			3		3			
전선	AI를활용한수학교육캡스톤디자인	3																						3		3
전선	창의성교육을위한미분적분학의이해	3				3	3																			
전선	전공교육실습1	1																			1		1			
전선	전공교육실습2	1																						1		1
전선	교사를위한기하와대수(캡스톤디자인)	3																						3	3	
전공과목 합계		117	9.5	10		9.5	10		12.5	10	3	15.5	16		9.5	10		9.5	10		28.5	25	4	22.5	19	4	

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명				
		교과교육	대수학	미적분/해석학	기하/위상수학	이산/응용수학
1학년	1학기	수학교육론 3-3-0	선형대수학 3-3-0	수학과시민교육 3-3-0		
	2학기		정수론 3-3-0	창의성 교육을 위한 미분적분학의 이해 3-3-0		조합및그래프이론 3-3-0
2학년	1학기	수학교수법 3-0-3		해석학Ⅰ 3-3-0 미분방정식 3-3-0	기하학과 사고교육 3-3-0	
	2학기	수학교육과정론 3-3-0 수학학습심리학 3-3-0	현대대수학Ⅰ 3-3-0	해석학Ⅱ 3-3-0	집합론 3-3-0	
3학년	1학기		현대대수학Ⅱ 3-3-0	복소해석학 3-3-0	위상수학Ⅰ 3-3-0	
	2학기	수학교재연구및지도법 3-3-0			위상수학Ⅱ 3-3-0 미분기하학 3-3-0	
4학년	1학기	수학교과논리및논술 3-3-0 수학교육연구 3-3-0 전공교육실습1 1-0-1 수학교육 캡스톤디자인 3-0-3		실해석학 캡스톤디자인 3-3-0		확률및통계 3-3-0 수치해석학 3-3-0 금융수학 3-3-0 암호론 3-3-0 산업수학개론 3-3-0
	2학기	수학평가방법론 3-3-0 수학교육공학 3-3-0 전공교육실습2 1-0-1 AI를활용한수학교육 캡스톤디자인 3-0-3	교사을 위한 기하와 대수(캡스톤디자인) 3-3-0		위상기하학 3-3-0	수학적 모델링 3-3-0 응용선형대수학 3-3-0

8. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
전필	사제동행세미나1~8	20	10			10	10	30	20	100
전선	수학과시민교육	10	40			20	10	10	10	100
전필	해석학 I	10	55			20		10	5	100
전선	해석학 II	10	55			20		10	5	100
전선	복소해석학	10	40		20	10		10	10	100
전필	확률및통계	10	55			20		10	5	100
전선	미분방정식	5	50	5	5	20	5	5	5	100
전선	실해석학캡스톤디자인	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	수학적모델링	10	45		15	15		10	5	100
전필	선형대수학	5	50	5	5	20	5	5	5	100
전선	정수론	5	50	5	5	20	5	5	5	100
전필	현대대수학 I	20	20		10	20		20	10	100
전선	현대대수학 II	20	20		10	20		20	10	100
전필	위상수학 I	5	50	5	5	20	5	5	5	100
전선	위상수학 II	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
전필	수학교육론	5	20	15	15	30	5	5	5	100
전선	수학학습심리학	5	30	10	10	30	5	5	5	100
전선	수학교과논리및논술	5	30	10	10	30	5	5	5	100
전선	조합및그래프이론	10	40		20	10		10	10	100
전선	기하학과사고교육	20	20		10	20		20	10	100
전필	수학교재연구및지도법	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
전선	수학교육캡스톤디자인	20	10			30	20	10	10	100
전선	AI를활용한수학교육캡스톤디자인	20	10			30	20	10	10	100
전선	창의성교육을위한미분적분학의이해	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(캡스톤디자인)	20	20		10	20		20	10	100
역량 총합		460	1,355	155	300	820	165	455	290	

9. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	사제동행세미나 1~8	과목명(영문)	Seminar for career development 1~8
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		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	수학과시민교육	과목명(영문)	Mathematics and Citizenship Education
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 탐구 학습을 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	해석학 I	영문과목명	Analysis I
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		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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	해석학 II	영문과목명	Analysis II
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		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
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 여러 가지 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		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 탐구 학습을 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	확률및통계	영문과목명	Probability and Statistics
개요 및 특성	확률과 통계는 수학의 한 부분이며 통상적인 수학의 개념과는 접근 방식이 다르다. (1) 기본적 원리의 확인부터 시작한다. (2) 다양한 계산 기술을 소개한다. (3) 쉬운 문제부터 단계적으로 어려운 문제로 진행한다. (4) 임용고사 및 모든 통계 관련 시험 추세를 전망하면서 문제해결을 위한 힘을 기르는 것을 목표로 하고 있다.		
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		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 통계의 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
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		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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	실해석학캡스톤디자인	영문과목명	Real Analysis
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. Lebesgue적분의 기초적인 개념을 철저히 이해시킨다. 2. Lebesgue적분은 적용가능한 함수가 많으므로 이를 활용할 수 있는 능력을 기르도록 한다.		
교과 내용	1. Lebesgue 측도 2. Riemann 적분의 확장 3. Lebesgue 적분 및 그 응용		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 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(국문)	수치해석학	과목명(영문)	Numerical Analysis
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		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	금융수학	과목명(영문)	Financial Mathematics
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 금융수학 이론을 해석할 수 있다.		
교과 내용	수익과 위험, 금융포트폴리오 이론, 파생상품 이론 등을 다룬다.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
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		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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	수학적모델링	영문과목명	Mathematical Modelling
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
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		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
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		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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	현대대수학 I	영문과목명	Modern Algebra I
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 벡터공간, 정역확대체, 유한체, 갈로와정리		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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	현대대수학 II	영문과목명	Modern Algebra II
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		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 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.	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	위상수학 I	영문과목명	General topology I
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		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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	위상수학 II	영문과목명	Topology II
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		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
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		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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 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.	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
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		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	암호론	과목명(영문)	cryptography
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	산업수학개론	과목명(영문)	Introduction to industrial mathematics
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		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 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	위상기하학	영문과목명	Topological Geometry
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		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	수학교육론	과목명(영문)	Introduction to Mathematical Education
개요 및 특성	이 수업은 수학교육 이론 입문 성격의 교과목으로, 수학교사가 될 학생들이 갖추어야 할 기초적인 지식과 기술의 습득을 목표로 한다. 또한, 교과교육학을 수학교육과 신입생부터 수강하도록 하여 수학교육과에 진학한 학생들에게 동기부여와 예비수학교사로서 진로 탐색을 도와주고자 하는 목적도 갖는다. 이에 이 수업에서는 수학교육학의 이론을 탐색하고, 실제 학교현장에서 부딪치는 문제들을 조별활동과 개별활동을 통해 해결해 감으로써 협업능력과 능동적인(자기주도적) 학습 습관을 배양할 수 있도록 구성된 PBL 과제를 제공한다. 학생들은 PBL 과제를 해결하는 과정에서 수업을 계획하고 운영할 수 있는 역량을 배양한다.		
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.		
교과 내용	수학교육의 이해 2. 수학과 교육과정 3. 수학교육 철학 4. 수학학습 이론 5. 수학과 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
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/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(국문)	수학학습심리학	과목명(영문)	The Psychology of Mathematics Education
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		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	수학교과논리및논술	과목명(영문)	Logic and logical writing in Mathematics Education
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		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정			
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
개요 및 특성	컴퓨터 과학의 발달과 더불어 컴퓨터 공학의 기초가 되는 이산수학에 대한 중요성이 강조되고 있는 때에 이 과목에 대한 예비수학 교사의 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		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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	기하학과사고교육	영문과목명	Geometry and Thinking Education
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 발견과 역사, 평행성의 공리연구 3. 철학적 의미, 기하학적 변환, Hyperbolic기하		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	수학교재연구및지도법	과목명(영문)	Method of Teaching and Learning in mathematics education
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, 교수학습 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		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	수학교육공학	과목명(영문)	Technology and Mathematics Education
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		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	수학교육연구	과목명(영문)	Mathematics Education Research
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		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	수학교육과정론	과목명(영문)	Theory of Mathematics Curriculum
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 교수·학습 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)		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	수학평가방법론	과목명(영문)	Mathematics and Evaluation
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 교수학습 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		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	수학교수법	과목명(영문)	Mathematics teaching method
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		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 수업지도안모의수업
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(국문)	수학교육캡스톤디자인	과목명(영문)	Mathematics Education and Capstone design
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		
교수·학습방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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/팀활동 기록
윤리 역량 (MC8)	10%	책임감과 공동체 의식을 갖고 그룹 활동에 적극적으로 참여하고, 그룹의 성과에 기여할 수 있다.	그룹활동 /수업참여도

과목 프로파일			
과목명(국문)	AI 를활용한수학교육캡스톤디자인	과목명(영문)	AI and Mathematics Education and Capstone design
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, AI를 활용한 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 AI를 활용한 문제 해결을 통해 창의성과 실무능력, 팀워크, 리더십을 배양한다.		
교과 내용	팀 구성, 아이템 발굴 및 기본설계 계획, 주제 선정, 과제수행, 결과발표, 캡스톤 디자인 경진대회 출품		
교수·학습방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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/팀활동 기록
윤리 역량 (MC8)	10%	책임감과 공동체 의식을 갖고 그룹 활동에 적극적으로 참여하고, 그룹의 성과에 기여할 수 있다.	그룹활동 /수업참여도

과목 프로파일			
과목명(국문)	창의성교육을위한미분적분학의이해	과목명(영문)	Calculus for creative thinking development
개요 및 특성	미적분학은 물리, 화학, 생물학, 공학 그리고 다른 사회과학등 순수와 응용 과학의 거의 모든 분야에서 필수적인 사고도구 이다. 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		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 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(국문)	전공교육실습1	과목명(영문)	Mathematics related school education practice 1
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	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		
교수·학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	전공교육실습2	과목명(영문)	Mathematics related school education practice 2
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	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		
교수·학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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.	실습교사실습인증시간
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.	실습교사실습인증시간
교육과정 재구성 역량(MC3)	10%	수학 교육환경의 변화에 대응하여 교육과정에 적합하게 활용할 수 있다.	실습교사실습인증시간
학습성과 평가 역량(MC4)	10%	학습의 과정을 중심으로 학습 방법의 개선에 환류할 수 있다.	실습교사실습인증시간
실제적 문제해결 역량(MC5)	10%	실생활의 문제를 탐색하고 실제적 학습과제를 창의적으로 해결할 수 있다.	실습교사실습인증시간
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	10%	교과목을 활용한 네트워크를 통해 학습공동체를 구축하고 건강한 학습생태계를 유지·발전시킬 수 있다.	실습교사실습인증시간
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.	실습교사실습인증시간
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.	실습교사실습인증시간

과목 프로파일			
과목명	교사를위한기하와대수 (캡스톤 디자인)	영문과목명	Geometry and algebra for mathematics teachers
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 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

10. 전공 이수 요건

가. 다전공자 확대를 위한 졸업이수학점 구성

학년도 (입학 기준)	주전공 학점			교직 학점	교양 학점	다전공			졸업 이수 학점
						필수	선택		
	기본 이수	교과 교육	기타 전공			마이크로디그리 전공 1개 이상 이수(학점)	복수전공 연계, 융합 학점	부전공 학점	
2023 학번 까지	21 이상	8 이상	40 이상	22	36 이상	·	50	21	130 이상
	69 이상								
2024 학번	21 이상	8 이상	40 이상	22	32 이상	·	50	21	130 이상
	69 이상								
2025 학번 부터	21 이상	8 이상	29 이상	22	28 이상	9 ~ 18	50	21	130 이상
	58 이상								

나. 주전공 이수 요건

1) 기본 이수과목: 21학점 7과목 이상

표시과목	교육부 고시 기본이수과목(분야)	본교지정 교과목명	비고
수학	수학교육론	수학교육론	(필수)
	정수론	정수론	
	복소해석학	복소해석학	
	해석학	해석학I	
	선형대수	선형대수학	
	현대대수학	현대대수학I	
	미분기하학	미분기하학	
	기하학일반	기하학과사고교육	
	위상수학	위상수학I	
	확률및통계	확률및통계	
	조합및그래프이론	조합및그래프이론	

2) 교과교육과목 8학점 3과목 이상

표시과목	교육부 고시 교과교육 영역	본교지정 교과목명	비고
수학	교과 교육론	수학교육론	(필수)
	교과 교재연구 및 지도법	수학교재연구및지도법	(필수)
	교과논리 및 논술	수학교과논리및논술	
	교과별 교수법	수학교수법	
	교과별 교육과정	수학교육과정론	
	교과별 평가방법	수학평가방법론	

다. 학과 규정 졸업 요건

학위명칭	졸업요건	비고
이학사	졸업시험 통과 필수 - 시험과목: 조합및그래프이론, 해석학, 복소해석학, 기하학, 확률및통계, 현대대수학, 집합론, 위상수학, 선형대수학, 정수론, 미분방정식, 미적분학, 수학교육학 - 각 과목별 70점 이상인 경우 통과	

11. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험·실습실	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)
- 인공지능 윤리 교육 전문가 양성
- 이러닝컨텐츠 교수설계 전문가 양성
- SW, AI 전문 엔지니어 양성

2. 연혁

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. 가톨릭관동대학교 컴퓨터교육과 제18회 졸업, 임용 합격자 4명
2018. 4. 컴퓨터교육과 신입생 대상「스마트한 대학생활」프로그램 특강 실시
2018. 5.「전공맞춤 수요자중심 프로그램 (수업코칭스킬 향상 프로그램/현직 교사와의 만남)」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.「제2회, 9회, 11회 예비교사의 현장역량 강화 프로그램」실시
2018. 11.「2018 LINC+ 산업체 체험 프로그램(강원도 교육청 및 강원진로교육원 탐방)」실시
2019. 2. 가톨릭관동대학교 컴퓨터교육과 제19회 졸업, 임용 합격자 4명
2019. 3. 입학정원 증원(30명)
2020. 2. 가톨릭관동대학교 컴퓨터교육과 제20회 졸업, 임용 합격자 3명
2021. 2. 가톨릭관동대학교 컴퓨터교육과 제21회 졸업, 임용 합격자 2명
2022. 2. 가톨릭관동대학교 컴퓨터교육과 제22회 졸업, 임용 합격자 1명
2022. 12. 교육부 디지털 새싹캠프 사업 수주 및 운영
2023. 2. 가톨릭관동대학교 컴퓨터교육과 제23회 졸업, 임용 합격자 5명
2024. 2. 가톨릭관동대학교 컴퓨터교육과 제24회 졸업, 임용 합격자 10명

3. 교과 운영 방안

교육인적자원부는 교원 선발 제도의 획기적 개선 정책을 확정 · 발표하고, 「교육공무원 임용후보자 선정경쟁시험규칙」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(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (공감적 의사소통역량)	학습자의 정서를 고려하여 효과적으로 의사소통하는 능력	토론, 프로젝트
MC2 (내용전문성개발 역량)	교사의 교과내용지식, 교수내용지식, 교육과정지식, 학생에 대한 이해 등 교사의 지식과 관련한 전문성을 꾸준히 계발하는 능력	지필/수행평가, 과제
MC3 (교육과정재구성역량)	교육환경의 변화에 대응하여 교육과정을 읽고(reading), 재구성하고(mapping), 활용(using)할 수 있는 능력	보고서, 프로젝트
MC4 (학습성과 평가 역량)	학생의 학습결과뿐 아니라 과정을 중심으로 확인하고, 교육과정재구성 및 교수·학습방법의 개선에 환류할 수 있는 능력	토론, 보고서
MC5 (실제적 문제해결 역량)	실세계(real world)의 문제를 탐색하고 실제적 학습과제(authentic task)를 창의적으로 해결할 수 있는 능력	지필/수행평가, 보고서
MC6 (학습생태계 조성·관리 역량)	학교현장과 지역사회와의 네트워크를 통해 학습공동체를 구축하고 건강한 학습생태계를 유지·발전시킬 수 있는 능력	지필/수행평가, 프로젝트
MC7 (학습자원활용 역량)	기술의 발전에 따라 활용가능한 교수학습 자원을 탐색하고 효과적인 학습 자원을 선정할 수 있는 능력	보고서, 토론
MC8 (윤리 역량)	교직에 대한 확고한 신념과 긍지, 책무성, 정직성, 봉사의식, 법의 준수, 공동체 의식 등을 통해 지속적으로 성장하는 자기반성 능력	토론, 프로젝트

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.

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	
기본이수	진출분야: 초·중등학교, 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: 정교사 2급 중등교원자격증(표시과목 정보·컴퓨터), SW 교육강사
	담당교수: 김정아, 김희진, 이애리
교과교육학	진출분야: 초·중등학교, 교육기관, 정보교육 전문기관
	관련직업: 초·중등학교 교원, 정보교육관련 강사, 방과후 교사
	자격증 및 공인성적: 정교사 2급 중등교원자격증(표시과목 정보·컴퓨터)
	담당교수: 송태옥
교과내용학	진출분야: 정보교육, 온라인 교육, 웹 개발 및 관리, 데이터베이스관리, 컴퓨터프로그래밍 등
	관련직업: 정보·컴퓨터 교사, 정보교육 전문가, 교수설계자, 교육기획자, 웹프로그래머 및 관리직, 컴퓨터 프로그래머, 초·중등 코딩 교육 강사, 창의교육연구원 등
	자격증 및 공인성적: 정보·컴퓨터 정교사 2급, 정보처리기사, 이러닝운영관리사, 아두이노 교육강사 등
	담당교수: 김정아, 김희진, 이애리, 김동기

6. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	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		
전기	이산수학	2							2	2																	기본이수
전기	논리회로	2							2	1	1																기본이수
전기	프로그래밍	3										3	1	2													기본이수
전기	자료구조	2										2	1	1													기본이수
전심	컴퓨터구조	3										3	2	1													기본이수
전기	알고리즘	2													2	1	1										기본이수
전심	운영체제	3													3	2	1										기본이수
전심	정보통신	2													2	2											기본이수
전심	데이터베이스	2																2	1	1							기본이수
전심	컴퓨터네트워크	3																3	2	1							기본이수
전심	소프트웨어공학	2																			2	2					기본이수
전기	정보윤리교육론	3				3	3																				기본이수
전기	정보교육철학탐구	3	3	3																							
전필	정보교과교육론	3							3	3																	기본이수 교과교육
전기	휴먼컴퓨팅교육론	3							3	3																	기본이수
전필	정보교육방법론	3										3	3														교과교육
전기	창의적문제해결론	3										3	3														
전필	정보교과교재연구및지도법	3													3	3											교과교육
전심	인공지능과정보교육	3													3	3											기본이수
전심	데이터과학교육	2													2		2										
전필	정보교과논리및논술	3																3	3								교과교육
전기	정보교사론기초	3																3	3								
전심	정보교육실습론	3																			3	3					
전심	정보교사론	3																						3	3		
전심	인공지능윤리교육	2																						2		2	
전기	컴퓨팅기반문제해결	2	2	1	1																						
전기	문제해결과프로그래밍	2				2	1	1																			
전기	AI리터러시	2				2		2																			
전심	콘텐츠설계	2				2		2																			
전심	콘텐츠개발	2							2		2																
전심	정보보안	2							2	2																	
전심	콘텐츠제작	2										2		2													
전심	피지컬컴퓨팅교육	2													2		2										
전기	데이터 분석 기초	2													2		2										
전심	디지털영상제작실무	2																2		2							
전심	AI교육입문	2																2		2							
전심	에듀테크활용교육	2																			2		2				
전심	프로젝트관리실무	2																			2		2				
전심	창의컴퓨팅프로젝트	2																						2		2	
전심	미디어리터러시 교육	2																						2		2	
기초	창의성교육	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		105	8.5	6	3	9.5	5	5	14.5	12	3	16.5	11	6	18.5	12	8	15.5	10	6	12.5	6	8	9.5	4	6	

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명			
1학년	1학기		정보교육철학탐구 3-3-0	컴퓨팅기반문제해결 2-1-1	창의성교육 3-1-2
	2학기	정보윤리교육론 3-3-0		문제해결과프로그래밍 2-1-1	
				AI리터러시 2-0-2	
				콘텐츠설계 2-0-2	
2학년	1학기	이산수학 2-2-0	정보교과교육론 3-3-0	콘텐츠개발 2-0-2	
		논리회로 2-1-1	휴먼컴퓨팅교육론 3-3-0	정보보안 2-2-0	
	2학기	자료구조 2-1-1	정보교육방법론 3-3-0	콘텐츠제작 2-0-2	
		컴퓨터구조 3-2-1	창의적문제해결론 3-3-0		
		프로그래밍 3-1-2			
3학년	1학기	알고리즘 2-1-1	정보교과교재연구및지도법 3-3-0	피지컬컴퓨팅교육 2-0-2	전공교육실습1 학점인정 1-0-2
		운영체제 3-2-1	인공지능과정보교육 3-3-0	데이터분석기초 2-0-2	
		정보통신 2-2-0	데이터과학교육 2-0-2		
	2학기	데이터베이스 2-1-1	정보교과논리및논술 3-3-0	디지털영상제작실무 2-0-2	
		컴퓨터네트워크 3-2-1	정보교사론기초 3-3-0	AI교육입문 2-0-2	
4학년	1학기	소프트웨어공학 2-2-0	정보교육실습론 3-3-0	에듀테크활용교육 2-0-2	전공교육실습2 학점인정 1-0-2
				프로젝트관리실무 2-0-2	캡스톤설계 2-0-2
	2학기		정보교사론 3-3-0	창의컴퓨팅프로젝트 2-0-2	지역융합캡스톤설계 2-0-2
			인공지능윤리교육 2-0-2	미디어리터러시 교육 2-0-2	

8. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분		과목명(국문)	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
	전필	사제동행세미나1~8	20	10			20		20	30	100
기본이수	전기	이산수학		60	10			10	10	10	100
	전기	논리회로	20	50			20			10	100
	전기	프로그래밍	10	50			20			20	100
	전기	자료구조					60	10	20	10	100
	전심	컴퓨터구조	10	40	10				30	10	100
	전기	알고리즘		30	20	10	20	10	10		100
	전심	운영체제	20	60						20	100
	전심	정보통신		50					30	20	100
	전심	데이터베이스	20	60						20	100
	전심	컴퓨터네트워크	10	40	30				10	10	100
	전심	소프트웨어공학		40			40		20		100
교과교육학	전기	정보윤리교육론	20	80							100
	전기	정보교육철학탐구	20	80							100
	전필	정보교과교육론	20	80							100
	전기	휴먼컴퓨팅교육론	20	80							100
	전필	정보교육방법론	20	80							100
	전기	창의적문제해결론	20	80							100
	전필	정보교과교재연구및지도법	20	80							100
	전심	인공지능과정보교육	20	80							100
	전필	정보교과논리및논술	20	80							100
	전기	정보교사론기초	20	80							100
	전심	정보교육실습론	20	80							100
	전심	정보교사론	20	80							100
교과내용학	전기	컴퓨팅기반문제해결		40			40		20		100
	전기	문제해결과프로그래밍	20	60						20	100
	전기	AI리터러시	20	30	20			30			100
	전심	콘텐츠설계		30			20	15	20	15	100
	전심	콘텐츠개발		30	20	20		15	15		100
	전심	정보보안	20	60						20	100
	전심	콘텐츠제작	20	40		10			20	10	100
	전심	피지컬컴퓨팅교육	20	30	20				10	20	100
	전기	데이터분석기초	20	40			40				100
	전심	디지털영상제작실무	20	40		10			20	10	100
	전심	AI교육입문		40			30		20	10	100
	전심	에듀테크활용교육	20	30			50				100
	전심	프로젝트관리실무	20	30		20		15	15		100
	전심	창의컴퓨팅프로젝트	10	30			50		10		100
	전심	미디어리터러시교육	20	40			40				100
	전심	데이터과학교육	20				30		50		100
	전심	인공지능윤리교육					60			40	100

이수구분		과목명(국문)	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
창의실용	기초	창의성교육		40					50	10	100
	전기	전공교육실습1	20	40		20		5	15		100
	전기	전공교육실습2	20	40		20		5	15		100
	전심	캡스톤설계	20	20		20	20			20	100
	전심	지역융합캡스톤설계	20			20	20	20		20	100
역량 총합			661	2,162	133	154	585	141	437	363	

9. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	사제동행세미나 1~8	과목명(영문)	Seminar for career development 1~8
개요 및 특성	• 입학부터 졸업까지 지도교수로부터 지속적 진로, 대학생활 지도를 받게 함 • 상담, 특강, 비교과 등의 프로그램을 자율적으로 운영		
교과목표	• 예비교사들이 자신의 학업성취, 대학생활, 진로 설정에 관한 역량을 제고하기 위하여 다양한 프로그램을 수행할 수 있도록 운영한다.		
교과내용	• 권장 필독 도서 읽기 • 권장 교육영화 감상 • 전공 관련 지식 습득 • 전공 관련 프로그램 참여		
교수·학습방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
내용전문성개발 역량(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
학습자원활용 역량(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(국문)	정보윤리교육론	과목명(영문)	Ethics of Information and Technology
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.		
교과목표	• 정보윤리교육에 대한 기본적인 이해 및 적용		
교과내용	• 정보윤리에 대한 탐구 (정보윤리의 이해 및 실천, 정보보호, 인터넷 중독)		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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
내용전문성개발 역량(MC2)	80%	정보윤리에 대한 지식을 이해할 수 있다.	중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	이산수학	과목명(영문)	Discrete Mathematics
개요 및 특성	• 데이터구조, 알고리즘, 논리구조 등 컴퓨터교육과의 여러 교과목 이수를 위한 기초 교과목 • 고등학교에서 배운 수학, 논리 복습. 문이과 통합과정으로 배우지 못한 기초 수학 및 논리 개념 파악		
교과목표	• 이산적인 수학 구조를 이해하여 컴퓨터 과학 분야 응용의 기초를 갖춘다. • 이산구조를 이용하여 실생활 문제 해결 능력을 갖춘다. • 발표경험을 통해 핵심능력을 파악하고 정리할 수 있다.		
교과내용	• 논리, 부울대수 , 집합론 , 그래프 등의 이론을 습득하고, 배운 내용을 정리하여 팀 단위로 발표한다.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	• 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
학습생태계조성·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(국문)	논리회로	과목명(영문)	Digital Logic Circuit
개요 및 특성	본교과목은 컴퓨터하드웨어의 기본인 디지털논리회로를 학습한다. 컴퓨터 하드웨어의 원리를 이해하고, 디지털시스템의 분석 및 설계를 위한 다양한 개념을 학습한다.		
교과목표	• 논리게이트 및 논리식을 알고, 간단한 조합회로를 분석하고 설계할 수 있다.		
교과내용	• 코드, 논리게이트, 부울 대수, 논리식의 간소화, 조합회로 분석 및 설계한다. • 조합 논리회로 설계 및 발표함으로써 다양한 회로의 구성을 이해한다.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
내용전문성개발 역량(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(국문)	자료구조	과목명(영문)	Data Structure
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		
교과목표	• 컴퓨터 메모리를 관리하는데 필요한 저장 방법을 설명할 수 있다 • 구현된 자료구조를 해석할 수 있다.		
교과내용	• 배열, 리스트, 스택, 큐, 트리, 그래프 • C와 자바스크립트로 구현한 코드를 해석하고 실행 과정을 설명할 수 있도록 훈련 시키고, 코드를 확장할 수 있도록 연습한다.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	컴퓨터 구조	과목명(영문)	Computer Architecture
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.		
교과목표	• 컴퓨터 구조에 대한 기본적인 원리와 동작 과정을 설명할 수 있다.		
교과내용	• 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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
내용전문성개발 역량(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(국문)	프로그래밍	과목명(영문)	Programming
개요 및 특성	본교과목은 프로그래밍언어를 이해하고, 이를 활용하여 게임 프로그램 개발을 목표로한다. 프로그래밍의 기초문법부터 라이브러리 활용등을 학습하여 개인 게임프로젝트를 설계및 제작할 수 있다.		
교과목표	• 프로그래밍언어를 이해하고, 이를 활용하여 프로그램을 해석 및 생성할 수 있다. • 모바일 웹 & 앱을 개발할 수 있다.		
교과내용	• 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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	알고리즘	과목명(영문)	Algorithm
개요 및 특성	• 문제해결을 위한 논리적 절차, 기준을 습득할 수 있는 교과목 • 인공지능 구현의 기초가 되는 이론, 미래 예측에 활용 가능한 이론		
교과목표	• 실세계 문제 해결 전략인 알고리즘을 컴퓨터에 반영할 수 있고, 각 전략을 분석하여 효율적인 알고리즘을 선택 또는 개선할 수 있다.		
교과내용	• 검색, 정렬, 최단 경로, 족보탐험, 회의실 배정, 하노이 탑		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	• 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
학습자원활용 역량(MC7)	10%	• 클라우드 IDE 실습환경을 활용할 수 있다. • GitHub를 사용할 수 있다.	Log

과목 프로파일			
과목명(국문)	운영체제	과목명(영문)	Operating Systems
개요 및 특성	본교과목은 컴퓨터 자원을 관리하는 운영체제를 학습함으로써 하드웨어와 소프트웨어를 심층적으로 이해하는것을 목표로한다. 많은 프로그램을 동시에 실행시키는 메모리관리기법, 프로세스의 효율적 스케줄링, 파일을 저장하고 관리하는 기법등 운영체제의 기능을 학습함으로써 컴퓨터 시스템의 이해를 돕는다.		
교과목표	• 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.		
교과내용	• 운영체제의 종류, 프로세스 상태, 프로세스 동기화, 프로세스 스케줄링 전략, 교착상태, 페이지 교체 전략, 파일 관리, 디스크 스케줄링 전략, 수업지도안 작성		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	정보통신	과목명(영문)	Data Communication
개요 및 특성	정보통신 교과는 OSI참조모델의 계층을 이해함으로써 통신기기의 작동을 학습합니다.		
교과목표	• 정보통신의 기본개념을 이해하고, OSI참조모델의 계층을 설명할 수 있다.		
교과내용	• 정보 통신 용어를 이해한다. • OSI7(물리, 데이터링크, 네트워크, 전송, 세션, 표현, 응용)계층을 학습한다. • 실생활의 통신기기의 작동을 탐구 및 발표한다.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	데이터베이스	과목명(영문)	Database
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		
교과목표	• 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.		
교과내용	• 관계데이터 모델의 기본 개념, 개념적/논리적/물리적 설계 방법, 정규화, 관계대수, SQL, 수업지도안 작성		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
내용전문성개발 역량(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(국문)	컴퓨터 네트워크	과목명(영문)	Computer Network
개요 및 특성	컴퓨터네트워크는 네트워크의 구조와 인터넷프로토콜을 학습함으로써 네트워크 구축 및 관리에 대해 학습합니다. 또한 컴퓨터 네트워크 관련 고등교과서로 교수방법론을 탐구하여 수업시연을 진행합니다.		
교과목표	• 컴퓨터 네트워크 기본 개념과 네트워크 구축 및 응용 서비스를 위한 유용한 기술을 실무에 적용할 수 있다.		
교과내용	• 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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
학습자원활용 역량(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(국문)	소프트웨어공학	과목명(영문)	Software Engineering
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		
교과목표	• 소프트웨어 공학에 대한 기본적인 개념의 이해와 소프트웨어 개발 과정에서 품질을 향상하기 위해 요구되는 공학적 활동에 대하여 이해한다.		
교과내용	• 소프트웨어 개발 생명 주기를 파악한다. • 개발 단계별 방법론과 기법을 파악한다. • 개발을 지원하는 프로세스와 관련 도구 활용법을 익힌다.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	• 소프트웨어공학 방법론, 기법을 설명할 수 있다.	지필시험
실제적 문제해결역량 (MC5)	40%	• 소프트웨어 개발 과정에 적용하여 효율적 개발 절차를 진행할 수 있다.	보고서
학습자원활용 역량(MC7)	20%	• 설득력있는 발표 및 문서 표준에 맞춰 작성할 수 있다.	발표 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	정보교육철학탐구	과목명(영문)	Information Education Philosophy
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.		
교과목표	• 정보교육에 대한 기본적인 마인드의 이해 및 정착		
교과내용	• 정보교육 철학에 대한 탐구 (정보교사자격기준, 교사론, 인권교육, 정보교육관)		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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.	발표 및 보고서 평가
내용전문성개발 역량(MC2)	80%	올바른 관점에서 정보현상을 이해하고 분석할 수 있다.	중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	정보교과교육론	과목명(영문)	Computer Education Pedagogy
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.		
교과목표	• 정보교과교육의 개념과 구성요소, 필요성에 대한 이해		
교과내용	• 정보교과교육의 기초 (개념, 의미, 구성요소)		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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.	발표 및 보고서 평가
내용전문성개발 역량(MC2)	80%	정보교과교육에 관한 전반적인 지식을 이해할 수 있다.	중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	휴먼컴퓨팅교육론	과목명(영문)	Human computing & coding education
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.		
교과목표	• 교육적으로 인간과 기계와 자연의 의미를 이해하고, 문제해결과 코딩 과정에 적용할 수 있다.		
교과내용	• 교육의 목적, 인간과 기계와 자연의 공존 이유, 문제해결과 코딩		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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.	발표 및 보고서 평가
내용전문성개발 역량(MC2)	80%	공존의 개념과 의미를 이해하고 문제해결 과정과 코딩 과정에 적용할 수 있다.	중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	정보교육방법론	과목명(영문)	Methodology of Information education
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.		
교과목표	• 정보교육방법에 대한 기본적 이해		
교과내용	• 정보교육방법에 대한 탐구 (협동학습방법, 토론법, 강의법)		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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
내용전문성개발 역량(MC2)	80%	정보교육의 다양한 방법을 이해하고 적용할 수 있다.	중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	창의적 문제해결론	과목명(영문)	Theory of creative problem solving
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.		
교과목표	• 창의적 문제해결 능력 향상		
교과내용	• 정보사고력 향상을 위한 정보과학 및 정보 문제		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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/기말시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	정보교과교재연구 및 지도법	과목명(영문)	Research of Informatics education
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.		
교과목표	• 정보교과 교재연구에 대한 기본적 이해		
교과내용	• 정보교과 교재연구 (정보교육과정의 내용체계, 교재개발 과정 및 방법, 교과서 분석)		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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.	발표 및 보고서 평가
내용전문성개발 역량(MC2)	80%	정보교과서를 개발할 수 있다.	중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	인공지능과 정보교육	과목명(영문)	AI and Informatics education
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.		
교과목표	• 인공지능과 정보교육의 내용과 연관성에 대한 기본적 이해		
교과내용	• 인공지능에 대한 기초적 지식, 정보교육의 역할과 방향에 대한 이해		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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
내용전문성개발 역량(MC2)	80%	인공지능과 정교육의 연관성에 대해 이해하고 관련 주제를 탐구할 수 있다.	중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	데이터과학교육	과목명(영문)	Data Science
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		
교과목표	• 중고 교육과정에서 생성되는 여러 종류의 데이터들을 파악하고, 어떻게 수집, 저장, 분석할 수 있는지 데이터 과학 관점에서 학습한다.		
교과내용	• 교육부에서 제공하는 공공데이터 종류 파악 • OECD에서 제공하는 학습성취도 데이터를 활용 • 교육데이타를 활용하는 사례 연구		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	정보교과논리 및 논술	과목명(영문)	Logical approach of Informatics
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.		
교과목표	• 정보교과논리및논술에 대한 전반적 이해		
교과내용	• 정보교과논리및논술 (논리 및 논술 탐구, 정보와 인간의 가치 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
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	정보 도구를 활용하여 정보 사고를 적절하게 표현할 수 있다.	발표및보고서 평가
내용전문성개발 역량(MC2)	80%	정보와 인간의 가치에 대해 평가할 수 있다.	중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	정보교사론기초	과목명(영문)	Basic of Information teacher education
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. 여러 교육상황과 문제 등에 관해 토론 활동을 중심으로 수업이 진행됩니다.		
교과목표	• 정보교사의 자격기준과 역할에 대한 기본적 이해		
교과내용	• 정보교사의 자격기준과 정의적 역할에 대한 이해		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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
내용전문성개발 역량(MC2)	80%	정보교사자격기준의 개념과 의미를 이해할 수 있다.	중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	정보교육실습론	과목명(영문)	Information education in practice
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 교육상황에 관해 올바른 교육관을 가질 수 있도록 토론 활동을 병행하고 있습니다.		
교과목표	• 정보교육실습에 대한 전반적 이해		
교과내용	• 정보교과실습에 대한 탐구 (정보교육의 절차, 정보교육현상, 정보교육방법의 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
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	각각의 상황에 적합한 해결 방법을 적용할 수 있다.	발표및보고서 평가
내용전문성개발 역량(MC2)	80%	정보교육현상을 이해하고, 각각의 상황에 적합한 해결 방법을 발견할 수 있다.	중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	정보교사론	과목명(영문)	Information teacher education
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.		
교과목표	• 정보교사론에 대한 기본적 이해		
교과내용	• 정보교사의 역할 및 자질에 대한 이해 (정보교사자격기준의 이해와 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
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	정보교사자격기준에 제시된 기준을 실천할 수 있다.	발표및보고서 평가
내용전문성개발 역량(MC2)	80%	정보교사자격기준의 개념과 의미를 이해할 수 있다.	중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	인공지능윤리교육	과목명(영문)	Educating AI Ethics
개요 및 특성	인공지능		
교과목표	- 인공지능의 올바른 활용 교육을 할 수 있다. - 인공지능의 위험을 예방하도록 교육할 수 있다.		
교과내용	- 인공지능의 발전 현황 - 인공지능이 가져오는 문제점과 위험 - 인공지능 윤리 개념 - 인공지능 수명주기에 따른 참여 역할 및 책임 - 인공지능 사용자의 윤리 - 인공지능 개발자의 윤리 - 모두를 위한 윤리 - 인공지능 윤리 교육과정 개발 및 2차시 수업 설계		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	• 인공지능윤리 교육과정과 수업을 설계하고 운영할 수 있다.	보고서
윤리 역량 (MC8)	40%	• 인공지능 윤리, 인공지능 위험의 원인을 정확하게 파악하고 올바른 인공지능 윤리의 가치관을 설명할 수 있다.	지필평가 토론

과목 프로파일			
과목명(국문)	컴퓨팅 기반 문제해결	과목명(영문)	Computer-based Problem Solving
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.		
교과목표	• 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.		
교과내용	• 흐름도, 수식의 표현, 입출력, 제어문, 반복문, 변수의 개념과 활용, 배열, 함수		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	• 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(국문)	문제해결과 프로그래밍	과목명(영문)	Problem Solving and Programming
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.		
교과목표	• 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.		
교과내용	• 변수 개념 및 활용방법, 연산자, 우선순위, 결합법칙, 함수, 매개변수 전달방법, 배열, 포인터, 구조체, 수업지도안 작성		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
내용전문성개발 역량(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(국문)	AI 리터러시	과목명(영문)	AI Literacy
개요 및 특성	본 수업은 AI의 개념을 이해하고, AI 작동 원리를 학습한다. 컴퓨터 교육의 입문 교과로서 AI 리터러시를 위한 컴퓨터 일반개론의 기초지식을 습득한다. 다양한 AI 서비스를 활용하여 컨텐츠를 제작하고, 제작한 컨텐츠를 교과과정에 활용함으로써 AI 서비스를 비판적으로 사용 및 평가할 수 있도록 지도한다.		
교과목표	AI의 개념과 특징을 설명할 수 있다. AI 작동원리를 컴퓨터 일반 개론의 기초지식으로 설명할 수 있다. AI 서비스를 활용하여 컨텐츠를 제작할 수 있다. AI 컨텐츠를 컴퓨터 교육에 활용할 수 있다.		
교과내용	AI 리터러시를 위한 AI 개념과 작동원리를 학습한다. 또한 AI 작동원리의 이해를 위한 컴퓨터 일반개론의 소프트웨어, 알고리즘 등 기초 개념을 학습한다. 다양한 AI 서비스를 활용하여 컨텐츠를 제작하고, 제작한 컨텐츠를 교과수업에 활용함으로써 AI 리터러시를 기른다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	AI 서비스를 조원과 협력하여 사용할 수 있다. 타인의 의견을 경청하며, 존중하는 태도를 기른다.	프로젝트, 발표
내용전문성개발 역량(MC2)	30%	AI 개념과 작동원리를 설명할 수 있다. AI 서비스를 이해하고, 컨텐츠를 제작할 수 있다.	시험, 과제
교과과정재구성 역량 (MC3)	20%	AI 컨텐츠를 활용하여 2022 개정 교육과정의 정보 교과 수업을 설계할 수 있다.	프로젝트, 발표
학습자원활용 역량 (MC6)	30%	AI 서비스의 교육적 사례를 찾아 정보교과 수업에 활용할 수 있다.	과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	콘텐츠설계	과목명(영문)	Instructional design
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.		
교과목표	• 교육콘텐츠 유형별 설계서(스토리보드)를 작성할 수 있다.		
교과내용	• 콘텐츠 제작 PM의 역할을 알고, 교육용 콘텐츠 프로젝트 제작 프로세스를 학습 • 교육콘텐츠 유형을 알고, 설계서(스토리보드)의 구성요소를 학습		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	• 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
학습자원활용 역량(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(국문)	콘텐츠 개발	과목명(영문)	contents development
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.		
교과목표	• 교육 콘텐츠 기획에 따른 교육 매체(Media, UI)를 제작할 수 있다.		
교과내용	• 콘텐츠 제작 PM의 역할을 알고, 프로젝트 통합관리(시간, 품질, 원가, 인적자원 등) 학습 • 요구분석을 통한 교육 콘텐츠 기획서 제작방법		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	• 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(국문)	정보보안	과목명(영문)	Information Security
개요 및 특성	정보보안교과는 보안의 기본개념을 이해하고 암호 및 보안솔루션에 대해 학습합니다.		
교과목표	• 정보보안의 기본개념을 이해하고, 암호와 보안솔루션에 대해 설명할 수 있다.		
교과내용	• 정보 보안 용어를 이해한다. • 프로그램 실행구조, 암호의 이해, 보안솔루션의 구성, 보안조직과 정책을 학습한다.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
내용전문성개발 역량(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(국문)	콘텐츠 제작	과목명(영문)	Contents production
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.		
교과목표	• 스토리보드를 기반으로 한 교육콘텐츠을 제작할 수 있다.		
교과내용	• 콘텐츠 제작에 필요한 요소를 스토리보드로 기술하고, 각각의 멀티미디어 소스를 개발 • 멀티미디어 소스를 활용하여 콘텐츠를 제작/구동하고, 검수 과정을 통한 유지보수		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
내용전문성개발 역량(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
학습자원활용 역량(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(국문)	피지컬 컴퓨팅 교육	과목명(영문)	Education of Physical Computing
개요 및 특성	피지컬컴퓨팅교육교과목은 아두이노를 이해하고, 프로그래밍함으로써 피지컬컴퓨팅을 학습합니다. 또한 피지컬컴퓨팅환경에서 디지털 신호와 센서, 컨트롤러를 이용한 교수학습지도안을 학습합니다.		
교과목표	• 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.		
교과내용	• 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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
내용전문성개발 역량(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.	팀 프로젝트

과목 프로파일			
과목명	데이터분석기초	영문과목명	Data analysis basics
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		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
내용전문성개발 역량(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
실제적문제해결 역량(MC5)	40%	실제 수집한 데이터를 분석하여 문제를 탐색하고 의미있는 결과를 도출할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	디지털영상제작실무	과목명(영문)	Digital video production practice
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.		
교과목표	• 영상 편집과 모션 그래픽을 활용하여, 교육콘텐츠 영상을 제작할 수 있다.		
교과내용	• 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		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
내용전문성개발 역량(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
학습자원활용 역량(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(국문)	AI교육입문	과목명(영문)	Introduction to AI Education
개요 및 특성	AI교육입문은 보편적 인공지능의 이해를 돕고 AI 학습 플랫폼 활용 역량을 배양하며, 에듀테크 활용 교육과 언플러그드 활동을 통해 인공지능의 원리와 다양한 적용 사례를 학습함으로써 AI 교육에 대한 심도 있는 이해를 촉진한다		
교과목표	보편적 인공지능의 개념과 원리를 이해하고 이를 다양한 사례에 적용할 수 있다. AI 학습 플랫폼과 에듀테크 도구를 효과적으로 활용하여 인공지능 교육을 설계할 수 있다.		
교과내용	인공지능의 이해, 언플러그드 활동을 통한 머신러닝 학습, 인공지능의 원리와 적용, 장애인을 돕는 인공지능, 인공지능 교육을 위한 에듀테크		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	인공지능의 개념과 원리를 체계적으로 이해하고 이를 다양한 교육적 맥락에서 설명할 수 있다. 최신 AI 기술과 사례를 탐색하고 이를 교육 콘텐츠에 적용할 수 있다.	중간/기말시험
실제적 문제해결역량 (MC5)	30%	인공지능을 활용하여 교육 현장에서 발생하는 다양한 문제를 분석하고 해결 방안을 도출할 수 있다.	중간/기말시험
학습자원활용 역량(MC7)	20%	학습 목표에 맞는 적절한 자원을 선별하고 이를 수업 설계 및 교육활동에 효율적으로 적용할 수 있다.	과제/발표
윤리 역량 (MC8)	10%	AI 교육 과정에서 윤리적인 학습 및 사용 지침을 준수하고, 학습자에게 이에 대한 올바른 이해를 제공할 수 있다.	참여율/발표/수업태도

과목 프로파일			
과목명(국문)	에듀테크활용교육	과목명(영문)	Practice of Edu-Tech Classes
개요 및 특성	• 정보기술을 결합한 학습을 통해 경험학습을 가능하게 하는 다양한 기술과 기법을 습득 • 상상력과 경험을 공유할 수 있게 하는 교육 전략 습득		
교과목표	• 4차 산업혁명의 기술발달이 가져온 교육과 기술의 결합을 통한 에듀테크 기술을 파악하고 이를 활용한 수업 사례를 분석하고 교육현장에서 적용할 수 있는 방법을 훈련한다.		
교과내용	• 에듀테크 활용 교육 이해하기 및 에듀테크 활용 교육 사례 분석하기 • 에듀테크 활용 교육 준비하기 및 에듀테크 활용 교육 사례 분석하기		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
내용전문성개발 역량(MC2)	30%	• 에듀테크를 활용하여 수업을 운영할 수 있다.	수업시연
실제적 문제해결역량 (MC5)	50%	• 에듀테크를 활용하여 수업을 설계할 수 있다	수업지도안 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	프로젝트관리실무	과목명(영문)	Project management practice
개요 및 특성	본 교과목에서는 국내에서 서비스되고 있는 다양한 이러닝 콘텐츠를 탐색합니다. 이러닝이 서비스 되면서 이루어지는 다양한 운영 전략들을 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.		
교과목표	• 이러닝 서비스의 운영에 대해 설명할 수 있고. 운영평가 결과 관리를 통해 서비스의 개선방법을 찾아 실행할 수 있다.		
교과내용	• 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
내용전문성개발 역량(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
학습자원활용 역량(MC7)	15%	• 이러닝 서비스 모델에 적용할 수 있는 다양한 웹 구현 기능을 찾아서 분석하고, 포트폴리오로 정리할 수 있다.	실습

과목 프로파일			
과목명(국문)	창의컴퓨팅프로젝트	과목명(영문)	Creative Computing Project
개요 및 특성	• 문제를 해결하기 위한 디자인, 컴퓨팅, 융합의 과정을 거치며 창의적으로 문제를 해결할 수 있는 SW를 직접 개발		
교과목표	• 다양한 코딩 언어로 소규모 프로젝트를 수행한다. • 실 세계 문제 해결을 위한 디자인 능력을 배양한다 • 타 분야와의 융합을 통하여 보다 넓은 시야를 갖게 한다.		
교과내용	• 스크래치, 엔트리, 파이선, C, Node.js등의 코딩 언어로 Livng Lab 프로젝트 수행		
교수·학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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
내용전문성개발 역량(MC2)	30%	• 프로그래밍 언어를 활용할 수 있다. • 프로젝트 관리역량을 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
학습자원활용 역량(MC7)	10%	• GitHub 등의 온라인 협업 도구를 사용할 수 있다	학습포트폴리오

과목 프로파일			
과목명	미디어리터러시교육	영문과목명	Media literacy education
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.		
교과목표	• 미디어리터러시에 대해 이해하고 설명할 수 있다. • 미디어를 비판적 시각에서 해석할 수 있고 창의적으로 생산하고 활용할 수 있다.		
교과 용	• 다양한 디지털 미디어의 발전과정을 살펴보고 실습을 통해 디지털 기술, 정보콘텐츠, 미디어 정보를 활용하는 방법을 학습한다.		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	디지털 기술, 정보콘텐츠, 미디어 정보를 활용하고, 창의적으로 생산할 수 있다.	시험,과제
실제적문제해결 역량(MC5)	40%	미디어 메시지를 비판적으로 해석하고, 이들 메시지가 사고·감정·행동에 미치는 영향력을 평가할 수 있다.	시험,과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	창의성교육	과목명(영문)	Creativeness Learning
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		
교과목표	• 컴퓨팅 사고력 관점의 창의적 사고역량을 갖춘다. • 추상화와 구조화를 통한 실생활 문제 이해 및 분석 능력을 갖춘다.		
교과내용	• 추상화, 패턴, 구조화, 모델링		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	• 추상화, 구조화 개념을 이해한다. • 순서도로 모델을 표현할 수 있다. • 표현한 모델을 해석할 수 있다.	시험 과제
학습자원활용 역량(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(국문)	전공교육실습1,2	과목명(영문)	Service Learning
개요 및 특성	중고등학교 교육현장을 경험하고, 보조교사 활동을 통해 중고등학교 교육현장에 활용 가능한 수업을 설계하고 현장에서 검증해본다.		
교과목표	• 중고등학교 교육현장을 경험한다. • 중고등학교 교육현장에 활용한 수업을 설계하고 현장에서 검증해본다.		
교과내용	• 교육과정 성취기준,교육과정 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
공감적 의사소통역량 (MC1)	20%	• 보조교사로서 수업지도 교사와의 소통과 학생들과 소통으로 성과를 증대시킬 수 있다.	만족도 조사
내용전문성개발 역량(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
학습자원활용 역량(MC7)	15%	• 학교가 보유하고 있는 다양한 교육 기자재 및 온라인 학습 도구를 사용할 수 있다.	만족도 조사

과목 프로파일			
과목명(국문)	캡스톤 설계	과목명(영문)	Capstone Design
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.		
교과목표	• 교육용 온라인콘텐츠의 제작 절차를 설명할 수 있다. • (자유주제)교육용 온라인콘텐츠를 기획, 설계, 제작할 수 있다.		
교과내용	• 교육용콘텐츠의 기획, 설계, 제작하는 전 과정을 경험하게 하는 교육 과정		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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/기말시험
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/기말시험
윤리 역량 (MC8)	20%	• 저작권을 이해하고 저작권을 침해하지 않으면서 콘텐츠를 설계할 수 있다. • 팀 활동에 책임감을 갖고 적극적으로 참여한다.	과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	지역융합 캡스톤 설계	과목명(영문)	District-Fusion Capstone Design
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.		
교과목표	• 지역사회 문제를 IT와 융합하여 해결한다.		
교과내용	• 지역사회 문화 및 현황 이해, IT 해결책 탐구, 프로젝트 수행, 성과 평가 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
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/기말시험
실제적 문제해결역량 (MC5)	20%	• 지역 교육현장에서 이루어지는 SW 교육의 현안을 식별하고 정의할 수 있다. • 다양한 교수방법을 적용하여 콘텐츠를 설계할 수 있다.	중간/기말시험
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

10. 전공 이수 요건

가. 다전공자 확대를 위한 졸업이수학점 구성

학년도 (입학 기준)	주전공 학점			교직 학점	교양 학점	다전공			졸업 이수 학점
						필수	선택		
	기본 이수	교과 교육	기타 전공			마이크로디그리 전공 1개 이상 이수(학점)	복수전공 연계, 융합 학점	부전공 학점	
2023 학번 까지	21 이상	8 이상	40 이상	22	36 이상	·	50	21	130 이상
	69 이상								
2024 학번	21 이상	8 이상	40 이상	22	32 이상	·	50	21	130 이상
	69 이상								
2025 학번 부터	21 이상	8 이상	29 이상	22	28 이상	9 ~ 18	50	21	130 이상
	58 이상								

※ MD 1개 이상 이수: 9 ~ 18학점

나. 기본 이수 과목 현황

1) 기본 이수과목: 21학점 7과목 이상

표시과목	교육부 고시 기본이수과목(분야)	본교지정 교과목명	비고
정보·컴퓨터	컴퓨터(정보)교육론(1)	정보교과교육론	필수 이수
	프로그래밍(1)	프로그래밍	
	알고리즘(2)	알고리즘	
	이산수학(2)	이산수학	
	인공지능(2)	인공지능과 정보교육, 휴먼컴퓨팅교육론	
	자료구조(3)	자료구조	
	데이터베이스(3)	데이터베이스	
	운영체제(4)	운영체제	
	네트워크(4)	컴퓨터네트워크	
	컴퓨터구조(5)	컴퓨터구조	
	논리회로(5)	논리회로	
	소프트웨어공학(6)	소프트웨어공학	
	정보통신윤리(6)	정보윤리교육론	

2) 교과교육과목 8학점 3과목 이상

표시과목	교육부 고시 교과교육 영역	본교 운영 교과목명	비고
정보·컴퓨터	①교과교육론	정보교과교육론	(필수)
	②교과교재연구 및 지도법	정보교과교재연구및지도법	
	③교과논리 및 논술	정보교과논리및논술	
	④교과별 교수법	정보교사론, 정보교육실습론	
	⑤교과별 교육과정	인공지능과 정보교육, 데이터과학교육, 인공지능윤리교육	
	⑥교과별 평가방법	정보교육방법론	

다. 학과 규정 졸업 요건

학위명칭	졸업요건	비고
이학사	졸업 작품 발표 졸업 논문 발표 졸업 시험 중 택 1	-

구 분	세부내용	비고
졸업논문	졸업 1년 전 학기 말에 지도 교수를 선정하여 1년간 지도를 받은 후 지도교수가 심사하여 졸업논문 인정 여부를 판단한다. 지도교수는 졸업 사정 10일 전까지 학과로 졸업논문 통과 여부를 통보한다.	-
졸업작품	졸업 1년 전 학기 말에 지도 교수를 선정하여 1년간 지도를 받은 후 학술제를 통해 공식적으로 발표하고 지도교수는 졸업 사정 10일 전까지 학과로 졸업작품 통과 여부를 통보한다.	-
졸업시험	졸업 1년 전 학기 말에 지도 교수를 선정하여 1년간 지도를 받은 후 지도교수가 출제한 졸업시험을 치른 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 10일 전까지 학과로 졸업작품 통과 여부를 통보한다.	

11. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험·실습실	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 졸중등업생 배출, 임용고사 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
2024. 2. 31명 졸업생 배출, 중등임용고사 13명 합격
2024. 3. 교육대학원 체육교육 전공 14명 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. 교육과정 편성표

이수 구분	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	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		
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	
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									

이수 구분	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	
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	
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																
전심	트리오스포츠지도법(남)	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	AI 에듀테크 기반 체육교육 캡스톤	2																			2		2				
전심	수영지도법2	2																						2		2	
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																									

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명			
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) 2-0-2 트리오스포츠지도법(남) 2-0-2 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 2-0-2 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 2-0-2 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	수영지도법1 2-0-2 AI 에듀테크 기반 체육교육 캡스톤 2-0-2	체육지역사회문제해결캡스톤디자인 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

8. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
전필	사제동행세미나1~8	20	40			40				100
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
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
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

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
전심	배구지도법2		40		20	20			20	100
전기	체육사·철학	20				30		30	20	100
전심	골프지도법		40	20		20			20	100
전심	트리오스포츠지도법(남)		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	AI 에듀테크 기반 체육교육 캡스톤		30			30		20	20	100
전심	수영지도법2		50			30		20		100
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
역량 총합		441	1,982	593	164	1,565	226	597	668	

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	사제동행세미나1~8	과목명(영문)	Seminar for career development 1~8
개요 및 특성	본 교과목은 진로적성에 초점을 맞춘 진로상담과 체육교과와 다양한 진로 탐색을 위한 영역별 활동 가이드를 제공하고, 자신의 역량진단과 정보탐색능력을 함양한다. 교과목 특성으로 다양한 체육 진로 분야의 탐색활동과 현장탐색을 통한 진로역량을 증강 시키고, 교수와 학습자 간의 소통을 위한 상담, 집단상담, 진로특강, 학습자의 자기진단 등을 미래진로계획의 방향성을 제시하는 목적을 주고 있다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	체육교육론	과목명(영문)	Theory of Physical Education
개요 및 특성	0. 내가 왜 체육교사가 되어야 되는지 그 이유에 대해 가장 먼저 탐색해 본다 1. 이를 기반으로, 중등학교에서 체육교과를 지도할 예비체육교사가 좋은 체육 수업을 하기 위한 다양한 교과내용을 통합적으로 배운다. 2. 이를 위해 체육교육이 이념적 수준에서 문서적 수준을 거쳐 실천적 수준까지 펼쳐지는 전체적 과정에 대하여 이해한다. 3. 실천의 첫 번째 방법으로 자신이 의도하는 체육과 교육과정에 대한 철학을 정립하고 이와 관련된 모형, 목표, 내용, 방법, 평가를 탐색하고 이를 조별로 공유해본다. 4. 실천의 두 번째 방법으로 체육교사를 초청하여 실제 현장을 익히고, 스포츠와 관련된 여러 가지 활동 등을 통해 다양한 접근을 시도한다. 5. 실천의 마지막 방법으로 기초 수업 지도안을 작성하고, 이를 기반으로 모의수업을 실시한다. 6. 중등임용고사의 기본 출제 방향을 익히고, 문제를 탐색해본다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	학교체육과 시민교육	과목명(영문)	School Physical Education and Citizenship Education
개요 및 특성	예비 체육교사들의 학교체육에서 시민교육의 역할을 탐색하는 교과목으로 시민교육 요소들을 본 수업을 통해 확인하고 이를 학교체육에서 활용하며 디지털 시대에 필요한 시민교육의 역할을 탐색한다		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	체육수업에서 시민교육의 활용 방안을 탐색하도록 한다. 시민교육을 체육수업에 적용한 수업실연을 할 수 있다.	수업실연
내용전문성개발 역량(MC2)	20%	2015 및 2022 개정 교육과정에서 시민교육 요소를 확인한다. 이를 체육수업에 적용하는 방안을 탐색한다. 디지털 시대에 시민교육을 체육수업에 활용할 수 있는 방안을 확인한다.	시험
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	20%	중등학교 체육수업에서 시민교육을 활용한 지도안을 작성하여 보고서로 제출한다. 예비체육수업에서 민주시민 생태 조성에 대한 방안을 찾아본다.	보고서
윤리 역량(MC8)	20%	다문화 및 특수 학생 대상 수업하는 방안에 대해 탐색한다.	포트폴리오 발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	뉴스포츠 지도법1	과목명(영문)	Teaching Method of New Sport 1
개요 및 특성	본 강좌는 경쟁스포츠의 새로운 패러다임에 대한 변화를 학습하여 중등체육의 신체활동 중요성과 비경쟁스포츠의 필요성을 이해하고 실천적 가치 기준을 함양하도록 뉴스포츠의 기초적 종목에 대한 이론적 지식과 실기능력을 향상하도록 구성된 교과목이다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	육상지도법1	과목명(영문)	Teaching Method of Track & Field 1
개요 및 특성	1. 육상 경기 방법과 규칙을 이해하고 운동 기능을 익힌다. 2. 육상의 특성, 효과 및 가치를 인식하고 관련된 지식을 활용한다. 3. 중등학생에게 육상을 지도하는 방법을 배운다		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	중등학교에서 높이뛰기 수업시 학생들과 소통을 원활히 할수 있는 태도를 함양할 수 있다.	태도, 성찰일지
내용전문성개발 역량(MC2)	30%	높이뛰기 지도를 위한 기본 높이뛰기 능력을 함양할 수 있다. 높이뛰기의 역사, 심판법 등을 숙지할 수 있다.	높이뛰기 기록
교육과정재구성 역량(MC3)	30%	중등학교 기초 높이뛰기 수업지도안을 구성할 수 있다.	수업지도안
실제적문제해결 역량(MC5)	30%	수업지도안을 기반으로 중등학생을 지도할수 있도록 모의 수업을 진행할수 있다. 수업시 나타나는 돌발 상황에 대처할수 있다.	수업실연

과목 프로파일			
과목명(국문)	체조지도법1	과목명(영문)	Teaching Method of Gymnastics 1
개요 및 특성	체조지도법 교과목은 체조의 기초기술을 습득하고 이에 따른 마루운동 전술과 전략을 습득하는데 있다. 그리고 기초 실기 교과목 중에서 가장 중요한 실기 스포츠로 체육교육의 기본이며 역학적 분절의 메커니즘을 학습하는 특징을 가지고 있다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	스포츠교육학	과목명(영문)	Sports Pedagogy
개요 및 특성	스포츠교육학은 예비체육교사들이 체육수업모형을 기반으로 이론을 배우고 실습하여, 궁극적으로 자신만의 체육수업모형을 개발할 수 있도록 하는 교과이다. 이를 위해, 예비체육교사들은 기초 수업 실연을 실시하고 이를 토론 및 토의한다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	육상지도법2	과목명(영문)	Teaching Method of Track & Field 2
개요 및 특성	본 교과목은 도전 영역 교육과정으로 육상의 필드 분야(높이뛰기)의 기초 및 심화 기술을 훈련 습득하고 중등학생에게 육상 필드 분야를 지도할 수 있는 교수법을 습득한다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 등에서 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(국문)	맨손체조	과목명(영문)	Free Gymnastics
개요 및 특성	기계체조의 여러 가지 기술을 익혀 학생들이 사회에 진출하였을 때 교사 및 생활체육 지도자로서 학생 및 일반인을 대상으로 기계체조를 가르칠 수 있는 능력을 기른다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	체육논술교육	과목명(영문)	Logics and Writing in Physical Education
개요 및 특성	1. 1학년 체육교육론, 2학년 육상지도법 및 스포츠교육학(전공교과교육학)에서 배운 이론과 모의수업을 국가수준문서 체계(국가수준-교육청수준-학교수준)에 따라 시행하는 방법을 문서로 작성할 수 있다(논술 작성 심화). 2. 이를 위해 2015 교육과정 총론 및 각론(이하 총론 및 각론)의 이론을 익힌다. 3. 총론 및 각론 기반 중학교 또는 고등학교 1~3년 실제 교육과정을 구성할 수 있다. 4. 이를 기반으로 1학기 실제 교육과정 미 수업지도안을 만들고 모의수업을 실시할수 있다. 5. 마지막으로, 중등임용고사 최신 문제 유형을 직접 만들어봄으로써 탐색중등임용고사에서 핵심적으로 문제화되는 총론 및 각론의 모든 문제를 맞출수 있다		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 발전시킬 수 있다. 2. 이를 포트폴리오로 제작하여 미래 적용할 수 있다.	포트폴리오

과목 프로파일			
과목명(국문)	뉴스포츠 지도법2	과목명(영문)	Teaching Method of New Sport 2
개요 및 특성	본 교과목은 학교 체육에서 이루어질 수 있는 뉴 스포츠의 개발 및 응용을 통하여 신체활동능력을 함양시키는 데 있으며 뉴 스포츠 종목의 개발 및 시연을 통해 중등체육의 신체적 활용을 극대화할 수 있도록 한다. 그리고 스포츠의 시대적 필요성에 의한 변형 및 개선된 스포츠를 학습하며, 미래 체육수업의 현장에 대비할 수 있도록 한다. 그리고 스포츠의 시대적 필요성에 의한 변형 및 개선된 스포츠를 학습하며, 미래 체육수업의 현장에 대비할 수 있도록 뉴 스포츠에 대한 개념과 실습을 통한 함께하는 신체활동을 학습하는 교과목으로 다음과 같은 특징을 갖는다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	스포츠영어	과목명(영문)	Teaching Sports in English
개요 및 특성	다양한 스포츠 종목과 관련된 영어 명칭과 기본 표현을 이해하고, 말하기를 중심으로 스포츠 상황에서의 의사소통능력을 향상시킨다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	체육교재연구및지도법	영문과목명(영문)	Teaching Materials and Methods in Physical Education
개요 및 특성	교육실습 및 실제 학교 현장에서 다양한 체육 수업을 목표에 적합하게 지도할 수 있도록, 예비체육교사는 다양한 종목을 모의 수업의 형태로 연습하는 교과이다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 상호교류를 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(국문)	체육교육과정	과목명(영문)	Curriculum in Physical Education
개요 및 특성	에비 체육교사로서 수업을 체계적으로 조직하기 위한 모형 및 국가수준 문서를 학습하고 체육수업모형, 모스턴 스타일 등을 이해하고 현장에 적용한다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	체육교수학습론	과목명(영문)	Teaching and Learning in Physical Education
개요 및 특성	본 교과목은 국가수준 교육과정의 교수·학습 및 평가의 방향을 이해하고, 학교수준 교육과정에 적용하며 다양한 실제 교수 및 학습 상황을 이해한다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	체조지도법2	과목명(영문)	Teaching Method of Gymnastics 2
개요 및 특성	체조지도법2는 체조지도법1에서 배운 기초 내용을 토대로 매트 및 마루 운동 영역에서 중등학생들을 지도 할 수 있도록 교과내용과 내용교수법지식의 심화 과정을 배우는 교과목이다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	배드민턴지도법	과목명(영문)	Teaching Method of Badminton
개요 및 특성	본 강좌는 배드민턴을 평생스포츠로 배드민턴의 관련 기초기술 및 경기운영능력을 익혀 다수의 학생들이 배드민턴을 경험하고, 건강관리를 위한 방법이 될 수 있도록 한다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	체육교수평가및교사론	과목명(영문)	Teaching Evaluation and Teacher in Physical Education
개요 및 특성	4학년 2학기 마지막 스포츠교육학 관련 수업으로, 학부 과정 동안 배웠던 내용을 정리하고, 예비교사로서 자신의 철학을 발전시키고 이를 실제 적용시킬 수 있도록 세련화 하는 교과목이다.		
교과 목표	1. 3년간 배운 교과 내용을 토대로 체육교사의 책무성을 탐색하고 에비체육교사로서 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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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%	바람직한 체육 교사상 및 평가에 대해 토의 및 토론할 수 있다. 디지털 시대에 나타날 수 있는 체육 수업의 문제점에 대해 토의 및 토론할 수 있다.	발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	스포츠해부학	과목명(영문)	Sport Anatomy
개요 및 특성	스포츠해부학 교과목은 계통별(골격, 근육, 신경, 순환계 등)로 인체 기관의 구조를 학습하고 체육학에서 움직임과 관련된 기초 인체해부학의 메커니즘에 기반을 두고 있으며 모든 체육학의 기초가 되는 교과목을 특징으로 한다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	운동생리학	과목명(영문)	Exercise Physiology
개요 및 특성	체육교육학에서 가장 많이 활용되고 있는 움직임에 따른 인체의 변화를 학습하고 향상성, 근육, 골격, 관절 순환, 신경계의 변화를 이론적 배경으로 하여 학교 현장에 적용할 수 있을 것으로 기대된다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	운동역학	과목명(영문)	Sports Biomechanics
개요 및 특성	운동역학은 신체의 움직임을 물리학적 이해 역학적 방법으로 설명하는 수업이다. 이를 위해 기초가 되는 물리학적 개념과 이를 움직임에 적용 시키는 수업이다. 운동역학 수업을 통해 효율적인 운동기술 습득 역시 가능하다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	응급처치와 심폐소생술	과목명(영문)	First Aid and CPR
개요 및 특성	본 교과목은 스포츠 활동과 학교체육현장의 부상 및 사고 예방을 위한 합리적 이론과 실습과정을 학습함으로써 안전하고 건강한 생활에 대한 정보의 체득과 건강 증진의 기회를 함양한다. 본 교과목의 특징은 응급처치에 관련한 최신지식과 기술을 포함하여 학교현장의 위험 상황에 적극적으로 대처할 수 있는 이론적 지식과 현장대응의 합리적 방법을 체득하여 응급상황의 적절한 처치를 가능하도록 학습하는 데 있다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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.	ㅠ중간/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(국문)	레크레이션과 건강	과목명(영문)	Recreation and Health
개요 및 특성	레크레이션과 건강 교과목은 체육교육 전공자들의 기본 이수과목으로 레크리에이션 활동을 통한 건강의 효과를 학습하는 것으로 다양한 질환과 건강에 대한 응용학문을 습득하는 것을 특징으로 한다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	축구지도법(남)1	과목명(영문)	Teaching Method of Soccer 1
개요 및 특성	체육교육학에서 축구지도법(남)1은 학교 현장에서 신체활동에서 가장 많이 적용되는 교과목으로 축구의 기초기술, 협동심 ,리더십을 적용시킬 수 있을 것으로 기대된다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	무용교육(여)1	과목명(영문)	Dance Education 1
개요 및 특성	무용교육(여)은 무용의 다양한 기초 동작을 중등학생들을 지도할 수 있도록 교과내용과 내용교수법 지식을 기초를 배우는 교과목이다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	피트니스운동	과목명(영문)	Fitness Exercise
개요 및 특성	본 교과목은 기초체력육성법을 학습하는 것으로 이론 및 실습과정을 통해 기초체력육성에 대한 이해와 지식을 습득하여 기초체력을 향상하는데 있다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	성찰일지를 매주 작성할 수 있다.	태도, 성찰일지
내용전문성개발 역량(MC2)	20%	피트니스에 대한 기본 역사, 심판법, 운동법을 익힐 수 있다.	체력 이론 및 실기
교육과정재구성 역량(MC3)	10%	중등학교 학생을 위한 수업지도안을 만들 수 있다.	수업지도안
학습성과평가 역량(MC4)	30%	피트니스 평가에 대해 이해하고 적용할 수 있다.	피트니스 평가 이론
실제적문제해결 역량(MC5)	30%	수업 중 모든 활동을 포트폴리오로 작성할 수 있다.	포트폴리오

과목 프로파일			
과목명(국문)	생활체육론	과목명(영문)	Life Sports Theory
개요 및 특성	본 교과목은 중등교육에서 생활체육이 지향하는 체육교육 전공의 방향에 적합한 지식과 실기를 습득할 수 있도록 하는 안내의 역할을 하는 특성을 가진다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	무도지도법(남)	과목명(영문)	Teaching Method of Sports Advertising Public
개요 및 특성	체육지도자로서 갖춰야 할 무도의 개요를 이해하고, 경기지도 능력을 익힌다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	현대무용지도법(여)	과목명(영문)	Teaching Method of Modern Dance
개요 및 특성	움직임의 기초에 있어 움직임 기술의 기본원리와 함께 호흡과 몸이 움직여지는 기본자세 그리고 그것이 이루어지는 방법과 논리에 관한 기본지식을 교육하고자 한다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	운동처방 및 재활	과목명(영문)	Exercise Prescription and Remedial
개요 및 특성	1. 교과목개요 : 운동처방과 재활은 현대인의 건강과 운동처방, 생활습관병과 운동처방, 특수목적에 따른 건강과 운동처방을 학습한다. 2. 교과목 특성 : 생활습관병의 종류에 따른 운동처방과 운동효과 등을 학습한다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	축구지도법(남)2	과목명(영문)	Teaching Method of Soccer 2
개요 및 특성	본 교과목은 축구지도법1의 심화 교과과정으로 축구지도에 대한 심화 교수 능력을 이해한다. 그리고 피드백 및 평가 방법을 이해하고 지도하며 신체훈련 방법을 습득하는 특성을 가지고 있다.		
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 에비교사의 지도 능력을 향상시킨다.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	무용교육(여) 2	과목명(영문)	Dance Education 2
개요 및 특성	본 교과목은 교육무용 수업을 진행할 수 있는 심화 지도 능력을 함양하는 것을 특징으로 한다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
개요 및 특성	본 교과목은 특수체육에 대한 개념, 이를 현장에 적용할 수 있도록 하며 특수체육을 지도할 수 있는 능력을 함양하는 것을 특징으로 한다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	체육측정평가	과목명(영문)	Measurement and Evaluation of Physical Education
개요 및 특성	체육교육학에서 다양한 변인을 측정하고 측정한 데이터를 평가하여 다양한 분야에 활용하는 것으로 학교보건과 체력향상에 기본 자료를 제공하는데 활용될 것으로 기대된다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	임상운동처방	과목명(영문)	Clinical Exercise Prescription
개요 및 특성	본 교과목은 운동처방 및 재활의 심화 교과목으로 운동과 건강 경기력 향상에 대한 운동처방, 질병의 개선 및 관리에 따른 심화 운동방법 등을 이해하는 것을 특징으로 한다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	농구지도법1	과목명(영문)	Teaching Method of Basketball 1
개요 및 특성	농구지도법 교과목은 농구의 기초기술(패스, 드리블, 슛 등)을 습득하고 이에 따른 농구 전술과 전략을 습득하는데 있다. 그리고 구기 종목 중에서 가장 인기있는 스포츠로 각광을 받고 있으나 에너지소비가 많은 것이 본 교과목의 특징이다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	운동역학실험	과목명(영문)	Experiment in Sports Biomechanics
개요 및 특성	운동역학의 여러 가지 이론을 실험을 통해 알아본다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	건강교육	과목명(영문)	Health Education
개요 및 특성	개인의 건강지식, 태도, 실천이 이루어지도록 계획적인 학습경험을 제공하고 개인과 집단이 건강행위를 하도록 안내하는 수단의 학습과 건강지식과 건강실천 사이의 가교 역할을 할수 있도록 실무적 배경을 학습하는 교과목이다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	농구지도법2	과목명(영문)	Teaching Method of Basketball 2
개요 및 특성	농구의 기초기술을 습득한다. 농구에 대한 지도안을 작성하고 지도방안을 이해한다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	스포츠과학개론	과목명(영문)	Introduction to Sports Science
개요 및 특성	본 교과목은 인문사회, 자연과학, 스포츠산업 및 응용과학을 학습하고, 미래 스포츠과학에 대한 체계적인 교수능력을 기르는 것을 특징으로 한다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	스포츠과학의 실제에 대해 조사하고 보고서로 제출할 수 있다.	보고서
학습자원활용 역량(MC7)	20%	보고서를 기반으로 스포츠과학에 대해 발표할 수 있다.	발표
윤리 역량(MC8)	20%	현재 스포츠과학에서 나타나는 윤리에 대해 조사하여 발표할 수 있다.	발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	코칭론	과목명(영문)	Coaching Theory for Physical activity
개요 및 특성	학교체육과 사회체육을 강화하여 경기 인구의 저변확대를 위하여 생활 과학화하여 스포츠를 진흥케 함으로써 체육의 전분야에 대한 전문적인 지식과 교양을 높이며, 코치로서의 자질을 양성함에 있다.		
교과 목표	1. 운동수행에 있어서 코치(교사)가 해야 할 임무로써 선수(운동수행)에 관한 훈련·기술·지식·팀 관리 및 선수관리 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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	운동실기	과목명(영문)	Practical Exercise
개요 및 특성	운동실기는 다양한 구기 영역에서 중등학생들을 지도할 수 있도록 교과내용과 내용교수법 지식의 기초를 배우는 교과목이다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	탁구지도법1	과목명(영문)	Teaching Method of Table Tennis 1
개요 및 특성	1. 탁구의 기초 기술(포핸드, 백핸드, 드라이브, 서브 등)을 익힌다. 2. 탁구의 다양한 기초 전술 및 경기 수행 능력을 익힌다. 3. 탁구를 지도할 수 있는 기초 교수법을 수업 실연을 통한 습득한다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	운동학습 및 심리	과목명(영문)	Motor Learning and Psychology
개요 및 특성	본 강좌는 중등체육에서의 인간행동을 이해하고 분석적 사고 능력을 통해 운동학습의 기전과 이론적 내용을 학습하여 운동학습의 영구적 변화를 이해하여 건강한 학교생활을 이어갈 수 있도록 하며, 건강운동심리에 필요한 제반 이론을 학습하여 중등체육현장의 연구, 교수, 상담과정에 도움을 주도록 구성한 교과목이다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	배구지도법1	과목명(영문)	Teaching Method of Volleyball 1
개요 및 특성	배구지도법은 배구의 다양한 실기 영역에서 중등학생들을 지도할 수 있도록 교과내용과 내용교수법 지식의 기초를 배우는 교과목이다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	트레이닝방법론	과목명(영문)	Training in Method for Advanced Sports Skills
개요 및 특성	체육교육학에서 트레이닝방법론 교과목은 체력향상에 가장 기본이 되는 이론 및 실기가 기본인 것을 모든 스포츠의 기초 트레이닝을 실시해야 하는 종목에서 효과적으로 그 능력이 발휘 될 수 있고 청소년들의 체력향상에 도움을 줄 수 있는 중요한 교과목으로 받아들여지고 있다.		
교과 목표	1. 2015개정 체육과 교육과정의 건강 영역에서 중요한 역할을 하는 트레이닝 분야는 중등학생 및 일반인의 건강유지에 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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	현대사회와 스포츠	과목명(영문)	Modern Society and Sports
개요 및 특성	현대사회와 스포츠 교과목은 체육교육 전공자들의 기본 이수과목으로 신체활동의 기본인 사회인으로서의 정의적, 심동적, 도덕성을 학습하는 것으로 다양한 신체활동과 운동에 대한 응용학문을 습득하는 것을 특징으로 한다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	탁구지도법2	과목명(영문)	Teaching Method of Table Tennis 2
개요 및 특성	본 교과목은 탁구지도법1의 심화 교육과정이다. 탁구지도법을 학생들에게 지도할 수 있는 심화 교수법을 수업 실연을 통해 습득하는 것을 특징으로 한다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	배구지도법2	과목명(영문)	Teaching Method of Volleyball 2
개요 및 특성	본 교과목은 배구지도법1의 심화 교육과정이다. 배구지도법을 학생들에게 지도할 수 있는 심화 교수법을 수업 실연을 통해 습득하는 것을 특징으로 한다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	체육사철학	과목명(영문)	History and Philosophy of Physical Education
개요 및 특성	체육사철학은 예비체육교사들이 신체, 신체활동 및 학교체육에 대한 역사를 탐색하고, 자신만의 철학을 가질수 잇도록 하는 교과이다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	골프지도법	과목명(영문)	Teaching Method of Golf
개요 및 특성	생활스포츠와 국민체육의 스포츠대중화에 기여하고 있는 골프를 체계적으로 습득하여 개인적 소양과 사회성 함양에 기여하고자한다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	트리오스포츠지도법(남)	과목명(영문)	Teaching Method of Trio Sports
개요 및 특성	1. 본 교과목은 예비 체육교사로서 체.지.덕을 겸비한 전인적 인격체를 갖춘 창의.융합형 인재육성을 위한 신개념의 미래 스포츠교육으로 "3.3.3 스포츠경기"이다(3팀, 3라운드, 3가지 역량). 2. 기존의 스포츠는 2팀이 경쟁하던 체제에서 3팀이 서로 균형감과 경쟁력, 협력(3가지 역량)하면서 전인적 창의융합 문제해결 과정을 성취할 수 있게 하는 것이 특성이다.		
교과 목표	1. 트리오스포츠의 개념 이해 및 전략적 사고를 전제로 한 다양한 기능과 전술을 습득한다. 2. 트리오스포츠 경기 종료 후, 3가지 핵심역량 점수 산출 및 관리방법을 숙지한다. 3. 트리오스포츠 종목에 맞게 경기를 진행할 수 있는 기본기술을 습득한다.		
교과 내용	1. 트리오스포츠 교육 모델 및 종목별 경기규칙을 이해한다. 2. 트리오스포츠 경기의 기초 전술 및 경기 수행능력을 익힌다. 3. 트리오스포츠 경기 중 상황에 맞는 전략적 변화를 시도한다.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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. 트리오스포츠의 종목별 기초기술의 기본 원리를 이해하고 적용한다. 2. 트리오스포츠 경기규칙을 이해하고 적용할 수 있다.	시험/ 수업지도안
실제적문제해결 역량(MC5)	20%	1. 트리오스포츠의 종목별 경기과정의 다양한 문제 상황을 이해하고, 과학화된 지도방법의 적용으로 제시된 보고서로 구성할 수 있다.	포트폴리오
교육과정재구성 역량(MC3)	20%	1. 트리오스포츠 경기 경험에 대해 분석하고 내용을 발표할 수 있다. 2. 예비체육교사로서 트리오 스포츠 핵심역량을 기초로 수업실연의 기초를 다질 수 있다.	포트폴리오
윤리 역량(MC8)	20%	1. 트리오스포츠의 종목별 기초기술 목표 달성을 위해 팀원들과 조화를 이룰 수 있다. 2. 트리오스포츠 분야에서 요구되는 직업적, 도덕적 책임의식에 대한 개념을 정의하고, 다양한 창의융합적 사고력과 문제해결력을 활용하고 재구성할 수 있다.	성찰일지

과목 프로파일			
과목명(국문)	핸드볼지도법	과목명(영문)	Teaching Method of Handball
개요 및 특성	중등체육의 현장적 실기교과목으로 건강한 신체를 바탕으로 운동학습의 이론적 내용을 적용하여 핸드볼 경기를 할 수 있도록 핸드볼에 관련된 전반적 이론과 실기 내용을 학습하도록 구성된 교과목이다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	스포츠사회학	과목명(영문)	Sports Sociology
개요 및 특성	스포츠사회학 교과는 예비체육교사들이 체육과 관련한 다양한 사회 현상, 변화 등을 탐색하고 해석할 수 있도록 자신마의 가치관을 형성할 수 있도록 한다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	스포츠사회학에 대한 이론을 이해할 수 있다.	중간/기말 시험
실제적문제해결 역량(MC5)	20%	스포츠사회학에 나타나는 문제를 스포츠사회학의 이론으로 해석할 수 있다. 스포츠사회학이 중등학교 체육에서 어떤 역할을 할 수 있는지 탐색할 수 있다.	포트폴리오
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	20%	스포츠사회학이 스포츠의 실제 상황에서 어떤 긍정적인 역할을 할 수 있을지 탐색할 수 있다.	보고서
윤리 역량(MC8)	20%	스포츠에서 나타나는 윤리적 문제에 대해 발표할 수 있다.	발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	수영지도법1	과목명(영문)	Teaching Method of Swimming 1
개요 및 특성	수영의 영법을 익히는 실기 수업으로 4가지 영법을 모두 익히며 생명과 관련되어 필수적으로 할수 있어야하는 실기 과목으로 수영장에서 수업이 진행된다.		
교과 목표	1. 2015개정 체육과 교육과정의 도전 영역 중 기록 도전에 속한 수영(경영)의 가장 기초가 되는 물에서 적응방법과 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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	AI 캡스톤디자인 에듀테크 체육교육	영문과목명	Capstone Design for Edu-Tech in Physical Education
개요 및 특성	본 교과목은 AI 특성화 교육 교과목으로 체육에서 나타나는 다양한 에듀 테크 활용 상황에 대해 이해하고 디지털 시대에 AIDT의 활용 가능성을 체육수업에 적용하는 것을 특성으로 한다.		
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 활용을 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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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 실시할수 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(국문)	수영지도법2	과목명(영문)	Teaching Method of Swimming 2
개요 및 특성	수영의 영법을 익히는 실시 수업으로 4가지 영법을 모두 익히며 생명과 관련되어 필수적으로 할 수 있어야하는 실기과목으로 수영장에서 수업이 진행된다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	체육진로선택	과목명(영문)	Job Exploration of Physical Education
개요 및 특성	본 교과목은 체육교육과 전공자들의 직업에 대한 개념을 이해시키고, 폭넓은 직업군에 대한 인식과 함께 대학 생활 동안 자신에게 적합한 취업과 진로를 탐색하는 데 도움을 주며, 다양한 진로지도를 위한 탐색활동을 목적으로 한다. 교과목 특징으로 체육 분야의 다양한 직종과 직업의 분류를 구분할 수 있으며, 진로의 방향성을 탐색하여 올바른 직업선택의 지식을 함양하는 데 있다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	체육창의성교육	과목명(영문)	Creativity Education of Physical Education
개요 및 특성	교과목의 지금까지의 지식을 바탕으로 사회문화 지역사회에 창의적인 결과물을 만들기 위한 프로젝트로서 빅데이터를 이용한 정보와 스마트 관련 아이디어를 개발해보는 경험을 하는 것이 본 수업임.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	체육에서 창의성 사고 요소를 탐색할 수 있다. 이를 중등학교 체육수업에서 적용할 수 있는 방안을 탐색할 수 있다.	기말시험
실제적문제해결 역량(MC5)	30%	이를 중등학교 체육 수업에 적용할 수 있는 방안을 탐색할 수 있다.	성찰일지 포트폴리오
학습자원활용 역량(MC7)	40%	중등학교 학생들의 창의성 발달을 위한 학습자원을 개발하고 이를 적용할 수 있다.	포트폴리오
윤리 역량(MC8)	10%	창의성을 함양하기 위한 윤리적 요소에 대해 탐색한다.	성찰일지

과목 프로파일			
과목명(국문)	체육캡스톤디자인	과목명(영문)	Capstone Design of Physical Education
개요 및 특성	본 교과목은 체육교육에서 필요한 창의성을 개발하는데 있다. 뉴스포츠를 개발하여 실제 적용하고 학교체육 관련 다양한 시제품을 제작하는 것을 특징으로 한다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	4년간 배운 내용을 바탕으로 학교체육에 대한 다양한 시제품을 제작할 수 있다.	시제품
실제적문제해결 역량(MC5)	30%	1. 시제품을 제작하여 발표한다. 개발된 시제품의 현장 적용 가능성을 탐색한다.	발표
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	10%	시제품의 현장적용을 위한 실제 현장에 대해 발표할 수 있다.	발표
학습자원활용 역량(MC7)	40%	이 모든 내용을 포트폴리오에 정리할 수 있다.	포트폴리오

과목 프로파일			
과목명(국문)	전공교육실습1,2	과목명(영문)	Major Educational Service
개요 및 특성	본 수업은 교육봉사를 이수한 학생들이 수강하는 과목으로써 중등학교에서 체육을 경험하여 향후 교육실습을 더욱 알차게 경험 할 수 있다. 이를 활용해 학생들은 현장에 나가서 더욱 심화된 수업을 진행하고 쉽게 적용할 수 것이다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	현장에서 경험을 보고서로 표현할 수 있다.	보고서
실제적문제해결 역량(MC5)	30%	중등학교 체육수업에 대해 발표할 수 있다.	발표
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	10%	자유학기에서 체육의 역할에 대해 발표할 수 있다. 방과 후 체육의 역할에 대해 발표할 수 있다.	발표
윤리 역량(MC8)	40%	체육수업에서 나타나는 다양한 윤리적 상황에 대해 이해할 수 있다.	성찰일지

과목 프로파일			
과목명(국문)	체육지역사회문제해결 캡스톤디자인	과목명(영문)	Community Capstone Design of Physical Education
개요 및 특성	본 교과목은 캡스톤디자인 교과목의 심화 교과목이다. 뉴스포츠를 개발하여 실제 적용하고 학교체육 관련 다양한 시제품을 제작하는 캡스톤 심화교육이 특징이다.		
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.		
교수·학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	
공감적의사소통 역량(MC1)	20%	강원도 지역 중등학교의 체육 수업에 대해 이해하고 이를 해결할 수 있다.	
실제적문제해결 역량(MC5)	30%	강원도 지역 체육교사와 체육 수업에 대해 토론할 수 있다.	
학습생태계 조성·관리 역량(MC6)	10%	이를 포트폴리오로 제작할 수 있다.	
윤리 역량(MC8)	40%	성찰일지를 통해 이 과정을 기록하고 반성할 수 있다.	

10. 졸업요건

가. 다전공자 확대를 위한 졸업이수학점 구성

학년도 (입학 기준)	주전공 학점			교직 학점	교양 학점	다전공			졸업 이수 학점
						필수	선택		
	기본 이수	교과 교육	기타 전공			마이크로디그리 전공 1개 이상 이수(학점)	복수전공 연계, 융합 학점	부전공 학점	
2023 학번 까지	21 이상	8 이상	40 이상	22	36 이상	·	50	21	130 이상
	69 이상								
2024 학번	21 이상	8 이상	40 이상	22	32 이상	·	50	21	130 이상
	69 이상								
2025 학번 부터	21 이상	8 이상	29 이상	22	28 이상	9 ~ 18	50	21	130 이상
	58 이상								

나. 기본 이수 과목 현황

1) 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	

2) 교과교육과목

표시과목	교육부 고시 기본이수과목(분야)	본교지정 교과목명		비고
체육	교과 교육론	체육교육론		
	교과 교재연구 및 지도법	체육교과교재연구및지도법		
	교과논리 및 논술	논술교육	체육논술교육	

다. 학과 규정 졸업 요건

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.	

11. 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. 연혁

1971년 사범대학 교직과정 인가
1982년 일반대학 교직과정 인가
1988년 교육대학원 교육과정 인가

3. 교과 운영 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. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (공감적의사소통역량)	학습자의 정서를 고려하여 효과적으로 의사소통하는 능력	발표, 토의/토론, 보고서
MC2 (내용전문성개발역량)	교사의 교과내용지식, 교수내용지식, 교육과정지식, 학생에 대한 이해 등 교사의 지식과 관련한 전문성을 꾸준히 계발하는 능력	시험, 발표, 보고서
MC3 (교육과정재구성역량)	교육환경의 변화에 대응하여 교육과정을 읽고(reading), 재구성하고(mapping), 활용(using)할 수 있는 능력	수업과정안, 프로젝트, 시험
MC4 (학습성과평가역량)	학생의 학습결과뿐 아니라 과정을 중심으로 확인하고, 교육과정재구성 및 교수·학습방법의 개선에 환류할 수 있는 능력	성찰일지, 동료평가, 수업과정안, 시험
MC5 (실제적문제해결역량)	실세계(real world)의 문제를 탐색하고 실제적 학습과제(authentic task)를 창의적으로 해결할 수 있는 능력	프로젝트, 시연, 시험
MC6 (학습생태계 조성·관리역량)	학교현장과 지역사회와의 네트워크를 통해 학습공동체를 구축하고 건강한 학습생태계를 유지·발전시킬 수 있는 능력	프로젝트
MC7 (학습자원활용역량)	기술의 발전에 따라 활용가능한 교수학습 자원을 탐색하고 효과적인 학습 자원을 선정할 수 있는 능력	매체 활용, 발표, 시연
MC8 (윤리역량)	교직에 대한 확고한 신념과 긍지, 책무성, 정직성, 봉사의식, 법의 준수, 공동체 의식 등을 통해 지속적으로 성장하는 자기반성 능력	관찰, 성찰일지, 출석, 보고서, 발표

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

이수 구분	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	교육학개론	2							2	2		2	2														
교직	교육행정	2							2	2		2	2														
교직	교육심리	2							2	2		2	2														
교직	생활지도및상담	2							2	2		2	2														
교직	교육과정및교육평가	2													2	2		2	2								학기별 수강대상 다름
교직	교육방법및교육공학	2													2	2		2	2								
교직	특수교육학개론	2													2	2		2	2								
교직	교직실무	1													1	1		1	1								
교직	AI와디지털교육	1							1	1		1	1														
교직	학교폭력의예방및학생의이해	2													2	2		2	2								
교직	교육봉사1(30시간)	1	1		1	1		1	1		1	1		1	1		1	1		1	1		1	1		1	교육봉사1 2회 이수 또는 교육봉사2 1회 이수
교직	교육봉사2(60시간)	2	2		2	2		2	2		2	2		2	2		2	2		2	2		2	2		2	
교직	교육실습	2																			2		2	2		2	
교직	논리및논술	(3)													3	3		3	3		3	3		3	3		비사범계
교직	응급처치및심폐소생술	-																									2회 이상
교직	성인지교육	-																									4회 이상
교직과목 합계		22(3)	3	0	3	3	0	3	12	9	3	12	9	3	15	12	3	15	12	3	8	3	5	8	3	5	

구분	학년	과목명	학점/시간	비고
1	2	교육심리	2/2	
2	2	교육행정	2/2	
3	2	교육학개론	2/2	
4	2	생활지도및상담	2/2	
5	2	AI와디지털교육	1/1	
5	3	교육과정및교육평가	2/2	
6	3	교육방법및교육공학	2/2	
7	3	교직실무	1/1	
8	3	특수교육학개론	2/2	
9	3	학교폭력의예방및학생의이해	2/2	
10	1-4	교육봉사1	1/30	2회 이수
		교육봉사2	2/60	1회 이수
11	4	교육실습	2/2	
12	1-4	응급처치및심폐소생술	P/N	
13	1-4	성인지교육	P/N	

7. 교육과정 이수체계도

학년	과목명				
1학년~ 4학년	교육봉사1,2 2-0-2	응급처치및 심폐소생술	성인지교육		
2학년	교육심리 2-2-0	교육행정 2-2-0	교육학개론 2-2-0	생활지도및상담 2-2-0	AI와디지털교육 1-1-0
3학년	교육과정및교육평가 2-2-0	교육방법및교육공학 2-2-0	교직실무 1-1-0	특수교육학개론 2-2-0	학교폭력의예방 및학생의이해 2-2-0
4학년	교육실습 2-0-2				

8. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
교직	교육학개론	20		40		40				100
교직	교육행정	20	50			30				100
교직	교육방법및교육공학	20	30	30	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	AI와디지털교육			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
역량 총합		260	160	290	10	520	0	10	250	

9. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	교육학개론	과목명(영문)	Introduction to Education
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 경험을 하게 될 것이다.		
교과목표	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.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 교육문제를 이해할 수 있다.	중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	교육행정	과목명(영문)	Educational Administration
개요 및 특성	교육행정은 교육활동을 효율적으로 지원하고 조장하는 일련의 활동을 의미하며 주로 학교와 관련되어 교육행정 활동이 이루어진다. 우리가 학습하는 교육행정은 교육행정의 개념과 원리, 학교조직, 리더십, 동기론, 교육정책, 교육법, 교육제도 등의 교육지원활동을 모두 포괄한다. 본 교과목을 학습함으로써 교육행정의 관점에서 교육 문제를 이해하고 대안을 모색하는데 필요한 지식과 안목을 기를 수 있다.		
교과목표	첫째, 교육행정과 관련된 개념과 이론을 이해함으로써 다양한 교육 현상에 대한 관점을 정립한다. 둘째, 우리나라 교육 쟁점을 분석할 수 있는 지적 능력과 비판적인 안목을 갖춘다. 셋째, 교육행정에 대한 이론적· 실제적 지식을 바탕으로 교육 현장에서 당면 문제를 분석하고 대안을 모색할 수 있는 능력을 기른다.		
교과내용	1. 교육행정의 개념 2. 교육행정의 이론 발달 3. 학교조직론 4. 학교문화와 풍토 5. 동기이론 6. 교육정책과정과 정책결정모형 7. 리더십론 8. 교육법 9. 교육인사행정 10. 교육재정 11. 장학론 12. 학급· 학교경영		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 의사소통을 할 수 있다.	발표/토론
내용전문성 개발역량 (MC2)	50%	교육행정 이론을 이해하고, 수업운영 및 학생지도에 이를 적용할 수 있다.	시험/고서
실제적 문제해결역량 (MC5)	30%	교육행정 이론이 교육에 주는 시사점을 모색하고, 다양한 교육문제를 이해할 수 있다.	발표/토론/ 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	교육방법 및 교육공학	과목명(영문)	Educational Methods and Technology
개요 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.		
교과목표	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.		
교과내용	1. 교육공학의 성격 2. 교수체제개발 3. 교수설계이론 4. 교수프로그램 평가 5. 교수매체의 선정과 활용 6. 수업실행 및 분석 7. 테크놀로지 활용 수업		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 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.	수업시연
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(국문)	교육과정 및 교육평가	과목명(영문)	Curriculum and Educational Evaluation
개요 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.		
교과목표	교육과정 및 교육평가의 기본적인 개념과 원리를 학습하고, 학생의 전인적 성장을 위한 교육과정-수업-평가를 운영하는 데에 필요한 전문성과 실제적 역량을 기른다.		
교과내용	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	
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
실제적문제 해결역량 (MC5)	40%	교육현상 및 실제에 대한 이해와 예비교사로서 교육적 관점과 전문성을 토대로 다양한 교육문제를 이해할 수 있다.	중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	교육심리	과목명(영문)	Educational Psychology
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.		
교과목표	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.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	생활지도 및 상담	과목명(영문)	Guidance & Counseling
개요 및 특성	본 교과는 예비교원이 학교교육 현장에서 필요로 하는 학생 생활지도 및 상담에 관한 이론과 실무적 지식의 적용 방안을 습득하는 과정이다. 특히 청소년기의 정신건강을 증진하고, 생활지도를 바람직하게 이끌기 위한 교사의 상담자적 역할과 과업에 중점을 둔다. 이에 다양한 상담 및 심리치료 이론을 학습하고, 생활지도의 개념과 원리를 습득한다. 또한 학생문제의 양상, 발달 단계에 따른 이상심리, 학생인권, 다문화 학생에 대한 이해, 디지털 기기 사용 등 변화하는 사회의 흐름에 맞는 생활지도 문제를 예비교원으로서 다루는 방법을 습득하고 이를 실제 적용하는 연습을 한다.		
교과목표	학생 발달단계에 적합한 생활지도 및 상담의 이론을 이해하고 이를 실제에 적용할 수 있다.		
교과내용	1. 생활지도의 개념 및 원리 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 정서 행동 치료 10. 분석적 심리치료적 상담 11. 학교현장의 학생들의 문제탐색 및 이해 12. 학생 발달 단계에 따른 이상심리 13. 예비교원으로서 가정폭력, 학대, 성폭력에 대한 이해 및 대처 14. 디지털 기기의 올바른 사용, 학생 인권, 다문화 학생에 대한 생활지도 원리		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	학교의 생활지도 및 상담에서 학생문제에 공감하면서 학생과의 의사소통 능력을 길러 실제에 적용할 수 있다.	토론/발표
실제적 문제해결역량 (MC5)	50%	학교 현장에서 일어나는 다양한 학생문제에 대해 이해하고, 창의적인 문제해결 능력을 기를 수 있다.	시험/PBL/팀프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	교직실무	과목명(영문)	Teaching Practice
개요 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.		
교과목표	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		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 모의시연 할 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(국문)	AI와 디지털 교육	과목명(영문)	AI & Digital Education
개요 및 특성	본 강좌는 예비교원의 AI 및 디지털 역량을 함양함으로써 수업설계와 운영에 AI 및 AIDT, 디지털 테크놀로지를 적극적으로 활용할 수 있는 전문성을 기르는 것을 목적으로 한다. 이를 위해 본 강좌에서는 'AI 및 디지털의 이해', '디지털 윤리', '디지털 활용 교육', '디지털 교과 융합교육'과 관련된 내용을 다루고 AI 및 에듀테크 활용을 위한 실습의 기회를 제공한다.		
교과목표	AI 및 디지털 리터러시의 개념 및 특징을 기술할 수 있다. AI 및 디지털 리터러시 도구를 윤리적으로 활용할 수 있다. AI 및 디지털 리터러시를 활용하여 수업을 계획할 수 있다.		
교과내용	AI 및 디지털의 이해 AI 및 디지털 활용 실습 AI 및 디지털 활용 교육 AI 및 디지털 융합 교육 AI 및 디지털 디지털 윤리		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	AI 및 AIDT, 에듀테크 도구를 활용하여 수업을 재구성할 수 있다.	과제/발표
실제적 문제해결역량 (MC5)	40%	디지털 환경의 변화에 대처하여 교수학습의 문제를 해결할 수 있다.	과제/발표
윤리 역량 (MC8)	20%	AI 및 디지털 도구를 윤리적으로 활용하고, 사이버 범죄에 대처할 수 있다.	토론/과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	특수교육학개론	과목명(영문)	Foundation of Special Education
개요 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, 의사소통 장애아동의 교육, 학습장애아동의 교육, 건강장애아동의 교육, 영재아동의 교육, 장애인 평생교육 등을 학습한다.		
교과목표	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.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	그룹활동 등을 통해 공감적 의사소통 능력을 기를 수 있다.	과제
내용전문성 개발역량 (MC2)	30%	특수교육에 대한 전문지식을 습득하고 적용할 수 있다.	중간/기말시험
실제적 문제해결역량 (MC5)	30%	교육현장의 문제해결에 대한 지식을 적용할 수 있는 능력을 기를 수 있다.	중간/기말시험
윤리 역량 (MC8)	20%	학습에 대한 책임감을 갖고 성실히 수업에 참여할 수 있다. 특수교육대상자의 권리, 교사로서의 사명감, 교직윤리성에 대한 사유능력을 기를 수 있다.	출석/질의응답

과목 프로파일			
과목명(국문)	학교폭력의 예방 및 학생의 이해	과목명(영문)	School-Violence Prevention and student understanding
개요 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.		
교과목표	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.		
교과내용	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
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	50%	학생문제에 대한 창의적인 문제해결역량을 기를 수 있다.	중간/기말시험
윤리 역량 (MC8)	50%	학교폭력의 심각성을 이해하고 공동체적 윤리를 이해하고 적용할 수 있다.	팀프로젝트/발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	교육봉사	과목명(영문)	Educational Service
개요 및 특성	학생이 가진 지식을 초, 중, 고 학생을 대상으로 교육적인 방법(행정보조, 사무보조 등 제외)으로 봉사하는 것을 말한다.		
교과목표	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.		
교과내용	교육봉사 계획수립 및 봉사활동 실시		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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(국문)	교육실습	과목명(영문)	Practice of Teacher's Pre-service Training
개요 및 특성	참관실습, 실무실습, 수업실습을 통하여 교육자적 사명의식과 교사로서의 전문적 자질을 기르고 교육현장의 현실을 이해하며 이제까지 학습한 교육이론과 전공지식을 실제에 적용하는 기회를 갖도록 한다.		
교과목표	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.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	논리 및 논술	과목명(영문)	Logic and State
개요 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.		
교과목표	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.		
교과내용	1. 논술의 개념과 특성 2. 논술의 기초 3. 논술의 형식 4. 논술의 실제 5. 교육학 논술의 형식 6. 교육학 논술의 실제		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	응급처치 및 심폐소생술	과목명(영문)	First Aid and CPR
개요 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,		
교과목표	1. 응급처치 및 심폐소생술에 대해 이해한다. 2. 응급처치를 위한 구급장비를 활용할 수 있다. 3. 학교안전을 위한 응급처치의 기본 개념을 이해한다.		
교과내용	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).		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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

과목 프로파일			
과목명(국문)	성인지교육	과목명(영문)	Gendersensitive education
개요 및 특성	본 교과는 교육부의 교원자격무시험검정을 위한 필수이수과목으로, 예비교원으로서 함양해야 할 성인지 감수성 교육을 다루는 교과이다.		
교과목표	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		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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

10. 교직 과목 일치 현황

2009~2012 교육과정		2013~2014 교육과정		2015~2017 교육과정		2018~2023 교육과정		2024 이후 교육과정	
교과목명	학점	교과목명	학점	교과목명	학점	교과목명	학점	교과목명	학점
교육학개론	2	교육학개론	2	교육학개론	2	교육학개론	2	교육학개론	2
생활지도및상담	2	생활지도및상담	2	생활지도및상담	2	생활지도및상담	2	생활지도및상담	2
교육심리학	2	교육심리	2	교육심리	2	교육심리	2	교육심리	2
교육의역사와철학	2	교육철학및교육사	2	교육철학및교육사	2	교육철학및교육사	2		
교육공학의 이론과실제	2	교육공학의 이론과실제	2	교육방법및 교육공학	2	교육방법및 교육공학	2	교육방법및 교육공학	2
교육과정및 교육평가	2	교육과정및 교육평가	2	교육과정및 교육평가	2	교육과정및 교육평가	2	교육과정및 교육평가	2
학교행정및 학급경영	2							교육행정	2
교육실습	2	교육실습	2	교육실습	2	교육실습	2	교육실습	2
교육봉사	2	교육봉사	2	교육봉사	2	교육봉사	2	교육봉사	2
특수교육학개론	2	특수교육학개론	2	특수교육학개론	2	특수교육학개론	2	특수교육학개론	2
교직실무	2	교직실무	2	교직실무	2	교직실무	2	교직실무	1
		학교폭력예방의 이론과실제	2	학교폭력의 예방및대책	2	학교폭력의 예방 및 학생의 이해	2	학교폭력의예방 및학생의이해	2
								AI와디지털교육	1
교과교육론	(3)	교과교육론	(3)	교과교육론	(3)	교과교육론	(3)	교과교육론	(3)
교과교재연구및 지도법	(2)	교과교재연구및 지도법	(2)	교과교재연구및 지도법	(2)	교과교재연구 및 지도법	(2)	교과교재연구및 지도법	(2)
논리및논술 관련 과목	(3)	논리및논술 관련 과목	(3)	논리및논술 관련 과목	(3)	논리및논술 관련 과목	(3)	논리및논술 관련 과목	(3)
						응급처치및 심폐소생술	-	응급처치및 심폐소생술	-
						성인지교육	-	성인지교육	-
계	22(8)	계	22(8)	계	22(8)	계	22(8)	계	22(8)

11. 교직과목 개요

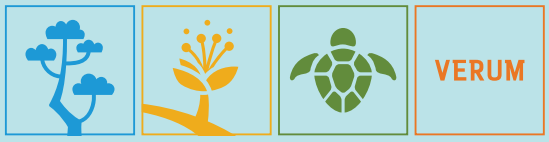
영역	과목명	학점	이론	실습	과목 개요
교직이론	교육학개론 (Introduction to Education)	2	2	0	이 과목은 교육학 전반에 대한 기본적인 지식을 익히고 좋은 교사로 성장하기 위한 소양을 갖추는 것을 목적으로 한다. 교육철학, 교육사회학, 교육과정, 교육평가, 교육심리, 교육행정 등 교육학 세부 영역에 대한 전반적인 이해, 바람직한 교육에 대한 가치관을 형성하도록 하는 것이 이 과목의 목표이다. 수강생들은 강의, 독서, 토론, 글쓰기, 발표 등을 통해 좋은 교육의 본질에 대해 성찰할 수 있는 경험을 하게 될 것이다.
	교육행정 (Educational Administration)	2	2	0	교육행정은 교육활동을 효율적으로 지원하고 조장하는 일련의 활동을 의미하며 주로 학교와 관련되어 교육행정 활동이 이루어진다. 우리가 학습하는 교육행정은 교육행정의 개념과 원리, 학교조직, 리더십, 동기론, 교육정책, 교육법, 교육제도 등의 교육지원활동을 모두 포괄한다. 본 교과목을 학습함으로써 교육행정의 관점에서 교육 문제를 이해하고 대안을 모색하는데 필요한 지식과 안목을 기를 수 있다.
	교육과정및교육평가 (Curriculum and Educational Evaluation)	2	2	0	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.
	교육방법및교육공학 (Educational Methods and Technology)	2	2	0	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.
	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.
	생활지도및상담 (Guidance & Counseling)	2	2	0	본 교과는 예비교원이 학교교육 현장에서 필요로 하는 학생 생활지도 및 상담에 관한 이론과 실무적 지식의 적용 방안을 습득하는 과정이다. 특히 청소년기의 정신건강을 증진하고, 생활지도를 바람직하게 이끌기 위한 교사의 상담자적 역할과 과업에 중점을 둔다. 이에 다양한 상담 및 심리치료 이론을 학습하고, 생활지도의 개념과 원리를 습득한다. 또한 학생문제의 양상, 발달 단계에 따른 이상심리, 학생인권, 다문화 학생에 대한 이해, 디지털 기기 사용 등 변화하는 사회의 흐름에 맞는 생활지도 문제를 예비교원으로서 다루는 방법을 습득하고 이를 실제 적용하는 연습을 한다.
	AI와디지털교육 (AI & Digital Education)	1	1	0	예비교원의 AI 및 디지털 역량을 함양함으로써 수업설계와 운영에 AI 및 AIDT, 디지털 테크놀로지를 적극적으로 활용할 수 있는 전문성을 기르는 것을 목적으로 한다. 이를 위해 본 강좌에서는 AI 및 디지털의 이해','디지털 윤리','디지털 활용 교육','디지털 교과 융합교육'과 관련된 내용을 다루고 AI 및 에듀테크 활용을 위한 실습의 기회를 제공한다.
교직소양	교직실무 (Teaching Practice)	1	1	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.
	학교폭력의예방및학생의이해 (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 학교현장과 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	교과교재연구및지도법 (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.
	논리및논술 (Logic and State)	3	3	0	각 교과의 특성에 부합되는 논리적 사고의 근본 법칙 및 논술에 관한 교육에 역점을 둔다.

12. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험·실습실	비고
진실관 201호(수업행동분석실) 진실관 203호(사범대학 시청각실) 진실관 511호(수업행동분석실)		

2025학년도 CATHOLIC KWANDONG UNIVERSITY

교육과정



휴먼서비스대학

- 언어재활학과
- 치매전문재활학과
- 산림치유학과
- 복지상담학과
- 스마트통합치유학과
- 해양치유레저학과

교육목적

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.

교육목표

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: 고재욱 교수)
2019. 3. 휴먼서비스대학 언어재활상담학과 신설 (학과장: 박진 교수)
2022. 2. 휴먼서비스대학 언어재활상담학과 제 1회 졸업생 배출
2022. 3. 휴먼서비스대학 언어재활학과 명칭 변경(학과장: 박진 교수)
2022. 2. 휴먼서비스대학 언어재활학과 제 2회 졸업생 배출
2023. 2. 휴먼서비스대학 언어재활학과 제 3회 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

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (의사소통능력)	언어재활(치료)의 기초 및 필수 지식을 언어재활사, 중재지원팀 구성원, 대상자, 부모 등에게 효과적으로 의사소통할 수 있는 능력	과제물, 발표
MC2 (전공지식습득능력)	언어재활 전공 관련 직무 수행에 필요한 전공지식 습득 능력	시험, 과제물
MC3 (전공지식실무적용능력)	언어재활 전공 기초 지식을 바탕으로 실제 말·언어 및 청각장애 상황을 정확하게 진단하고 치료에 적용할 수 있는 능력	시험, 과제물
MC4 (창의적문제해결능력)	문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력	과제물, 발표
MC5 (자기개발능력)	스스로를 관리하고 개발하는 능력, 자아인식, 자기관리, 경력 개발 능력 포함	과제물, 발표
MC6 (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	과제물, 발표
MC7 (대인관계능력)	접촉하는 사람들과 문제를 일으키지 않고 원만하게 지내는 능력, 팀웍, 리더십, 갈등관리, 협상, 고객서비스 능력 포함	발표
MC8 (공동체윤리)	인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의 바른 태도로 업무에 임하는 자세	발표

5. 전공 능력 선정 배경

휴먼서비스대학 언어재활학과 전공능력 핵심역량은 소통능력, 전문성, 창의성, 도전정신, 공감능력으로 선정하였다. 소통능력의 세부 전공능력으로 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. 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. 교육과정 편성표

이수 구분	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	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	언어발달	3	3	3																						
전선	언어학개론	3				3	3																			
전선	언어발달장애	3										3	3													
전선	지적장애언어재활	3										3	3													
전선	조음음운장애	3													3	3										
전선	문제행동언어재활	3																3	3							
전선	뇌성마비언어재활	3																			3	3				
전선	청각장애언어재활	3													3	3										
전선	말과학	3	3	3																						
전선	유창성장애	3							3	3																
전선	언어기관해부생리	3							3	3																
전선	음성장애	3													3	3										
전선	노화와의사소통장애	3													3	3										
전선	신경언어장애	3																3	3							
전선	말운동장애	3																3	3							
전선	삼킴장애	3													3	3										
전선	다문화와의사소통	3				3	3																			
전선	의사소통장애개론	3				3	3																			
전선	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	한국어문법론	3										3	3													
전선	특수교육학개론	3	3	3																						
전선	특수아부모교육론	3							3	3																
전선	언어재활관찰	3													3		3									
전선	언어진단실습	3																3		3						
전선	언어재활실습	3																			3		3			
전선	언어재활현장실무	3																			3	3				
전공과목 합계		100	9.5	10		9.5	10		12.5	13		15.5	16		18.5	16	3	15.5	13	3	15.5	13	3	3.5	4		

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명			
1학년	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	
2학년	1학기		유창성장애 3-3-0 언어기관해부생리 3-3-0	한국어음성학 3-3-0 특수아부모교육론 3-3-0	
	2학기	언어발달장애 3-3-0 지적장애언어재활 3-3-0		한국어문법론 3-3-0 의사소통장애진단평가 3-3-0 보완대체의사소통 3-3-0	
3학년	1학기	조음음운장애 3-3-0	음성장애 3-3-0 노화와의사소통장애 3-3-0 삼킴장애 3-3-0	청각장애언어재활 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
4학년	1학기	뇌성마비언어재활 3-3-0		인공지능과언어 3-3-0 의사소통장애와 사회서비스 3-3-0	언어재활실습 3-0-3 언어재활현장실무 3-3-0
	2학기			의사소통장애연구방법론 3-3-0	

8. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전필	사제동행세미나1~8	20	60		10	10		100
전선	언어발달	20	60				20	100
전선	언어학개론	20	60				20	100
전선	언어발달장애	20	60				20	100
전선	지적장애언어재활	20	60				20	100
전선	조음음운장애	20	60				20	100
전선	문제행동언어재활	20	60				20	100
전선	뇌성마비언어재활	20	60				20	100
전선	청각장애언어재활	20	60				20	100
전선	말과학	20	60				20	100
전선	유창성장애	20	60				20	100
전선	언어기관해부생리	20	60				20	100
전선	음성장애	20	60				20	100
전선	노화와의사소통장애	20	60				20	100
전선	신경언어장애	20	60				20	100
전선	말운동장애	20	60				20	100
전선	삼킴장애	20	60				20	100
전선	다문화와의사소통	20	60				20	100
전선	의사소통장애개론	20	60				20	100
전선	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	한국어문법론	20	60				20	100
전선	특수교육학개론	20	60				20	100
전선	특수아부모교육론	20	60				20	100
전선	언어재활관찰	20		60	10		10	100
전선	언어진단실습	20		60	10		10	100
전선	언어재활실습	20		60	10		10	100
전선	언어재활현장실무	20		60	10		10	100
역량 총합		660	1740	240	50	10	600	

9. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	사제동행세미나1~8	과목명(영문)	Seminar for career development
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	60%	사제동행세미나를 통해 전공 관련 직무 수행에 필요한 지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	시험
창의적문제 해결능력 (MC4)	10%	사제동행세미나를 통해 전공 관련 문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결할 수 있다.	시험
자기개발능력 (MC5)	10%	사제동행세미나를 통해 스스로를 관리하고 개발하는 능력을 배양할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	언어발달	영문과목명	Language Development
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	60%	언어발달 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	20%	가능한 자원을 최대한 수집하여 언어발달 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	언어학개론	영문과목명	Introduction to Linguistics
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, 의미형성의 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	60%	언어학 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	20%	가능한 자원을 최대한 수집하여 언어학 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	언어발달장애	영문과목명	Child Language Disorders
개요 및 특성	언어와 말 발달에 지체를 보이는 의사소통장애 아동은 수용언어와 표현언어의 어려움과 더불어 타인과의 상호작용, 관계형성에도 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	60%	언어발달장애 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	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
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, 특정한 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	60%	지적장애언어재활 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	20%	가능한 자원을 최대한 수집하여 지적장애언어재활 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	조음음운장애	영문과목명	Articulatory and Phonological Disorders
개요 및 특성	조음음운장애는 호흡기관, 발성기관 또는 조음기관의 손상 등으로 인하여 말소리를 정확하게 산출하지 못하거나 말 산출 기관은 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 (MC2)	60%	조음음운장애 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	20%	가능한 자원을 최대한 수집하여 조음음운장애 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	문제행동언어재활	영문과목명	Clinical Intervention for Challenging Behaviors
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	60%	문제행동언어재활 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	20%	가능한 자원을 최대한 수집하여 문제행동언어재활 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	뇌성마비언어재활	영문과목명	Speech-Language Pathology for Cerebral Palsy
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	60%	뇌성마비언어재활 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	20%	가능한 자원을 최대한 수집하여 뇌성마비언어재활 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	말과학	영문과목명	Speech Science
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
전공지식습득능력 (MC2)	60%	말과학 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	20%	가능한 자원을 최대한 수집하여 말과학 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	유창성장애	영문과목명	Fluency Disorders
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	60%	유창성장애 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	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
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	60%	언어기관해부생리 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	20%	가능한 자원을 최대한 수집하여 언어기관해부생리 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	음성장애	영문과목명	Voice Disorders
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	60%	음성장애 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	20%	가능한 자원을 최대한 수집하여 음성장애 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	노화와의사소통장애	영문과목명	Communication Disorders in Aging Adults
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	60%	노화와 의사소통장애 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	20%	가능한 자원을 최대한 수집하여 노화와 의사소통장애 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	신경언어장애	영문과목명	Neurogenic Speech-Language Disorders
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	60%	신경언어장애 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	20%	가능한 자원을 최대한 수집하여 신경언어장애 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	말운동장애	영문과목명	Motor Speech Disorders
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	60%	말운동장애 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	20%	가능한 자원을 최대한 수집하여 말운동장애 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	삼킴장애	영문과목명	Swallowing Disorders
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	60%	삼킴장애 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	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
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	60%	다문화와 의사소통 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	20%	가능한 자원을 최대한 수집하여 다문화와 의사소통 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	의사소통장애개론	영문과목명	Introduction to Communication Disorders
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	60%	의사소통장애 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	20%	가능한 자원을 최대한 수집하여 의사소통장애 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	의사소통장애진단평가	영문과목명	Diagnostic Evaluation in Speech-Language Pathology
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	60%	의사소통장애진단평가 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	20%	가능한 자원을 최대한 수집하여 의사소통장애진단평가 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	보완대체의사소통	영문과목명	Alternative and Augmentative Communication
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	60%	보완대체의사소통 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	20%	가능한 자원을 최대한 수집하여 보완대체의사소통 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	의사소통장애상담	영문과목명	Counseling in Communication Disorders
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	60%	의사소통장애상담 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	20%	가능한 자원을 최대한 수집하여 의사소통장애상담 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	의사소통장애연구방법론	영문과목명	Research Methodology in Communication Disorders
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	60%	의사소통장애연구방법론 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	20%	가능한 자원을 최대한 수집하여 의사소통장애연구방법론 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	인공지능과 언어	영문과목명	Artificial Intelligence and Language
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	60%	인공지능과 언어 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	20%	가능한 자원을 최대한 수집하여 인공지능과 언어 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	의사소통장애와 사회서비스	영문과목명	Communication Disorders and Social Work
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	60%	의사소통장애와 사회서비스 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	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
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 음운론과 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.		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	60%	한국어 음성학 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	20%	가능한 자원을 최대한 수집하여 한국어 음성학 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	한국어문법론	영문과목명	Introduction to Korean Phonology and Phonetics
개요 및 특성	한국어의 외현적 형태에 주목해 그 현상을 체계적으로 분석·이해하고 규칙을 밝혀 한국어의 문법적 특징을 이해할 수 있는 능력을 기른다.		
교과 목표	한국어 형태로, 통사론에 대한 이론적 사항에 대해 숙지한다.		
교과 내용	한국어의 문법론의 범위, 문법 범주 개관, 한국어 형태론, 한국어 통사론, 형태소와 단어의 개념, 품사 분류, 체언과 용언, 조사와 어미, 단어 형성, 어근과 접사, 파생법, 합성법, 형태의 사적 변화, 문장의 개념, 문장의 종류, 문장 성분, 어순, 접속문 구성, 내포문 구성, 활용 어미와 문장 구성, 시제와 상, 서법, 높임법, 피사동법, 부정법, 문법 범주의 사적 변화, 문장 구성의 사적 변화 등을 학습한다.		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 문법론 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.	발표
전공지식 습득능력 (MC2)	60%	한국어 문법론 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	20%	가능한 자원을 최대한 수집하여 한국어 문법론 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	특수교육학개론	영문과목명	Introduction to Special Education
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	60%	특수교육 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	20%	가능한 자원을 최대한 수집하여 특수교육 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	청각장애언어재활	영문과목명	Speech Therapy for the Hearing-impaired
개요 및 특성	본 교과에서는 청각장애 아동/성인의 특성을 이해하고, 교육 및 임상적 요구와 평가, 치료, 이론들에 대해서 학습한다. .		
교과 목표	청각장애를 가진 장애인의 언어재활과 관련된 기본 지식을 습득한다.		
교과 내용	언어치료 현장에서 접할 수 있는 청각장애 아동/성인의 특성을 이해하고, 교육 및 임상적 요구와 평가, 치료 이론들을 살펴보는 것을 목적으로 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%	청각장애 언어재활 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.	발표
전공지식 습득능력 (MC2)	60%	청각장애 언어재활 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	20%	가능한 자원을 최대한 수집하여 청각장애 언어재활 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	특수아부모교육론	영문과목명	Parent Education in Special Education
개요 및 특성	본 교과는 언어재활사로서 현장에서의 효율적인 상담 전략 및 기술과 관련한 역량 강화를 학습 목표로 다루고자 한다. 또한 부모 교육의 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	60%	특수아부모교육론 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	20%	가능한 자원을 최대한 수집하여 특수아부모교육론 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명	언어재활관찰	영문과목명	Clinical Observation of Speech-Language Therapy
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	
의사소통능력 (MC1)	20%	언어재활관찰 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.	발표
전공지식 실무적용능력 (MC3)	60%	언어재활관찰 관련 기초지식을 바탕으로 실제 상황을 정확하게 진단 및 치료에 적용할 수 있다.	시험
창의적문제 해결능력 (MC4)	10%	언어재활관찰 관련 문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식, 해결할 수 있다.	과제
자원활용능력 (MC6)	10%	언어재활관찰 관련해 스스로를 관리하고 개발하는 능력을 키울 수 있다.	과제

과목 프로파일			
과목명	언어진단실습	영문과목명	Clinical Practicum in Speech-Language Evaluation
개요 및 특성	언어진단실습은 실제 임상현장으로의 예비과정으로, 언어치료에 관련된 각종 검사도구의 사용방 법을 익히고 실제 대상자와의 진단 실습을 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.		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	
의사소통능력 (MC1)	20%	언어진단실습 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.	발표
전공지식 실무적용능력 (MC3)	60%	언어진단실습 관련 기초지식을 바탕으로 실제 상황을 정확하게 진단 및 치료에 적용할 수 있다.	시험
창의적문제 해결능력 (MC4)	10%	언어진단실습 관련 문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식, 해결할 수 있다.	과제
자원활용능력 (MC6)	10%	언어진단실습 관련해 스스로를 관리하고 개발하는 능력을 키울 수 있다.	과제

과목 프로파일			
과목명	언어재활실습	영문과목명	Clinical Practicum in Speech-Language Therapy
개요 및 특성	의사소통장애를 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.		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC3)	60%	언어재활실습 관련 기초지식을 바탕으로 실제 상황을 정확하게 진단 및 치료에 적용할 수 있다.	시험
창의적문제 해결능력 (MC4)	10%	언어재활실습 관련 문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식, 해결할 수 있다.	과제
자원활용능력 (MC6)	10%	언어재활실습 관련해 스스로를 관리하고 개발하는 능력을 키울 수 있다.	과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	언어재활현장실무	과목명(영문)	Clinical Management in Speech-Language Therapy
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC3)	60%	언어재활현장실무 관련 기초지식을 바탕으로 실제 상황을 정확하게 진단 및 치료에 적용할 수 있다.	시험
창의적문제 해결능력 (MC4)	10%	언어재활현장실무 관련 문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식, 해결할 수 있다.	과제
자원활용능력 (MC6)	10%	언어재활현장실무 관련해 스스로를 관리하고 개발하는 능력을 키울 수 있다.	과제

10. 전공이수요건

학위명칭	졸업요건	비고
재활학사	1. 졸업 요건으로 졸업시험을 실시함. 2. 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 -언어재활분야 주제별 논문 제출 20쪽 미만):70점 이상

11. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실 (2실)	실험, 실습실 (1실)	비고
가브리엘관 217호(전용강의실) 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. 연혁

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)
2023. 12 휴먼서비스대학 포트폴리오 경진대회 치매전문재활학과 최우수상 등 외 다수 수상(제4회)
2023. 12 휴먼서비스대학 치매전문재활학과 제3회 졸업작품전시회
2024. 02 휴먼서비스대학 치매전문재활학과 제3회 학위수여식(재활학사)

3. 교과 운영 방안

- 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

■ 치매재활전문가로써 능력중심사회 구현이라는 사회적 · 문화적 요구에 따라 선정하였으며, 구체적인 선정 배경과 관련 근거는 다음과 같다.

(1) 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

(2) 전공과목의 공통된 탄탄한 학문기초능력 기반 하에 전공직무 능력을 극대화하고, 궁극적으로 전공의 경계를 넘어 통합적 사고를 할 수 있는 전공능력으로 반영하도록 함

(3) 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

(4) 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

(5) 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

6. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	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		
전필	치매노인개론	3	3	3																						
전선	평생교육론	3	3	3																						평생교육사
전선	건강가정론	3	3	3																						건강가정사
전선	가족복지론	3	3	3																						건강가정사 사회복지사
전필	치매와 뇌	3				3	3																			
전선	평생교육프로그램개발론	3				3	3																			평생교육사
전선	직업 · 진로설계	3				3	3																			평생교육사
전선	노인복지론	3				3	3																			건강가정사 사회복지사
전선	평생교육방법론	3							3	3																평생교육사
전선	인간행동과사회환경	3							3	3																건강가정사 사회복지사
전선	가족과젠더	3							3	3																건강가정사
전선	장애인복지론	3							3	3																건강가정사 사회복지사
전선	평생교육경영론	3							3	3																평생교육사
전필	의학용어및기초의학	3										3	3													
전선	인지심리학	3										3	3													
전선	성인학습및상담	3										3	3													평생교육사
전선	사례관리론	3										3	3													건강가정사 사회복지사
전선	해부및생리학	3										3	3													
전필	AI노인심리상담	3													3	2	1									
전필	신경심리평가및재활	3													3	2	1									
전필	치매진단및현장실무	3													3	2	1									
전선	인적자원개발론	3													3	3										평생교육사
전선	사회복지행정론	3													3	3										건강가정사 사회복지사
전필	재활의학	3																3	3							
전선	특수교육론	3																3	3							평생교육사
전선	노인교육론	3																3	3							평생교육사
전선	평생교육실습	3																3		3						평생교육사
전선	정신건강론	3																3	3							건강가정사 사회복지사
전선	프로그램개발과평가	3																3	3							건강가정사 사회복지사
전필	치매노인도구개발	3																			3	2	1			
전필	치매재활실습	3																			3	2	1			
전선	지역사회복지론	3																						3	3	건강가정사 사회복지사
전선	가족상담및치료	3																						3	3	건강가정사 사회복지사
전공과목 합계		103	12.5			12.5			15.5			15.5			15.5			18.5			6.5			6.5		
전선	사회복지학개론	3																								복지상담
전선	사회복지법제와실천	3																								복지상담
전선	사회복지실천기술론	3																								복지상담
전선	사회복지실천론	3																								복지상담
전선	사회복지정책론	3																								복지상담
전선	사회복지조사론	3																								복지상담
타 학과(전공) 인정과목 합계		18																								

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명					
1학년	1학기	치매노인개론 3-3-0	평생교육론 3-3-0	건강가정론 3-3-0	가족복지론 3-3-0		
	2학기	치매와뇌 3-3-0	노인복지론 3-3-0	직업 · 진로설계 3-3-0	평생교육프로그램개발론 3-3-0		
2학년	1학기	인간행동과사회환경 3-3-0	평생교육방법론 3-3-0	평생교육경영론 3-3-0	가족과젠더 3-3-0	장애인복지론 3-3-0	
	2학기	의학용어및기초의학 3-3-0	성인학습 및 상담 3-3-0	사례관리론 3-3-0	인지심리학 3-3-0	해부및생리학 3-3-0	
3학년	1학기	신경심리평가및재활 3-2-1	AI노인심리상담 3-2-1	치매진단및현장실무 3-2-1	인적자원개발론 3-3-0	사회복지행정론 3-3-0	
	2학기	재활의학 3-3-0	특수교육론 3-3-0	노인교육론 3-3-0	평생교육실습 3-0-3	정신건강론 3-3-0	프로그램개발과평가 3-3-0
4학년	1학기	치매노인도구개발 3-2-1	치매재활실습 3-2-1				
	2학기	지역사회복지론 3-3-0	가족상담및치료 3-3-0				

※ 격년제 운영(평생교육론, 가족복지론, 직업 · 진로설계, 평생교육프로그램개발론, 평생교육방법론, 평생교육경영론, 가족과젠더, 장애인복지론, 사례관리론, 성인학습및상담, 사회복지행정론, 인적자원개발론, 특수교육론, 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)	실천영역	노인교육론, 성인학습및상담, 특수교육론, 아동교육론, 청소년교육론, 여성교육론, 시민교육론, 문자해득교육론,	각 영역에서 1과목 이상을 선택하여 5과목을 이수
	방법영역	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, 성과사랑, 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, 지역사회 영양학, 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 자격취득가능함

8. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전필	사제동행세미나1~8	20				80		100
전필	치매노인개론	20	40			20	20	100
전선	평생교육론	20	40			20	20	100
전선	건강가정론	20	40			20	20	100
전선	가족복지론	20	40			20	20	100
전필	치매와 뇌	20	40			20	20	100
전선	평생교육프로그램개발론	20	60				20	100
전선	직업 · 진로설계	20	40			20	20	100
전선	노인복지론	20	40			20	20	100
전선	평생교육방법론	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	평생교육경영론	20	40			20	20	100
전필	의학용어및기초의학	20	40			20	20	100
전선	인지심리학	20	60			20		100
전선	성인학습및상담	20	40			20	20	100
전선	사례관리론	20	40			20	20	100
전선	해부및생리학	20	60				20	100
전필	AI노인심리상담	55	30		15			100
전필	신경심리평가및재활	20	60			20		100
전필	치매진단및현장실무	20	40			20	20	100
전선	인적자원개발론	20	40			20	20	100
전선	사회복지행정론	20	40			20	20	100
전필	재활의학	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
전선	정신건강론	55	30		15			100
전선	프로그램개발과평가	20	40	20		20		100
전필	치매노인도구개발	20	40	20		20		100
전필	치매재활실습	20	40			20	20	100
전선	지역사회복지론	20	40			20	20	100
전선	가족상담및치료	20	40			20	20	100
역량 총합		750	1,420	40	50	640	500	

9. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	사제동행세미나1~8	과목명(영문)	Priest Companion Seminar
개요 및 특성	재학생들을 위한 멘토링과 상담 수업으로, 담당 지도교수가 멘토의 역할을 하여 입학에서부터 졸업 후까지 지도하는 맞춤형 교육 프로그램이다.		
교과목표	교수와 학생간의 유기적인 협력과 학생개인의 생활지도 및 학교적응을 도와 지속가능한 학교생활을 유지한다.		
교과내용	학교 생활과 관련된 멘토링을 통한 상담		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	치매노인개론	과목명(영문)	Introduction to the Elderly with Dementia
개요 및 특성	치매에 관한 다분야의 지식과 기술을 치매 전공자와 현장 실천가가 직접 활용할 수 있는 실천 지식의 학습을 지원하고, 치매가족에게 실질적 도움이 될 수 있도록 한다. 본 교과목은 치매환자에 대한 전문적 기초지식에 도움이 될 것이다.		
교과목표	치매노인에 대한 체계적이고 종합적인 이론을 습득하므로 치매전문재활사의 역량을 함양한다.		
교과내용	치매노인에 대한 체계적이고 전반적인 이해로 치매노인복지의 개괄적인 내용을 학습한다. 노화가 노인과 가족에 미치는 영향을 소개한 다음, 노인복지 분야별 쟁점과 과제, 노인복지정책과 서비스, 고령화 및 저출산이 야기한 각종 사회변화와 관련된 과제들에 대한 실천방법을 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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
공동체윤리 (MC6)	20%	인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.	발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	평생교육론	과목명(영문)	Lifelong Education
개요 및 특성	평생교육의 핵심이라 할 수 있는 평생교육 프로그램의 개발, 효율적인 평생교육 방법론, 평생교육을 육성하고 지원하기 위한 평생교육제도와 관련 법규, 평생교육 행정조직 및 정책, 일선 평생교육기관을 소개하여 평생교육자로서 평생학습사회에 적극 참여하고 이바지할 수 있는 능력을 함양할 수 있도록 한다.		
교과목표	평생교육의 개념을 비롯, 이념과 철학을 살펴 평생교육사로서의 역량을 강화하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	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 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
공동체윤리 (MC6)	20%	인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임감있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.	발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	건강가정론	과목명(영문)	Introduction to Healthy Families
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.		
교과목표	건강가정에 대한 이론적 이해와 건강가정의 제도 및 정책 사업을 숙지하고, 전달체계를 숙지하여 건강가정사로서의 실천기술을 설명하여 건강가정사의 역량을 함양한다.		
교과내용	건강가정의 개념 및 필요성, 건강가정기본법의 이념과 내용, 건강가정지원센터의 기능과 역할, 건강가정사업 내용 및 프로그램, 건강가정사가 갖추어야 할 윤리와 실천기술 등의 내용을 학습 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%	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
공동체윤리 (MC6)	20%	인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.	발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	가족복지론	과목명(영문)	Social Work with Families
개요 및 특성	본 강좌는 건강가정사와 사회복지사 자격취득을 위한 교과목으로 가족복지 접근방법을 학습한다.		
교과목표	사회변화에 따르는 가족의 다양한 변화와 관점에 대한 이해 및 정책의 이해를 통하여 가족복지 접근방법의 특성을 이해하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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.	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
공동체윤리 (MC6)	20%	인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.	발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	치매와뇌	과목명(영문)	Dementia and Brain
개요 및 특성	본 교과목은 치매의 신경학적 원인을 이해하기 위해 고령자들의 인지능력, 치매, 두뇌의 구조와 기능에 대해 학습한다.		
교과목표	뇌의 구조와 뇌의 각 부분에서 하는 일과 뇌건강이 치매에 미치는 영향을 살펴보므로 치매에 대한 이해를 높인다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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.	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
공동체윤리 (MC6)	20%	인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.	발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	평생교육프로그램개발론	과목명(영문)	Lifelong Education Program Development
개요 및 특성	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.		
교과목표	평생교육의 특수성에 입각하여 프로그램 개발 및 운영을 할 수 있도록 하는 데 목표를 둔다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	평생교육프로그램개발을 필요로하는 사람과 효율적으로 소통하고, 교류하여 원만한 관계를 유지 할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC2)	60%	평생교육 특수성에 입각하여 평생교육프로그램을 개발 및 운영할 수 있다.	시험
공동체윤리 (MC6)	20%	인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.	발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	직업 · 진로설계	과목명(영문)	Career Guidance and Career design
개요 및 특성	본 교과목은 다양한 질문 기법과 창의적 활동으로 학습자 각자의 직업과 진로를 설계할 수 있도록 구체적인 접근 방법을 습득한다.		
교과목표	4차 산업혁명의 시대에 필수적으로 요구되는 공동체의 구성과 접근 방식을 대인관계를 통하여 자기직업에 대한 직업관을 가지는 것을 목표로 한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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
공동체윤리 (MC6)	20%	공동체에 봉사하며, 책임있고 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다. 또한 인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사정신을 가진다.	발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	노인복지론	과목명(영문)	The theory of welfare for the elderly
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.		
교과목표	인구 고령화 시대를 맞이하여 다양한 노인문제를 효과적으로 해결하고, 노인의 삶의 질 향상을 위해 체계적인 노인복지이론 및 현장중심교육을 실시하여 노인복지전문인력 양성을 최고의 목표로 한다.		
교과내용	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 실천 현장에 활용하여 현행 노인복지와 노인복지정책을 살펴보고 그 발전방안을 제시할 수 있다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	노인복지와 관련한 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.	발표
전공직무능력 (MC2)	40%	노인복지와 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
공동체윤리 (MC6)	20%	인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.	발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	평생교육방법론	과목명(영문)	Lifelong Education Methodology
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.		
교과목표	자율성과 경험을 가진 성인들의 다양한 욕구를 파악하여 평생교육방법을 이해하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	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 평생교육활동의 계획과 실천에 필요한 적재적소의 평생교육방법을 제시할 수 있다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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
공동체윤리 (MC6)	20%	공동체에 봉사하며, 책임있고 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다. 또한 인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사정신을 가진다.	발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	인간행동과사회환경	과목명(영문)	Human Behavior & Social Environment
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.		
교과목표	인간의 사회적 행동의 결정 요인을 다 학문적인 시각에서 분석하여 인간과 사회 환경의 상호작용을 이해하도록 한다.		
교과내용	인간의 행동과 사회를 설명하는 기초적 이론들을 학습하고 인간발달 각 단계의 특징과 과업을 이해하는 동시에 각 단계에서 경험할 수 있는 문제에 대해 연구하고 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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.	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			
과목명(국문)	가족과젠더	과목명(영문)	The Family & Gender
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.		
교과목표	젠더의 관점에서 가족과 개별가족원의 상황 등을 파악하여 실천현장에서 성평등적으로 문제를 해결하는 대안을 모색하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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
공동체윤리 (MC6)	20%	인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임 있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.	발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	장애인복지론	과목명(영문)	Social Welfare for the Disabled
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.		
교과목표	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 실천 능력을 향상시킨다.		
교과내용	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 책임을 강조하고 재활을 위한 제반 프로그램의 숙지를 통해 전문가로서의 역할을 익히게 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%	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			
과목명(국문)	평생교육경영론	과목명(영문)	Lifelong Education Management
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.		
교과목표	평생교육경영을 위한 기본적인 인사, 조직, 마케팅, 홍보, 재무, 프로그램개발, 평가의 개념을 이해하고 효율적인 경영전략을 수립할 수 있다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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.	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
공동체윤리 (MC6)	20%	평생교육인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.	발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	성인학습및상담	과목명(영문)	Adult Learning & Counseling
개요 및 특성	평생학습사회에 따른 성인학습자의 증가에 따라 학습자로서의 성인을 이해하고 이를 바탕으로 성인학습을 촉진하는 지도자로서 성인학습의 원리와 이론 및 실제 기법을 습득하도록 한다. 성인기 발달단계와 성인학습이론, 성인학습상담방법과 이론을 토대로 앞으로 계속적으로 증가할 성인학습자들을 적극적으로 지원할 수 있을 것이다.		
교과목표	성인의 발달과업 및 생애 문제에 대한 상담을 검토하여 평생학습사로서의 역량을 강화한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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
공동체윤리 (MC6)	20%	인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.	발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	의학용어및기초의학	과목명(영문)	Medical Terminology & Basic Medical Science
개요 및 특성	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.		
교과목표	치매에 대한 이해를 높이기 위하여 의학용어와 기초의학에 대한 전문적 지식을 습득한다.		
교과내용	뇌의 질환으로 치매가 발생하므로 뇌의 세계를 이해하려면 먼저 의학용어와 기초의학에 대한 지식을 습득하여야하므로 이 과정에서는 의학용어 및 기초의학에 대한 지식을 습득한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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
공동체윤리 (MC6)	20%	인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.	발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	인지심리학	과목명(영문)	Cognitive Psychology
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.		
교과목표	외부자극에 대한 정보를 받아들이는 방법과 인간 심리와 습득된 지식체계와 정보처리과정의 이해를 통해 인간행동의 예측과 조율방법을 인식하고 인지심리학의 다양한 이론들을 살펴본다.		
교과내용	외부자극의 인식, 이해, 기억, 표상, 언어적 사고 등 인간의 인지적 과정에 대한 심리학적 이론들과 연구들을 이해하고 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	사례관리론	과목명(영문)	Case Management
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.		
교과목표	임상현장에서 유용하게 적용할 수 있는 사례관리의 이론과 실천기법들을 검토하여 치매전문재활사의 역량을 강화한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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
공동체윤리 (MC6)	20%	인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.	토론

과목 프로파일			
과목명(국문)	해부및생리학	과목명(영문)	Brain Anatomy & Physiology
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.		
교과목표	신체 및 뇌의 해부 및 생리학을 통하여 노인질환과 치매에 대한 이해를 한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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.	토론
전공직무능력 (MC2)	60%	전공 관련 직무수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 및 종합적 사고를 할 수 있다.	시험/프로젝트
공동체윤리 (MC6)	20%	인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.	토론/발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	AI노인심리상담	과목명(영문)	AI-Based Elderly Counseling Psychology
개요 및 특성	노인의 심리 문제와 인지행동치료(CBT), 인간중심 상담 이론, 임파워먼트 접근, 삶의 회고와 치료, 성격 이론, 가족 상담 이론 등을 학습하고, 웰다잉과 존엄사 문제에 대한 상담 기법을 학습한다. 또한, AI 도구를 활용하여 효율적으로 노인의 의사소통 기술 훈련, 보호자 교육, 자조 모임, 개인상담 및 집단 상담의 기법을 학습한다.		
교과목표	다양한 상담 이론과 노인 심리 문제에 대한 이해를 심화한다. 인지행동치료, 인간중심 상담 등 다양한 상담 이론을 적용하여 노인 및 치매 대상자의 상담 능력을 배양한다. AI 도구를 활용하여 상담 기법을 보조하고 실무에 적용하는 방법을 학습한다.보호자 교육, 자조 모임 및 집단 상담 기법을 배우고 실습한다. 웰다잉과 존엄사 문제에 대해 윤리적 관점의 상담 기법을 습득한다.		
교과내용	1) 노인 및 치매 대상자 상담 이론 학습: 다양한 상담 이론을 배우고 노인 및 치매 대상자와 보호자에게 적용하는 방법을 학습한다. 2) 상담 실무 기법 교육: 웰다잉, 의사소통 기술, 보호자 교육, 개인상담 및 집단 상담 등 실무에서 필요한 상담 기법을 습득합니다. 3) AI 도구 활용 실습: ChatGPT를 활용해 상담 질문 생성 및 시뮬레이션을 실습하여 상담 능력을 강화합니다. 4) 상담 사례 분석 및 윤리적 고려: 상담 사례를 분석하고 윤리적 문제와 개인정보 보호 고려사항을 탐구합니다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	55%	다른사람과 글이나 말, 다양한 매체(AI)을 이용하여 타인과 효율적으로 소통하고 내담자와 신뢰관계를 형성할 수 있다.	시험
전공직무능력 (MC2)	30%	노인 심리문제분석 및 상담이론을 학습하여 노인상담을 효과적으로 할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC4)	15%	AI 도구와 기술을 활용하여 내담자의 심리상담에 대한 정보를 수집, 종합, 해석, 적용할수 있다.	발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	신경심리평가및재활	과목명(영문)	Neuropsychological Assessment & Rehabilitation
개요 및 특성	본 교과목은 신경심리검사에 대해 이해하고 인지기능의 손상여부를 평가하는 표준화된 평가도구, 치매전문재활치료사로서 평가결과를 기반으로 한 임상적 추론 과정을 학습한다.		
교과목표	뇌의 구조와 기능의 관련성에 대한 학문과 연구들을 기초로 하여, 이를 측정하기 위해 과학적으로 개발된 도구로써 평가하여 손상된 기능을 재활하도록 한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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.	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.	실습

과목 프로파일			
과목명(국문)	치매진단및현장실무	과목명(영문)	Diagnosis and Practice of Dementia
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.		
교과목표	여러 가지 도구로 판정되는 치매에 대한 방법과 그에 따른 실무를 학습하여 치매전문재활사의 기능을 강화한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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.	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
공동체윤리 (MC6)	20%	인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.	발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	인적자원개발론	과목명(영문)	Human Resource Development
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.		
교과목표	교육훈련을 포함하는 개인개발, 경력개발, 조직개발의 통합적인 문제해결방법을 탐구하고, 해결할 수 있다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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
공동체윤리 (MC6)	20%	공동체에 봉사하며, 책임있고 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다. 또한 인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사정신을 가진다.	발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	사회복지행정론	과목명(영문)	Social Welfare Administration
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.		
교과목표	사회복지를 행정학적 시각으로 접근 및 분석을 통한 사회복지 조직의 관리 운영에 필요한 기획과 의사결정, 프로그램 설계, 인사관리, 재무관리, 정보관리 등의 기본 개념 이해한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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.	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
대인관계능력 (MC5)	20%	구성원들과 원만한 관계를 형성하고 유지할 수 있고, 리더와 구성원으로써 적절한 역할을 수행할 수 있다.	발표
공동체윤리 (MC6)	20%	인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.	토론

과목 프로파일			
과목명(국문)	재활의학	과목명(영문)	Rehabilitation Medicine
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.		
교과목표	사고나 질병으로 신체에 장애가 생긴 환자가 최대한 정상에 가까운 생활을 할 수 있도록 정신적·신체적 능력을 향상하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	사고나 질병으로 신체에 장애가 생긴 노인들을 최대한 정상에 가까운 생활을 할 수 있도록 정신적, 신체적 능력을 향상하는 것을 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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
공동체윤리 (MC6)	20%	사고나 질병으로 신체에 장애가 생긴 노인 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.	발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	특수교육론	과목명(영문)	Special Education
개요 및 특성	본 교과목은 장애인평생교육을 성공적으로 이끌기 위한 장애인 특성과 통합교육 등 평생교육사로 갖추어야 할 통합의 이론과 실제에 대하여 학습한다.		
교과목표	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.		
교과내용	특수교육에 대한 본질적인 이해를 높이고, 치매노인의 잠재력을 충분히 발달시키고 지원할 뿐만 아니라 치매노인과 가족의 특별한 요구를 고려하고 충족시키는데 초점을 맞추어 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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
공동체윤리 (MC6)	20%	치매노인 및 치매노인가족에게 존중을 바탕으로 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.	발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	노인교육론	과목명(영문)	Educational Gerontology
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.		
교과목표	인간의 노화에 대한 이해를 바탕으로 노인교육의 목적, 방법, 평가등을 살펴보고 노인교육의 실제 기법들을 연구하여 치매전문재활의 능력을 함양한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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
공동체윤리 (MC6)	20%	인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.	발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	평생교육실습	과목명(영문)	Lifelong Education Practice
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.		
교과목표	평생교육사로서 실무 경험이 없는 학생들의 현장실습에 대한 이해도를 높여 현장에서의 평생교육사로서 자질을 높인다.		
교과내용	실무 경험이 없는 학생들의 현장실습에 대한 이해도를 높이고, 현장교육에 대한 검토를 통해 학습자들이 가장 적합한 교수-학습활동을 이해하고 실습할 수 있도록 돕는다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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
공동체윤리 (MC6)	20%	인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.	발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	정신건강론	과목명(영문)	Mental Health
개요 및 특성	본 교과목에서는 정신건강의 개념, 조건, 정신건강과 정신장애의 이해에서부터 정신건강의 실천 영역에서의 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.		
교과목표	정신건강에 대한 기본적인 개념과 기초이론을 학습할 수 있다.		
교과내용	정신건강에 대한 기본적인 개념들과 기초이론을 배우는 데 중점을 둔다. 정신질환의 유형과 정신장애의 판정 기준들을 배우고, 생애주기에 따른 정신건강의 문제와 그 실천적 수단을 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	55%	정신건강 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.	과제
전공직무능력 (MC2)	30%	정신건강 관련 직무 수행에 필요한 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC4)	15%	가능한 자원을 최대한 수집하여 정신건강 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	프로그램개발과평가	과목명(영문)	Program Development & Evaluation
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.		
교과목표	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.		
교과내용	프로그램의 기본개념, 사회복지 프로그램의 개발, 개입 이론, 기획, 사회문제 분석, 욕구조사, 프로그램 실행, 프로그램 평가방법		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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
창의적 문제해결력 (MC3)	20%	기획, 운영, 평가 등 관련된 제반내용을 학습하여 사회문제 해결의 적절한 도구로서 활용할 수 있다.	과제
대인관계능력 (MC5)	20%	구성원들과 원만한 관계를 형성하고 유지할 수 있고, 리더와 구성원으로써 적절한 역할을 수행할 수 있다.	토론

과목 프로파일			
과목명(국문)	치매노인도구개발	과목명(영문)	Development of an Treatment Tool for the Elderly with Dementia
개요 및 특성	본 교과목은 치매노인에게 발생하는 다양한 문제를 해결하기 위해 필요한 도구를 제안하고 개발한다. 이를 위해 치매노인 도구개발에 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.		
교과목표	치매노인도구개발 및 사용을 통하여 치매증상 완화를 목표로 한다.		
교과내용	치매노인도구개발을 통하여 노인돌봄기술을 향상시키고, 치매증상을 완화시키어 수발자의 안위를 도모하고 수발부담을 낮출 수 있도록 치매노인도구를 개발하는 역량을 키울 수 있도록 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%	치매노인도구의 사용을 원하는 대상자 등과 효율적으로 소통하고, 교류하여 타인과 원만한 관계를 유지할 수 있다.	발표 및 토의
전공직무능력 (MC2)	40%	전공 관련 직무수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력, 지식 이해 및 종합적 사고를 할 수 있다.	프로젝트
창의적 문제해결력 (MC3)	20%	치매노인에게 발생하는 다양한 문제를 해결하기 위해 필요한 도구를 창의적으로 제안할 수 있다.	프로젝트
대인관계능력 (MC5)	20%	구성원들과 원만한 관계를 형성하고 유지할 수 있고, 리더와 구성원으로써 적절한 역할을 수행할 수 있다.	발표 및 토의

과목 프로파일			
과목명(국문)	치매재활실습	과목명(영문)	Dementia Rehabilitation Practice
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.		
교과목표	치매재활실습을 통하여 현장에서 필요로 하는 과정을 숙지하여 바로 실천에 옮길 수 있도록 하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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.	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
공동체윤리 (MC6)	20%	인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.	발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	지역사회복지론	과목명(영문)	Community Social Welfare
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.		
교과목표	지역사회이론에 바탕을 두고 사회복지적인 실천을 통하여 지역사회 주민의 생활수준의 향상과 복리향상을 위해 체계적이고 실제적인 조직, 행정적인 이론을 이해토록 한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	대상자의 사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론의 제시를 통해 논리적으로 설명할 수 있다.	시험
전공직무능력 (MC2)	40%	대상자의 문제 해결에 최적의 서비스제공방법을 결정할 수 있으며, 욕구 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 사회서비스를 제시할 수 있다.	발표
대인관계능력 (MC5)	20%	대상자의 욕구와 문제를 진단하고, 분석하여 문제해결에 필요한 정확한 서비스를 실천할 수 있다.	발표 및 토론
공동체윤리 (MC6)	20%	인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.	토론

과목 프로파일			
과목명(국문)	가족상담및치료	과목명(영문)	Family Counseling & Therapy
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		
교과목표	가족상담과 치료에 관한 이론과 실제를 체계적으로 습득함으로써 전문적인 치매전문재활사의 윤리적 기준을 확립 할 수 있다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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
공동체윤리 (MC6)	20%	인간 존중을 바탕으로 공동체에 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하며 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 갖춘다.	발표

10. 전공 이수 요건

학위명칭	졸업요건	비고
재활학사	1. 전공필수 과목을 반드시 이수해야 한다. 2. 전공필수와 전공선택 과목을 포함하여 69학점 이상의 전공과목을 이수해야 한다. 3. 공동과제인 치매노인도구개발 및 전시회로 졸업논문 및 졸업시험을 대신한다.	-

11. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실(1실)	실험, 실습실(1실)	비고
가브리엘관 215호(전용강의실)	가브리엘관 201(전용 실습실)	-

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 양성하고 있다. 또한, 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 교육목표로 한다.

2. 연혁

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(25명)
2020.03 휴먼서비스대학 산림치유학과(정원 내 20명/정원 외 5명) 입학(25명)
2021.03 휴먼서비스대학 산림치유학과(정원 내 20명/정원 외 5명) 입학(25명)
2022.03 휴먼서비스대학 산림치유학과(정원 내 20명/정원 외 5명) 입학(25명)
2022.03 사회복지대학원 산림치유전공 개설
2022.07 산림치유지도사 1급·2급 양성기관 선정(산림청 지정)
2023.02 휴먼서비스대학 산림치유학과 1회 졸업(17명)
2023.03 사회복지대학원 산림치유전공 대학원 입학(6명)
2023.08 산림치유지도사 1급(19명) 및 2급(34명) 배출
2023.09 사회복지대학원 산림치유전공 대학원 편입학(2명), 입학(1명)
2023.03 휴먼서비스대학 산림치유학과(정원 내 20명/정원 외 5명) 입학, 편입학(17명)
2024.02 휴먼서비스대학 산림치유학과 2회 졸업(14명)
2024.03 휴먼서비스대학 산림치유학과(정원 내 30명/정원 외 5명) 입학(35명)
사회복지대학원 산림치유전공 대학원 입학(4명)
2024.08 산림치유지도사 1급(16명) 및 2급(30명) 배출
2024.09 사회복지대학원 산림치유전공 대학원 입학(1명)

3. 교과 운영 방안

국내 유일의 산림치유 분야 전공 학과로서 변하는 현대 사회의 수요에 부응하기 위해 전공의 영역을 크게 산림치유전문가, 수목치료전문가, 산림기술전문가, 산림융합전문가로 구분하여 산림 및 산림자원의 활용 및 효율적인 산림경영 및 보호를 위한 실용적 지식을 갖춘 고급인력을 양성한다.

가. 산림치유 이론과 현장 실습 교육을 통한 이론과 실무를 겸비한 산림치유전문가(산림치유지도사) 양성
나. 산림자원 보호 및 생활권 수목의 관리에 관한 전문적인 교육으로 수목치료전문가(나무의사) 양성
다. 현장에서 이론과 실천을 접목하여 지역사회의 문제를 효과적으로 해결할 수 있는 창조적 능력을 배양하는 산림융합전문가 양성

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 (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
MC3 (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
MC4 (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
MC5 (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.	-
MC6 (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.	-

5. 전공능력 선정 배경

휴먼서비스대학 산림치유학과의 전공능력은 의사소통능력, 전공직무능력, 자원활용능력, 창의적문제 해결력, 대인관계능력, 공동체윤리로 선정하였다. 의사소통능력과 대인관계능력은 현재 사회구조가 과학기술의 진보와 정보통신 수단의 발달로 인공지능, 디지털기술 중심으로 사회변화가 가속화되어 의사소통능력 및 대인관계능력이 소홀해질 수 있는 부분으로 타인과의 공감 능력이 요구된다. 따라서 이렇게 급변하는 사회에서도 그 중심엔 인간이 있기에 학문과 실무에서 필요한 정보를 효과적으로 전달하고, 타인과의 협업을 원활히 할 수 있는 능력을 배양해야 한다. 의사소통 능력 및 대인관계능력은 단순히 정보 전달의 기능을 넘어서, 타인과의 필요와 기대를 파악하고 제공하는 데 핵심적인 역할을 한다. 또한, 의사소통능력 및 대인관계능력은 전공 진출 분야인 산림치유지도사의 경우 수요자와 직접 대면하여 업무를 수행해야 하므로 요구되는 능력이다. 전공직무능력은 관련 분야로 진출 시 무엇보다도 요구되는 것이 전공에 대한 기본 지식 및 실무능력이므로 전공특성에 맞춰 교육과정을 구성하여 해당 분야의 직무를 수행하는데 필요한 실무적 경험과 응용 능력을 배양하기 위해 요구된다. 자원활용능력은 전공과 관련된 여러 가지 자원을 활용하여 업무를 보다 신속하고 전문적으로 처리하는 능력을 말하며 산림에서는 물리적 자원환경에 대응하는 능력과 순발력이 요구되는 경우가 많다. 또한, 업무를 수행하면서 직면할 수 있는 문제에 대하여 창의적으로 문제를 해결할 수 있는 능력 및 도전적인 정신이 요구된다.

6. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	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		
전필	산림치유의이해	3	3	3																							
전선	산림교육론	3				3	3																				
전선	산림치유자원론	3							3	3																	
전선	보건학개론	3							3	3																	
전선	산림스포츠의이해	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	
전필	산림보호학	3										3	3														
전선	농약학	3										3	3														
전선	수목생리학	3													3	3											
전선	산림기후의이해	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		
전필	숲과인간	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	
전선	산림생물학	3				3	3																				
전선	산림과문화	3				3	3																				
전선	원예치료학	3							3	3																	
전선	산불학	3							3	3																	
전선	목재이용학개론	3							3	3																	
전선	특용작물재배학	3										3	3														
전선	AI응용산림IoT	3										3	3														
전선	향장학	3													3	3											
전선	측수학	3																3	3								
전공과목 합계		130	6.5			12.5			24.5			21.5			21.5			18.5			12.5			12.5			
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											복지상담
전선	상담심리학	3																			3	3					치매전문
타 학과(전공) 인정과목 합계		18	3						3			3			6						3						

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명							
1학년	1학기	산림치유의 이해 3-3-0	숲과인간 3-3-0						
	2학기	산림교육론 3-3-0	조림학 3-3-0	산림생물학 3-3-0	산림과문화 3-3-0				
2학년	1학기	산림치유 자원론 3-3-0	보건학개론 3-3-0	산림스포츠의 이해 3-3-0	수목학 3-3-0	산림생태학 3-3-0	원예치료학 3-3-0	산불학 3-3-0	목재이용학 개론 3-3-0
	2학기	생활습관성 질환의이해 3-3-0	인체생리학 3-3-0	산림보호학 3-3-0	농약학 3-3-0	버섯학및실습 3-2-1	특용작물재배학 3-3-0	AI응용산림Iot 3-3-0	
3학년	1학기	산림의학개론 3-3-0	치유식물 응용론 3-3-0	수목생리학 3-3-0	산림기후의이해 3-3-0	수목해충학및실습 3-2-1	산림경영학 3-3-0	향장학 3-3-0	
	2학기	산림휴양관리학 3-3-0	산림치유 레크레이션 3-1-2	수목비생물적피해론 3-3-0	산림토양학 3-3-0	산림공학 3-3-0	측수학 3-3-0		
4학년	1학기	산림치유 프로그램개발 3-3-0	수목병리학 및 실습 3-2-1	수목피해진단및 처방 3-3-0	산림행정론 3-3-0				
	2학기	산림치유 현장실습 3-0-3	수목관리학 3-3-0	산림정책과 법규 3-3-0	산림세미나 3-1-2				

8. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전필	사제동행세미나1~8					80	20	100
전필	산림치유의이해	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
전선	산림보호학	50	50					100
전선	농약학	50	50					100
전선	수목생리학	50	50					100
전선	산림기후의이해	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	수목피해진단및처방	50	50					100
전필	숲과인간	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
전선	산림생물학	50	50					100
전선	산림과문화	50	50					100
전선	원예치료학	50	50					100
전선	산불학	50	50					100
전선	목재이용학개론	50	50					100
전선	특용작물재배학	50	50					100
전선	AI응용산림Iot	50	50					100
전선	향장학	50	50					100
전선	측수학	50	50					100
역량 총합		1,920	2,070	60	30	140	80	

9. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	사제동행세미나1~8	과목명(영문)	Seminar for Career Development
개요 및 특성	· 교수와 학생 간의 유기적인 협력과 학생 개인의 생활지도 및 학교적응을 도와 지속 가능한 학교생활 유지		
교과목표	교수와 학생 간의 유기적인 협력과 학생 개인의 생활지도 및 학교적응을 도와 지속 가능한 학교생활을 유지한다.		
교과내용	1) 프로젝트 수행에 필요한 팀을 구성하여 팀원에게 역할을 할당하고 팀원들의 적극적 역할 수행 지원 2) 구성원들의 중요성을 인지 및 구성원의 협력을 향상시키는 방법 지도 3) 학과 학문기초와 전공역량 강화		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC5)	80%	산림분야 프로젝트 수행 초기 계획을 수립하고 진행 과정 중에 계획을 조정할 수 있으며, 전공분야 (학술)동아리 활동에 참여하고 활동 명세를 제시할 수 있다. 또한 팀워크의 중요성을 인지하고 구성원의 협력을 향상하는 방법을 설명할 수 있다.	그룹과제
공동체윤리 (MC6)	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			
과목명(국문)	산림치유의이해	과목명(영문)	Understanding of Forest Healing
개요 및 특성	· 산림치유의 개념과 정의를 알아보고 다양하게 활용되는 산림치유의 요법에 대해 학습한다. · 국가자격증(산림치유지도사 2급) 검정 대상 과목을 이해한다.		
교과목표	숲이 지닌 치유인자(경관, 테르펜, 음이온 등)를 이용하여 인간의 심신을 건강하게 만드는 산림치유에 대한 개념과 치유 인자에 대한 기본특성을 학습하고 이해한다.		
교과내용	1)산림치유의 기본개념 2)산림치유 인자들의 종류와 특성 이해 3)산림치유 요법의 종류와 기능		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	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(국문)	산림교육론	과목명(영문)	Forest Pedagogy
개요 및 특성	· 산림교육에 대한 이해를 돕고 프로그램 개발 과정에 대해 학습 · 국가자격증(산림치유지도사 2급) 검정 대상 과목		
교과목표	산림교육에 대한 기본적인 이해를 기초로 하여 산림교육 프로그램 이론, 모형, 접근 방법을 학습하고 프로그램 개발 절차에 따라 프로그램개발을 학습한다.		
교과내용	1)산림교육 이론 2)산림교육 모형 3)산림교육 프로그램 개발		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	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(국문)	산림치유자원론	과목명(영문)	Forest Healing Resource
개요 및 특성	· 산림환경에서의 다양한 치유자원과 효과에 대해 학습 · 국가자격증(산림치유지도사 2급) 검정 대상 과목		
교과목표	산림치유 인자(햇빛, 경관, 온도, 피톤치드, 먹거리, 소리, 습도, 음이온 등)에 대한 기본개념과 특성 및 활용에 대한 이해한다.		
교과내용	1)산림치유자원의 기본개념 2)산림치유자원의 종류와 특성 3)산림치유자원의 활용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	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(국문)	보건학개론	과목명(영문)	Introduction to Public Health
개요 및 특성	· 보건학의 개념을 이해하고 산림치유를 위한 질병 예방에 대해 학습 · 국가자격증(산림치유지도사 2급) 검정 대상 과목		
교과목표	보건학을 전공하려는 학생들로 하여금 보건학의 목표와 내용을 올바로 이해하고 국민건강보호와 증진에 있어서 보건학이 치료의학과 근본적으로 다른 접근 방법을 취하고 있음을 확실히 알게 한다. 국민건강에 대한 보건에 대한 바른 마음가짐을 이해하도록 한다.		
교과내용	1)보건학의 정의와 역사 2)보건학의 주요 분야 소개		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	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(국문)	생활습관성질환의이해	과목명(영문)	Understanding of Life style Disease
개요 및 특성	· 생활습관성질환의 종류에 대해 학습하고 산림치유에서 예방을 위한 다양한 방법에 대해 학습 · 국가자격증(산림치유지도사 2급) 검정 대상 과목		
교과목표	생활습관성 질환에 대한 기본 지식을 바탕으로 대표적인 위험요인과 위험요인에 대한 조절 및 관리방법에 대한 지식을 학습한다. 생활습관성 질환의 위험요인 개선에 산림치유가 도움이 되는 방향에 대해 체계적으로 이해한다.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	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(국문)	인체생리학	과목명(영문)	Human Physiology
개요 및 특성	· 인간을 대상으로 생물학적 기능을 학습 · 국가자격증(산림치유지도사 2급) 검정 대상 과목		
교과목표	"신체의 학문(Physiology)"으로 단순한 생명과학이 아닌 인체를 중심으로 한 생명현상의 원리를 추구하고 이상 형태의 병태를 이해하기 위한 기초의학으로서 자연과학을 이해하고 학습한다.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	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(국문)	산림의학개론	과목명(영문)	Introduction of Forest Medicine
개요 및 특성	· 산림치유의 배경, 병에 대한 구조, system 등에 대해 학습 · 국가자격증(산림치유지도사 2급) 검정 대상 과목		
교과목표	산림치유가 주목받게 된 이유를 이해하고 산림치유와 관련된 다양한 개념, 산림치유의 근간이 되는 자연환경이 인체에 보완 의료 역할을 수행하고 있는 산림의학으로서의 역할과 연구에 대해 학습한다.		
교과내용	1)산림의학의 배경 2)산림의학과 관련된 개념과 정의 3)자연환경의 쾌적감 4)산림의학의 건강증진 효과메커니즘		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	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(국문)	산림스포츠의이해	과목명(영문)	Understanding of Forest Sports
개요 및 특성	· 산림스포츠의 개념과 종류 및 산림에서의 적용 사례에 대해 학습 · 국가자격증(산림치유지도사 2급) 검정 대상 과목		
교과목표	산림환경 내에서 자연의 다양한 요소와 접촉 관찰하며 체험, 보행, 등산, 체조와 운동, 휴식, 놀이 등 여가 프로그램을 개발·보급에 관한 학문연구를 이해하고 학습한다.		
교과내용	1)산림스포츠 개념과 영역의 구분 2)산림스포츠 종류와 이해 3)산림을 이용한 스포츠 적용 방법 4)산림스포츠의 과학적 이해		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	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(국문)	산림휴양관리학	과목명(영문)	Forest Recreation Management
개요 및 특성	· 산림휴양 및 관리에 대해 학습 · 국가자격증(산림치유지도사 2급) 검정 대상 과목		
교과목표	산림을 배경으로 사계절 휴양을 위한 이용 및 관리 기술 등을 학습하고 현장에 적용할 수 있는 능력을 배양한다.		
교과내용	1)산림휴양관리의 개념 2)산림휴양관리의 목표 3)산림휴양관리의 기본 방향 4)산림휴양 시설의 운영 및 관리 방안		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	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(국문)	치유식물응용론	과목명(영문)	Application of Healing Plants
개요 및 특성	· 산림에 산재되어 있는 식물을 약용으로써의 효과를 학습 · 국가자격증(산림치유지도사 2급) 검정 대상 과목		
교과목표	산림치유식물의 경제적 효용을 높이기 위한 기술적·이론적 산림환경자원 조성과 산림이 인간에게 제공하는 다양한 기능자원인 치유식물을 응용하는 능력을 배양하고 이해한다.		
교과내용	1)치유식물의 이해 2)치유식물의 응용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	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(국문)	산림치유프로그램개발	과목명(영문)	Forest Healing Program Development
개요 및 특성	· 산림치유를 위한 중재인 프로그램을 개발하기 위한 과정을 학습 · 국가자격증(산림치유지도사 2급) 검정 대상 과목		
교과목표	숲에 존재하는 다양한 환경요소를 활용하여 신체적·정신적 건강을 회복시키고 어린이, 아동, 청소년, 노인, 장애인 등의 대상자에 따른 산림치유 프로그램을 개발하고 현장에 적용하는 능력을 배양한다.		
교과내용	1)산림치유프로그램활동의 개념 2)산림치유프로그램활동의 종류		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	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
창의적문제해결 능력 (MC4)	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(국문)	산림치유레크레이션	과목명(영문)	Forest Healing Recreation
개요 및 특성	· 산림치유 프로그램 운영 시 레크리에이션 지도자가 지녀야 할 자질과 리더십 학습 · 국가자격증(산림치유지도사 2급) 검정 대상 과목		
교과목표	산림치유 프로그램 운영 시 레크리에이션 지도자가 지녀야 할 자질과 리더십을 습득하고 레크리에이션 실전을 통해 산림치유 효과를 증진시키고 현장에 적용한다.		
교과내용	1)레크리에이션의 정의와 개념의 이해 2)산림치유 관련 레크리에이션 활동의 이해 3)산림치유 레크리에이션 적용 방법의 이해 4)산림치유 레크리에이션 프로그램 작성		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	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 (MC5)	20%	산림분야 프로젝트 수행 초기 계획을 수립하고 진행 과정 중에 계획을 조정할 수 있으며, 전공분야 (학술)동아리 활동에 참여하고 활동 명세를 제시할 수 있다. 또한 팀워크의 중요성을 인지하고 구성원의 협력을 향상하는 방법을 설명할 수 있다.	시험
공동체윤리 (MC6)	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(국문)	산림치유현장실습	과목명(영문)	Forest Healing Practice
개요 및 특성	· 산림치유의 숲 및 숲체험 등 산림기관을 방문하여 현장에서 행해지는 프로그램을 체험 · 국가자격증(산림치유지도사 2급) 검정 대상 과목		
교과목표	산림치유 시설 조성에 따른 현장조사, 설계, 시공, 프로그램 운영 등의 절자를 학습하고 이해한다.		
교과내용	1)산림치유 우수 지역 현장답사 2)산림치유 기지 조성에 따른 현지조사, 설계, 시공 등 현장 실습 3)프로그램 운영 실습		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	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 (MC5)	20%	산림분야 프로젝트 수행 초기 계획을 수립하고 진행 과정 중에 계획을 조정할 수 있으며, 전공분야 (학술)동아리 활동에 참여하고 활동 명세를 제시할 수 있다. 또한 팀워크의 중요성을 인지하고 구성원의 협력을 향상하는 방법을 설명할 수 있다.	실습
공동체윤리 (MC6)	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(국문)	산림보호학	과목명(영문)	Forest Protection
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		
교과목표	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 연구하고 이해한다.		
교과내용	1)비생물적 산림피해 2)수목병해 3)산림해충 4)기타 생물적 산림피해		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	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(국문)	농약학	과목명(영문)	Pesticide
개요 및 특성	· 산림 및 생활권 수목의 병해와 충해를 방제하기 위해 사용되는 농약의 종류, 사용법에 대한 내용으로 구성 · 국가자격증(나무의사) 검정 대상 과목		
교과목표	산림과 수목에서 사용되는 농약의 종류와 특성 그리고 올바른 사용법에 관하여 연구하고 학습한다.		
교과내용	1)농약의 정의 2)농약의 역할 3)농약의 구비조건 4)농약의 분류 5)농약의 사용법 6) 농약의 개발		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	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(국문)	수목생리학	과목명(영문)	Tree Physiology
개요 및 특성	· 수목의 구조, 생장 및 생리에 대한 내용으로 구성 · 국가자격증(나무의사) 검정 대상 과목		
교과목표	수목 생리를 이해하고 생장의 기본원리를 이해하고 학습한다.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	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(국문)	산림기후의이해	과목명(영문)	Understanding of Forest Climate
개요 및 특성	· 산림기후 인자의 종류와 특성에 대한 내용으로 구성 · 국가자격증(산림치유지도사) 검정 대상 과목		
교과목표	산림기후 인자의 종류와 특성 그리고 기후변화 시대에 따른 산림의 역할 및 중요성에 대한 이해와 기후변화가 산림에 미치는 생태적, 환경적 특징과 대응 노력 방안에 대해 학습한다.		
교과내용	1)산림기후 인자의 종류와 특성 2)산림기후 변화에 따른 산림생태계 변화		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	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(국문)	수목비생물적피해론	과목명(영문)	Nonbiological Damage
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		
교과목표	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.		
교과내용	1)기상에 의한 수목피해 2)산물에 의한 수목피해 3)대기오염에 의한 수목피해		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	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(국문)	수목해충학및실습	과목명(영문)	Forest and Shade Tree Pest and Practices
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		
교과목표	산림 및 생활권 수목을 가해하는 해충의 종류, 생태 및 피해특성 및 각종 방제법에 대해 학습한다.		
교과내용	1)수목 가해 해충의 종류 2)수목 가해 해충의 생태특성 3)수목 가해 해충에 의한 피해 특성 4)수목 가해 해충 방제		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	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 (MC3)	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(국문)	산림토양학	과목명(영문)	Forest Soil
개요 및 특성	· 산림 및 생활권 수목의 생장에 기반이 되는 토양의 일반적인 특성과 관리방법에 대한 내용으로 구성 · 국가자격증(나무의사) 검정 대상 과목		
교과목표	수목 생육의 기반이 되는 토양의 생성 및 분류, 성질 및 관리법에 대해 이해하고 학습한다.		
교과내용	1)산림토양의 생성 및 분류 2)산림토양의 성질 3)양분 순환 4)산림생산력과 양분 관리 5)산림작업과 복원		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	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(국문)	수목병리학및실습	과목명(영문)	Forest and Shade Tree Pathology and Practices
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		
교과목표	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 이해하고 학습한다.		
교과내용	1)수목병리학의 일반 2)생물적 요인에 의한 수목병 3)비생물적 요인에 의한 수목병		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	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 (MC3)	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(국문)	수목관리학	과목명(영문)	Arboriculture
개요 및 특성	· 생활권 내의 수목에 대한 식재 및 이후 관리에 대한 전반적인 내용으로 구성되어 있음 · 국가자격증(나무의사) 검정 대상 과목		
교과목표	비산림환경(생활권수목)의 개별 교목, 관목, 덩굴식물 등 다년생 목본식물을 관리 할 수 있는 능력을 배양한다.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	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(국문)	수목피해진단및처방	과목명(영문)	Diagnosis and Prescribe of Tree Damage
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		
교과목표	수목의 피해에 대한 원인을 정확히 분석하여 진단하고 그에 적합한 처방법을 제시하는 것을 학습한다.		
교과내용	1)생물적 피해 진단 및 처방 2)비생물적 피해 진단 및 처방		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	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(국문)	숲과인간	과목명(영문)	Forest and Human
개요 및 특성	· 산림치유학 및 산림을 전공하는 초심자들에게 산림에 대한 기초적인 이해를 돕기 위한 내용으로 구성		
교과목표	숲과 인간의 생활은 어떠한 관계를 갖고 있는지를 알아보고 숲과 인간이 지속 가능하게 공존하는 방법에 대하여 학습한다.		
교과내용	1)숲이란 2)숲의 중요성 3)숲과 전통문화 4)나무와 인간 5)숲과 마을 6)미래의 숲		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	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(국문)	조림학	과목명(영문)	Silviculture
개요 및 특성	· 산림을 지속 가능한 생태관리 개념을 적용하여 조성·관리하는 방법에 대한 내용으로 구성 · 국가자격증(산림기사, 산림산업기사) 검정 대상 과목		
교과목표	숲의 지속 가능한 생태관리에 관하여 탐구한다.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	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(국문)	수목학	과목명(영문)	Dendrology
개요 및 특성	· 산림을 구성하는 가장 기본이 되는 수목의 구조, 형태, 분포 특성에 대한 내용으로 구성 · 국가자격증(산림치유지도사, 산림기사, 나무의사) 검정 대상 과목		
교과목표	숲을 구성하는 가장 기본적인 요소인 수목의 생태, 형태, 분포 등 식별 능력에 대해 이해하고 학습한다.		
교과내용	1)수목학의 개념과 분류 2)식물기관 3)나자식물문 4)파지식물문		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	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(국문)	산림행정론	과목명(영문)	Forest Administration
개요 및 특성	한국 산림행정의 역사와 조직 및 관리에 대해 체계적 학습		
교과목표	산림정책 방향 및 개발을 위한 행정적 근간이 될 이론 정립에 필요한 타당성 및 방향설정 등에 대해 학습한다.		
교과내용	1)한국 산림행정의 역사와 전개 2)산림행정의 조직과 관리 3)산림정책의 주요 이슈 4)산림행정 비교연구 5)한국 산림행정의 전망과 과제		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	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(국문)	버섯학및실습	과목명(영문)	Mushroom Science and Practices
개요 및 특성	· 산림 생태계의 분해자로서 버섯의 역할과 임업의 부수입원인 유용 버섯재배법에 대한 내용으로 구성 · 국가자격증(산림산업기사) 검정 대상 과목		
교과목표	버섯의 기본적인 특징과 생태계 내의 역할 및 유용버섯의 재배법에 대하여 학습한다.		
교과내용	1)버섯의 정의 2)버섯의 형태 특징 3)버섯의 생리 특성 4)버섯의 생태 특성 5)유용버섯 재배법		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	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(국문)	산림생태학	과목명(영문)	Forest Ecology
개요 및 특성	· 산림 내 생물적 구성인자와 이를 제어하는 비생물적 구성인자에 대한 종류와 특성 그리고 구성인자들 간의 상호작용에 대한 원리에 대한 내용으로 구성		
교과목표	산림생태계를 구성하는 생물적 구성 인자의 종류와 특성, 인자들 간의 상호작용과 비생물적 구성 인자와의 상호작용에 대하여 학습한다.		
교과내용	1)산림생태계의 구조 2)산림생태계의 기능 3)산림생태계 관리		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	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(국문)	산림경영학	과목명(영문)	Forest Management
개요 및 특성	· 산림경영을 위한 이론을 습득하고 경영모델에 대한 내용으로 구성 · 국가자격증(산림기사) 검정 대상 과목		
교과목표	임목을 생산하여 소득을 올리는 것을 주목적으로 하는 경제활동을 이해하고 산림을 계획적이고 체계적으로 경영하기 위한 다양한 방법에 대한 학습한다.		
교과내용	1)산림경영 개념 2)지속가능한 산림경영 3)다목적 산림경영 4)산림경영계획		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	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(국문)	산림공학	과목명(영문)	Forest Engineering
개요 및 특성	· 임도공학과 사방공학을 위한 이론을 습득하고 학습 · 국가자격증(산림기사) 검정 대상 과목		
교과목표	임도공학, 임목수확공학, 사방공학, 산림토목학, 산림수문학 등과 같은 산림환경을 관리에 필요한 공학적 기술에 대하여 이해한다.		
교과내용	1)임도공학 2)사방공학 3)산림토목학 4)산림수문학 5)환경녹화공학 6)임업기계학 7)임목수확공학		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	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(국문)	산림정책과법규	과목명(영문)	Forest Policy and Law
개요 및 특성	산림정책과 법규에 대해 시대적 흐름에 따라 학습		
교과목표	우리나라의 산림정책, 산림자원, 산지이용, 산림보호 등 산림에 관한 모든 분야의 정책 및 행정업무를 수행하는 산림관계법령에 대해 이해한다.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	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(국문)	산림세미나	과목명(영문)	Forest Seminar
개요 및 특성	산림치유 및 수목진료 관련 연구에 대한 논문을 학습		
교과목표	산림치유 및 수목진료 관련 분야에 대한 연구방법과 양질의 논문작성법에 대한 학습한다.		
교과내용	1)전공분야(산림치유, 수목진료) 논문 검색 2)전공분야 논문 강독 3)전공분야 논문작성법		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	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 (MC5)	20%	산림분야 프로젝트 수행 초기 계획을 수립하고 진행 과정 중에 계획을 조정할 수 있으며, 전공분야 (학술)동아리 활동에 참여하고 활동 명세를 제시할 수 있다. 또한 팀워크의 중요성을 인지하고 구성원의 협력을 향상하는 방법을 설명할 수 있다.	시험
공동체윤리 (MC6)	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(국문)	산림생물학	과목명(영문)	Forest Biology
개요 및 특성	산림생태계를 구성하는 생물적인 요소들(식물, 동물, 균류 등)의 종류 및 생리·생태에 대한 내용으로 구성		
교과목표	생물(식물, 동물, 균류)의 종류 및 생리·생태에 대하여 이해한다.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	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(국문)	산림과문화	과목명(영문)	Forestry & Culture
개요 및 특성	산림이 인간의 문화와 어떻게 상호작용하는지를 탐구하는 학문으로 이론을 학습		
교과목표	산림이 인간의 문화적 가치와 생활에 어떻게 중요한 영향을 미치는지를 이해하고 학습한다.		
교과내용	산림이 인간의 생활, 역사, 예술, 종교 등 다양한 문화적 요소에 어떻게 영향을 미치는지를 포함하여 산림과 문명의 역사의 시작, 산림과 인간의 건강에 대해 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	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(국문)	원예치료학	과목명(영문)	Horticultural Therapy
개요 및 특성	식물을 대상으로 하는 원예활동을 통해 사회적, 교육적, 심리적, 신체적 적응력을 기르고 학습		
교과목표	식물 및 원예활동을 매체로 한 전문적인 기술과 방법을 통하여 심신의 치료와 재활, 그리고 녹색의 쾌적성 (green amenity) 및 환경회복을 학습한다.		
교과내용	식물 및 원예활동을 매체로 한 전문적인 기술과 방법을 통하여 심신의 치료와 재활 녹색의 쾌적성 (green amenity) 및 환경회복		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	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(국문)	산불학	과목명(영문)	Foreat Fire
개요 및 특성	산림에 발생하는 재해인 산불에 대한 개념, 종류, 특성과 산불의 예방 및 진화법에 대한 내용으로 구성		
교과목표	산불의 기본 특성, 종류 및 방제법에 대하여 학습한다.		
교과내용	1) 산불이란 2)산불의 종류 3) 산불의 특성 4) 산불의 예방 및 진화법		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	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(국문)	목재이용학개론	과목명(영문)	An Introduction to Wood Utilization
개요 및 특성	임업의 주요 자원인 목재의 생산, 성질, 가공과 공작분야에서 알아야 할 기초적인 내용으로 구성됨		
교과목표	수종에 따른 목재의 분류 특성과 목재생산 및 가공에 대한 기초지식을 학습한다.		
교과내용	1) 수종 분류와 목재성질 2)목재생산 3) 목재가공 4) 목질재료의 종류·물성과 이용 5) 수공구와 전동공구에 의한 목재가공 6) 목공기계에 의한 목재가공		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	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(국문)	특용작물재배학	과목명(영문)	Specialty Crop Cultivation
개요 및 특성	특정 목적을 위해 재배되는 작물을 학습		
교과목표	특정 목적을 위해 재배되는 작물에 대해 알아보고 현장 적용을 위해 능력을 배양한다.		
교과내용	특정 목적을 위해 재배되는 작물에 대한 학문으로, 약용작물, 유지작물, 기호작물, 향신작물, 특용작물, 산업용원료작물 등의 성장특성 토양, 기후, 시장조건 등에 관한 지식을 응용 및 작물 재배 및 수확작업		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	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(국문)	AI응용 산림Iot	과목명(영문)	AI Applied Forest Iot
개요 및 특성	Iot기술에 대한 기본 개념과 원리에 대해서 이해하고 산림분야에 적용된 사례 또는 적용 가능한 분야에 대하여 이해하는 내용으로 구성		
교과목표	인공지능과 사물 인터넷 기술을 결합하여 산림 보존과 관리에 기여하는 시스템을 응용하여 AI가 데이터 분석 및 예측하고 Iot 센서를 통해 실시간으로 데이터 수집 및 산림상태 모니터링을 이해한다. 산림산업분에 적용 가능한 Iot기술에 대하여 알아보고 적용기술에 대한 기초지식을 학습한다.		
교과내용	1) 인공지능이란? 2) Iot기술이란? 3) AI응용한 산림분야 적용 및 Iot 기술 사례		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	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(국문)	향장학	과목명(영문)	cosmetic
개요 및 특성	산림내의 피톤치드를 통해 치유의 효과를 알아보고 아로마테라피의 효능으로 구성		
교과목표	향을 통해 인간의 외향적, 내면적 아름다운을 영위할 수 있도록 도움을 주고 학습한다.		
교과내용	1) 향이란 2) 인공향과 천연향 3) 아로마테라피 4) 아로마테라피 효과		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	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(국문)	측수학	과목명(영문)	Mathematics
개요 및 특성	산림을 구성하는 나무의 외형을 측정하고, 나무의 부피와 생장량을 추정함으로써, 각각의 나무로 구성된 숲을 수치적으로 파악하는 이론과 방법에 대하여 연구하는 학문		
교과목표	측정 데이터를 바탕으로 숲의 생태계를 이해하고 관리하는 능력을 배양한다.		
교과내용	수고측정, 흉고측정, 측수재적		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	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

10. 전공 이수 요건

학위명칭	졸업요건	비고
산림치유학사	- 졸업 논문 - 졸업 시험 - 졸업 작품	졸업요건 중 택1

구분	기준	비고
주전공	1. 전공필수과목 필수이수 2. 주전공 취득을 위한 최소 전공 이수학점 이수 3. 졸업시험(졸업논문) 또는 졸업작품 통과	
복수전공	1. 전공필수과목 중 9과목 이상 이수 2. 복수전공 취득을 위한 최소 전공 이수학점 이수 3. 졸업시험(졸업논문) 또는 졸업작품 통과	

11. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험·실습실	비고
가브리엘관 313호(전용강의실)	가브리엘관 214호	-

복지상담학과
Department of Social Welfare and 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. 복지상담학과로 변경

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 이론학습을 통하여 전공지식 습득을 활용할 수 있다.	중간/기말시험
MC2 (사회환경 이해능력)	전공 관련 사회복지이론을 바탕으로 자아를 인식 및 확장하고 성장시킬 수 있다. 이러한 질적 성장이 실제적 경력개발로 응용할 수 있다.	중간/기말시험, 발표, 과제
MC3 (글로벌 능력)	외국어로 의사소통할 수 있는 능력을 통해 국제적 사회복지교류 및 중독재활의 흐름을 파악할 수 있으며, 외국의 문화를 이해하고 수용하여 활용할 수 있다.	중간/기말시험, 발표, 토론
MC4 (자기개발능력)	전공 관련 사회복지이론을 바탕으로 자아를 인식 및 확장하고 성장시킬 수 있다. 이러한 질적 성장이 실제적 경력개발로 응용할 수 있다.	중간/기말시험, 발표, 과제
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.	중간/기말시험, 발표, 토론, 과제
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.	중간/기말시험, 발표, 토론
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.	중간/기말시험, 발표, 토론,
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.	중간/기말시험, 발표, 과제
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.	발표, 토론, 과제

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 치료 과정에 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 요구되는 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. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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		
				강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	실습		강의	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		
전필	사회복지개론	3	3	3																						
전필	인간행동과사회환경	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	사회복지법제와실천	3							3	3																
전필	사회복지조사론	3										3	3													
전필	사회복지실천기술론	3										3	3													
전필	사회복지정책론	3													3	3										
전선	장애인복지론	3										3	3													
전선	사회복지와문화다양성	3													3	3										
전선	프로그램개발과평가	3													3	3										
전선	여성복지론	3																3	3							
전선	사회복지현장실습	3																3	1	2						
전선	정신건강론	3													3	3										
전선	의료사회복지론	3																3	3							
전선	학교사회복지론	3																3	3							
전선	가족상담및가족치료	3																3	3							
전선	교정복지론	3																			3	3				
전선	사회복지와인권	3																			3	3				
전선	사회복지지도감독론	3																						3	3	
전선	복지국가론	3																						3	3	
전필	중독학개론	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	인터넷중독이해와상담	3																			3	3				
전선	중독치료세미나	3																						3	3	
전선	정신병리	3																3	3							
전선	중독정책론	3																						3	3	
전선	동기강화상담	3																			3	3				
전선	인지행동치료	3										3	3													
전선	청소년이해론	3	3	3																						
전선	심리학개론	3	3	3																						
전선	청소년상담	3																3	3							
전선	심리측정및평가	3										3	3													
전선	발달심리	3							3	3																
전선	집단상담	3													3	3										
전선	상담이론과실제	3																3	3							
전선	학습심리	3																3	3							
	전공과목 합계	139																								
전선	치매와뇌	3																								치매전문재활
전선	사례관리론	3																								치매전문재활
전선	노인복지론	3																								치매전문재활
전선	가족복지론	3																								치매전문재활
전선	미술치료학개론	3																								통합치유
	타 학과인정과목 합계	15																								

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	사회복지사	중독전문가	청소년상담사
1	1학기	사회복지개론 3-3-0 인간행동과 사회환경 3-3-0	중독학 개론 3-3-0	청소년이해론 3-3-0 심리학 개론 3-3-0
	2학기	아동복지론 3-3-0 청소년복지론 3-3-0	행위중독 3-3-0	
2	1학기	사회복지실천론 3-3-0 지역사회복지론 3-3-0 사회복지법제와 실천 3-3-0	약물중독 3-3-0	발달심리 3-3-0
	2학기	사회복지행정론 3-3-0 사회복지조사론 3-3-0 사회복지실천기술론 3-3-0 장애인복지론 3-3-0	인지행동치료 3-3-0	심리측정 및 평가 3-3-0
3	1학기	사회복지정책론 3-3-0 정신건강론 3-3-0 사회복지와 문화다양성 3-3-0 프로그램개발과평가 3-3-0	정신의학 3-3-0 정신약물학 3-3-0	집단상담 3-3-0
	2학기	사회복지현장실습 3-1-2 의료사회복지론 3-3-0 학교사회복지론 3-3-0 여성복지론 3-3-0 가족상담 및 가족치료 3-3-0	중독상담 3-3-0 정신병리 3-3-0	청소년상담 3-3-0 상담이론과 실제 3-3-0 학습심리 3-3-0
4	1학기	교정복지론 3-3-0 사회복지와 인권 3-3-0	인터넷중독이해와 상담 3-3-0 동기강화상담 3-3-0 중독현장실습 3-1-2	
	2학기	사회복지지도감독론 3-3-0 복지국가론 3-3-0	중독치료세미나 3-3-0 중독정책론 3-3-0	

8. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	MC9	가중치합
전필	사제동행세미나 1~8								20	80	100
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	사회복지행정론	40	20						20	20	100
전필	사회복지실천론	40	20						20	20	100
전필	지역사회복지론	40							30	30	100
전필	사회복지법제와실천	40	20						20	20	100
전필	사회복지조사론	40							30	30	100
전필	사회복지실천기술론	40	20						20	20	100
전필	사회복지정책론	40	20						20	20	100
전선	장애인복지론	40	20						20	20	100
전선	사회복지와문화다양성	40	20						20	20	100
전선	프로그램개발과평가	40	20						20	20	100
전선	여성복지론	40	20						20	20	100
전선	사회복지현장실습	40	20				20		10	10	100
전선	정신건강론	60							20	20	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
전필	중독학개론	60							20	20	100
전선	행위중독	60							20	20	100
전선	정신의학	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	중독치료세미나	60							20	20	100
전선	정신병리	60							20	20	100
전선	중독정책론	60							20	20	100
전선	동기강화상담	60							20	20	100
전선	인지행동치료	60							20	20	100
전선	청소년이해론	60							20	20	100
전선	심리학개론	60							20	20	100
전선	청소년상담	60							20	20	100
전선	심리측정 및 평가	60							20	20	100
전선	발달심리	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
역량 총합		2,240	400				40		940	980	

9. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	사제동행세미나1~8	과목명(영문)	Priest Companion Seminar
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.		
교과목표	교수와 학생간의 유기적인 협력과 학생개인의 생활지도 및 학교적응을 도와 지속가능한 학교생활 유지		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	사회복지개론	과목명(영문)	Introduction to Social Welfare
개요 및 특성	본 강좌는 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 분야에 대해 이해한다.		
교과목표	사회복지의 학문적 연구와 실천에 필요한 지식을 개괄적으로 소개		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
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(국문)	인간행동과 사회환경	과목명(영문)	Human Behavior & Social Environment
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.		
교과목표	인간의 사회적 행동의 결정 요인을 다 학문적인 시각에서 분석하여 인간과 사회 환경의 상호작용을 이해하도록 한다.		
교과내용	인간의 행동과 사회를 설명하는 기초적 이론들을 학습하고 인간 발달 각 단계의 특징과 과업을 이해하는 동시에 각 단계에서 경험할 수 있는 문제에 대해 연구하고 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	아동복지론	과목명(영문)	Child Welfare
개요 및 특성	본 강좌는 아동복지 대책을 수립하기 위한 철학, 이론 방법 및 기법을 연구한다.		
교과목표	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.		
교과내용	아동의 개념 및 특성, 아동기의 사회복지적 문제 및 접근 방법		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	청소년 복지론	과목명(영문)	Youth Welfare
개요 및 특성	본 강좌는 청소년문제와 청소년복지에 관한 제반이론과 실천영역의 현황과 과제를 이해하고 학습한다.		
교과목표	청소년 문제에 대한 이론과 청소년문제의 개입방법에 대해 알 수 있다.		
교과내용	사회심리적, 심리역동적, 사회문화적 및 생태적 관점에서 청소년의 문제를 살펴보며, 또한 성장에 지장이 있거나 비행에 관련된 청소년들을 평가하고 치료하는데 필요한 다양한 개입방법과 치료양식을 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	사회복지실천론	과목명(영문)	Social Welfare Practices
개요 및 특성	본 강좌는 사회복지실천에 대한 기초지식과 개인, 가족, 집단을 대상으로 한 사회복지실천모델에 관한 기초지식을 통합적인 시각에서 살펴본다.		
교과목표	사회복지실천 전반에 대한 기초 지식과 개인과 가족, 집단을 대상으로 한 사회복지 실천 모델에 관한 기초지식을 통합적인 시각에서 살펴본다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	지역사회복지론	과목명(영문)	Community Social Welfare
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 사회 문제 해결에 응용할 수 있을지를 연구한다.		
교과목표	지역사회이론에 바탕을 두고 사회복지적인 실천을 통하여 지역사회 주민의 생활수준의 향상과 복리향상을 위해 체계적이고 실제적인 조직, 행정적인 이론을 이해토록 한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
MC8(의사소통 능력)	30%	전공분야에서 요구되는 사회공동체와 더불어 사는 사회의 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다.	토론
MC9(문제해결 능력)	30%	클라이언트의 문제 해결에 최적의 서비스제공방법을 결정할 수 있다. 클라이언트의 욕구 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 사회서비스를 제시할 수 있다.	토론

과목 프로파일			
과목명(국문)	사회복지법제와 실천	과목명(영문)	Social Welfare Laws and Practices
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.		
교과목표	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.		
교과내용	사회복지법과 관련 법 소개		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	사회복지정책론	과목명(영문)	Social Welfare Policy
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.		
교과목표	사회복지를 정책적 시각에서 연구하고 선진국의 복지정책을 비교 분석하여 한국 사회 복지 정책의 실태를 객관적 시각에서 파악한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	사회복지행정론	과목명(영문)	Social Welfare Administration
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.		
교과목표	사회복지를 행정학적 시각으로 접근 및 분석을 통한 사회복지 조직의 관리 운영에 필요한 기획과 의사결정, 프로그램 설계, 인사관리, 재무관리, 정보관리 등의 기본 개념 이해.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	사회복지조사론	과목명(영문)	Social Welfare Research
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.		
교과목표	사회조사 방법의 역사적 배경과 발전과정을 검토하고, 사회조사의 방법, 절차 및 기술에 대한 전반적인 연구를 통하여 사회복지분야에서의 과학적 접근법의 활용성과 한계를 고찰한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	사회복지실천기술론	과목명(영문)	Methodology in Social Practice Work
개요 및 특성	본 강좌는 사회사업의 철학, 목적, 기능, 실천방법 및 기술을 학습하고 그것을 통하여 통합적인 방법과 기법을 모색하고 아울러 실제 적응 능력을 기른다.		
교과목표	사회사업의 철학, 목적, 기능, 실천방법 및 기술을 학습하고 그것을 통하여 통합적인 방법과 기법을 모색하고 아울러 실제 적응 능력을 기른다.		
교과내용	개인상담, 가족 상담, 집단상담 등 각 체계의 기능을 향상시키기 위한 사회복지사의 실천에 필요한 구체적인 기술에 대해 학습하고 이러한 실천기술을 직접적인 임상실습을 통해 연습하고 이해한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	장애인복지론	과목명(영문)	Social Welfare for the Disabled
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.		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	사회복지와 문화의 다양성	과목명(영문)	Social Work And Diversity of Cultural
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.		
교과목표	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.		
교과내용	다문화사회의 개념과 관련 이론을 학습한다. 다문화사회에서 나타나는 다양한 사회현상을 이해하고 사회복지의 관점에서 쟁점을 파악하여 접근하는 방법과 기술을 이해한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	프로그램개발과평가	과목명(영문)	Social Welfare Program Development and Evaluation
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.		
교과목표	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.		
교과내용	사회복지 프로그램의 개발, 개입 이론, 기획, 사회문제 분석, 욕구조사, 프로그램 실행		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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.	중간/기말고사
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.	중간/기말시험 발표, 과제
MC8(의사소통 능력)	20%	주제에 대한 다양한 자료를 활용하여 구성과 내용을 논리적으로 작성, 발표할 수 있다.	중간/기말시험 발표, 과제
MC9(문제해결 능력)	20%	클라이언트의 문제 해결에 최적의 서비스제공방법을 결정할 수 있다. 클라이언트의 욕구 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 사회서비스를 제시할 수 있다.	발표, 토론, 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	여성복지론	과목명(영문)	Social Welfare and Women
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.		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	사회복지현장실습	과목명(영문)	Social Welfare Practicum
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.		
교과목표	사회복지 실천 현장에 나가 학과 과정에서 학습한 사회복지실천의 지식과 기술을 적용하고 체계화하는 기회를 가짐으로써 전문 사회복지사로 성장할 수 있도록 한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	의료사회복지론	과목명(영문)	Medical Social Work
개요 및 특성	본 강좌는 의료기관에서 이루어지는 다양한 사회복지사의 역할과 실천대상에 효과적으로 개입하기 위한 구체적 지식과 실천기술을 향상시킨다.		
교과목표	의료기관과 의료기관을 둘러싸고 있는 사회적 환경을 이해하며, 이러한 이해 속에서 의료기관에서 이루어지는 다양한 사회복지사의 역할과 실천대상에 효과적으로 개입하기 위한 구체적 지식과 실천기술을 향상시킨다.		
교과내용	의료사회복지실천의 역사, 실천 환경, 의료사회복지의 실천윤리		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	학교사회복지론	과목명(영문)	School Social Work
개요 및 특성	본 강좌는 학교사회복지의 역사적 배경과 필요성을 이해하고, 실천 모델 및 각급 학생들의 문제에 대한 개입방법을 익히고 적용해 본다. 또한 학교사회복지사의 역할과 유용자원의 활용에 대한 이해를 증진한다.		
교과목표	과목에서는 학교사회복지의 역사적 배경과 필요성을 이해하고, 실천 모델 및 각급 학생들의 문제에 대한 개입방법을 익히고 적용해 본다. 또한 학교사회복지사의 역할과 유용자원의 활용에 대한 이해를 증진한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	가족상담 및 가족치료	과목명(영문)	Family Counseling and Family Therapy
개요 및 특성	본 강좌는 가족상담에서 활용하는 서구의 가족치료모델을 통하여 우리나라의 가족상담에 적용 기법을 학습한다.		
교과목표	가족치료 각 모델의 이론과 기술을 소개하고 실제 사례에 적용해본다. 서구에서 발전된 다양한 가족치료모델을 통하여 우리나라의 가족제도에 적용 가능한 모형 개발을 시도해 본다.		
교과내용	개인상담과 가족상담 및 치료의 특징 분석과 가족치료 등장 배경과 가족치료 이점을 학습한다. 또한 가족상담에서 활용하는 서구의 가족치료모델을 통하여 우리나라의 가족상담에 적용 기법을 학습한다.		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	교정복지론	과목명(영문)	correctional welfare science
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.		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	사회복지와 인권	과목명(영문)	Social Welfare and Human Rights
개요 및 특성	본 강좌는 사회복지직도 교육과 의료와 함께 인권 전문직으로의 역할이 중시되어 사회복지교육에서 인권교육이 매우 필요하다.		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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.	중간/기말고사
MC2(사회환경 이해능력)	40%	사회문제와 사회적 약자의 특성을 적절하게 파악하고, 전공지식을 활용하여 창의적이고 적절한 해결방안을 제시할 수 있다.	중간/기말시험 발표, 과제
MC8(의사소통 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.	중간/기말시험 발표, 과제
MC9(문제해결 능력)	20%	팀워크 및 구성원들의 중요성을 인지하고 구성원의 협력을 향상시키는 방법을 설명할 수 있다.	발표, 토론, 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	사회복지지도감독론	과목명(영문)	Social Work Supervision
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.		
교과목표	전문직 내에 제도적으로 갖춰져 있어 신임 사회복지사가 경력 사회복지사로부터 현장의 특성이 반영된 지도를 받는 것을 학습한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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.	중간/기말고사
MC2(사회환경 이해능력)	20%	사회문제 발생 시 사회적 논점과 내용을 구체적인 이론과 통계 수치 등을 제시하여 사회복지 측면에서 설명할 수 있다.	중간/기말시험 발표, 과제
MC8(의사소통 능력)	20%	주제에 대한 다양한 자료를 활용하여 구성과 내용을 논리적으로 작성, 발표할 수 있다.	중간/기말시험 발표, 과제
MC9(문제해결 능력)	20%	클라이언트의 문제 해결에 최적의 서비스제공방법을 결정할 수 있다.	발표, 토론, 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	복지국가론	과목명(영문)	welfare state
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.		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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.	발표 및 토론
		주제에 대한 다양한 자료를 활용하여 구성과 내용을 논리적으로 작성, 발표할 수 있다.	
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(국문)	중독학 개론	과목명(영문)	Introduction to addictions
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.		
교과목표	중독에 대한 이론적 접근으로 다양한 중독의 원인, 과정, 재활원리 등에 대해 이해할 수 있다.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	행위중독	과목명(영문)	Behavioral addiction
개요 및 특성	본 강좌는 행위중독이 소개된 역사적 배경과 의미를 살펴보고, 각 행위중독질환들의 사례와 원인, 평가 및 진단 기준 그리고 치료방법에 대해 탐색한다.		
교과목표	행위중독에 대해 심도있는 이해를 할 수 있다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	정신의학	과목명(영문)	Psychiatry
개요 및 특성	본 강좌는 인간이 경험할 수 있는 정신질환에 대해 알아보고 진단, 치료, 예방하는 방법에 대해 학습한다.		
교과목표	정신질환을 진단, 치료, 예방하는 이론에 대해 학습한다.		
교과내용	전생애를 살아가면서 인간이 경험할 수 있는 정신질환에 대해 알아보고 진단, 치료, 예방하는 방법에 대해 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	정신건강론	과목명(영문)	Mental Health
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.		
교과목표	정신건강에 대한 기본적인 개념과 기초이론을 학습할 수 있다.		
교과내용	정신건강에 대한 기본적인 개념들과 기초이론을 배우는 데 중점을 둔다. 정신질환의 유형과 정신장애의 판정 기준들을 배우고, 생애주기에 따른 정신건강의 문제와 그 실천적 수단을 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	약물중독	과목명(영문)	Drug Addiction
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.		
교과목표	약물중독에 대해 깊이있게 이해할 수 있다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	정신약물학	과목명(영문)	Psychopharmacology
개요 및 특성	본 강좌는 신경정신약물학의 기초적이고 전반적인 내용을 학습할 수 있다.		
교과목표	정신 약물학에 대한 기초에 대해 학습한다.		
교과내용	임상 신경정신약물학의 기초적이고 전반적인 내용을 학습할 수 있다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	중독상담	과목명(영문)	Addictions Counseling
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.		
교과목표	중독상담의 이론과 원리를 학습함으로써 중독상담자의 전문성 확립을 도모한다.		
교과내용	중독의 개념 및 특성에 대해 이해하고, 중독을 예방 및 개입하기 위한 상담적 접근에 대해 학습하고자 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
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(국문)	중독현장실습	과목명(영문)	Addiction Field Training
개요 및 특성	본 강좌는 중독현장 실습을 통해 임상 경험을 하며, 중독재활의 현장에서 실제적인 프로그램에 참여함으로써 실무능력을 기른다.		
교과목표	중독현장 실습을 통해 실무 능력을 기른다.		
교과내용	중독현장 실습을 통해 임상 경험을 하며, 중독재활의 현장에서 실제적인 프로그램에 참여함으로써 실무능력을 기른다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	인터넷중독 이해와 상담	과목명(영문)	Internet addiction understanding and Counseling
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.		
교과목표	인터넷 중독 상담에 대한 이해와 실제를 학습한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	정신병리	과목명(영문)	Psychopathology
개요 및 특성	본 강좌는 정신장애의 원인과 특징, 정신방어기제에 대해 학습한다.		
교과목표	DSM-5 진단체계에 기초한 정신장애에 대해 이해할 수 있다.		
교과내용	정신장애 분류체계인 DSM-5 진단체계에 기초한 정신장애의 원인과 특징, 정신방어기제에 대해 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	동기강화상담	과목명(영문)	Motivational Interviewing
개요 및 특성	본 강좌는 동기강화 상담을 실시하는 데 필요한 지식을 익히고 실무역량을 습득한다.		
교과목표	동기강화 상담에 대한 이해와 실제를 학습한다.		
교과내용	동기강화 상담을 실시하는 데 필요한 지식을 익히고 실무에서의 동기강화상담을 실습을 하는 교과목이다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	인지행동치료	과목명(영문)	Cognitive Behavior Therapy
개요 및 특성	본 강좌는 CBT에 대한 기초적인 이론, CBT의 치료적 관계, 사례 개념화, 행동기법 등을 학습한다.		
교과목표	비합리적인 사고를 합리적 사고로 전환시켜 행동을 변화시킬 수 있는 인지행동치료에 대한 이해와 실제에 대한 기술을 익힌다.		
교과내용	CBT능력들을 습득하는 데 필요한 지식과 학습훈련을 하는 교과목이다. CBT에 대한 기초적인 이론, CBT의 치료적 관계, 사례 개념화, 행동기법 등을 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	중독치료 세미나	과목명(영문)	Addiction Therapeutic Seminar
개요 및 특성	본 강좌는 주요 중독치료에 대해 최근에 연구된 성과물에 대해 살펴보고, 임상현장에서 적용할 수 있는 치료 기법에 대해 학습한다.		
교과목표	중독치료에 대한 최근 이론과 방법에 대해 알 수 있다.		
교과내용	4대 주요 중독치료에 대해 최근에 연구된 성과물에 대해 살펴보고, 임상현장에서 적용할 수 있는 치료 기법에 대해 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	중독정책론	과목명(영문)	Addiction Policy
개요 및 특성	본 강좌는 중독과 관련하여 국가에서 정하고 있는 법고 정책에 대해 학습한다.		
교과목표	중독과 관련된 정책과 법에 대해 학습한다.		
교과내용	중독과 관련하여 국가에서 정하고 있는 법고 정책에 대해 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	중독정책 관련 지식으로 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.	과제
MC1(전공기초 능력)	60%	중독정책과 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 중독 정책과 관련하여 전공지식을 활용하여 자기개발에 힘쓰며 재활 및 심리치료의 다양한 기법을 습득하여, 현장에서 요구하는 사회적 수요를 파악하고 이를 활용할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	청소년이해론	과목명(영문)	Understanding of Adolescent
개요 및 특성	본 강좌는 청소년들의 신체적, 심리적, 사회적 변화 및 특성과 관련된 기본개념과 이론을 탐구한다.		
교과목표	격동기의 청소년들에 대해 깊이있게 이해할 수 있다		
교과내용	청소년을 깊이있게 이해 할 수 있도록 청소년들의 신체적, 심리적, 사회적 변화 및 특성과 관련된 기본개념과 이론을 탐구한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	심리학개론	과목명(영문)	Introduction to Psychology
개요 및 특성	본 강좌는 심리학의 필요성을 이해하고, 철학사상이 현대 심리학에 미친 영향의 이해한다. 세부적으로는 심리학의 각 이론을 학습하고, 인간심리의 각 영역을 다룸으로써, 인간의 심리적인 특성을 이해하여, 심리학의 각 분야에 필요한 지식기반을 양성한다.		
교과목표	인간의 행동과 정신과정을 설명하는 다양한 심리학 이론 및 연구결과를 탐색해 봄으로써 인간이해에 대한 조망을 넓힐 수 있다.		
교과내용	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 영역을 다룸으로써, 인간의 심리적인 특성을 이해하여, 심리학의 각 분야에 필요한 지식기반을 양성한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	청소년 상담	과목명(영문)	Adolescent Counseling
개요 및 특성	본 강좌는 청소년 상담 교과목은 청소년기의 특성과 문화에 대한 이해를 기반으로 청소년기의 심리사회적 발달과 더불어 이 시기에 발생할 수 있는 다양한 문제들을 해결하고 성장해 나갈 수 있도록 청소년 상담사 또는 청소년을 대상으로 하는 사회복지사, 청소년 지도자가 청소년을 대상으로 전문적인 상담을 진행할 수 있도록 전반적인 이론과 다양한 주제의 청소년 상담 실천적 기법들을 다룬다.		
교과목표	청소년 상담의 원리와 방법을 학습한다.		
교과내용	청소년을 대상으로 사용될 수 있는 상담 이론과 기법을 소개한다. 청소년 발달에 대한 이해를 바탕으로 그들이 경험하는 어려움에 대해 조력할 수 있는 상담방법을 학습한다. 구체적인 청소년 상담기법과 전략에 대해 학습한다.		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	청소년 상담과 관련된 지식을 활용하여 청소년과 효과적으로 의사소통할 수 있다.	과제
MC7(전공심화 능력)	60%	청소년 상담 관련 직무 수행에 필요한 청소년 대상 상담 지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다.	중간/기말시험
MC9(문제해결 능력)	20%	청소년활동 현장에서 가능한 자원을 최대한 수집하여 청소년 상담과 관련된 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	발달심리	과목명(영문)	Development Psychology
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.		
교과목표	전생애적 관점에서 인간 발달이론을 학습하여 중독상담자로서의 기초지식을 습득하게 한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	60%	중독재활 관련 직무 수행에 필요한 발달심리 전공지식을 효과적으로 습득 설명할 수 있다	중간/기말시험
MC2(사회환경 이해능력)	10%	인간의 발달단계에 따른 인간의 행동의 변화와 사회적 적응의 관계를 이해할 수 있다.	중간/기말시험, 발표, 과제
MC8(의사소통 능력)	20%	발달심리 관련 지식을 활용하여 상담이 필요한 대상자 등과 효과적으로 의사소통할 수 있다.	중간/기말시험, 발표, 과제
MC9(문제해결 능력)	10%	중독 현장에서 가능한 자원을 최대한 수집하여 발달심리 실제 관련 업무를 효과적으로 진행할 수 있다.	발표, 토론, 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	심리측정 및 평가	과목명(영문)	Psychological Measurement and Evaluation
개요 및 특성	본 강좌는 과학적이고 합리적인 상담적 접근을 위해 심리검사의 종류와 검사 방법 그리고 이를 활용할 수 있는 구체적인 기술을 학습한다.		
교과목표	상담 및 임상현장에서 적용할 수 있는 심리검사의 내용과 실시방법에 대해 학습할 수 있다.		
교과내용	과학적이고 합리적인 상담적 접근을 위해 심리검사의 종류와 검사 방법 그리고 이를 활용할 수 있는 구체적인 기술을 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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
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.	중간/기말시험, 발표, 과제
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.	발표, 토론, 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	집단상담	과목명(영문)	Foundations of Group Counseling
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.		
교과목표	집단상담의 이론과 원리를 이해하고 응용할 수 있다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	상담이론과 실제	과목명(영문)	Counseling Theories and Practice
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.		
교과목표	상담에 대한 다양한 이론과, 상담과정에 적용되는 상담기법에 대해 학습한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	학습심리	과목명(영문)	Learning psychology
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.		
교과목표	학습의 이론과 원리에 대해 습득하여 인간을 폭넓게 이해하고 실생활에 응용할 수 있다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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

10. 전공 이수 요건

학위명칭	졸업요건	비고
사회복지학사	- 졸업시험 : 사회복지사 1급 또는 중독전문가 2급 시험과 유사하게 시행 - 졸업논문 : 개별 과제 및 공동체 프로젝트로 졸업논문을 대신한다.	

구분	기준	비고
주전공	1. 전공필수과목 11과목 이수 2. 사회복지사 2급 자격취득을 위한 교과목 이수(7과목) 3. 졸업시험 또는 졸업논문 통과	
복수전공	1. 전공필수과목11과목 이수 2. 사회복지사 2급 자격취득을 위한 교과목 이수(7과목) 3. 졸업시험 또는 졸업논문 통과	

구분	보건복지부 지정 과목	본교 지정 과목	비고
필수 기본 과목	사회복지학개론	사회복지개론	10과목 30학점 (과목당 3학점)이상
	사회복지법제와실천	사회복지법제와실천	
	사회복지실천기술론	사회복지실천기술론	
	사회복지실천론	사회복지실천론	
	사회복지정책론	사회복지정책론	
	사회복지조사론	사회복지조사론	
	사회복지행정론	사회복지행정론	
	사회복지현장실습	사회복지현장실습	
	인간행동과사회환경	인간행동과사회환경	
	지역사회복지론	지역사회복지론	
	필수: 총 10교과목	필수: 총10교과목	
전공 선택 과목	가족복지론	가족복지론 * (타과인정)	* 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	국제사회복지론	
	노인복지론	노인복지론 * (타과인정)	
	복지국가론	복지국가론	
	빈곤론	빈곤론	
	사례관리론	사례관리론 * (타과인정)	
	사회문제론	사회문제론	
	사회보장론	사회보장론	
	사회복지역사	사회복지역사(2021 이전, 사회복지발달사)	
	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 *	
	사회복지프로그램개발과평가	사회복지프로그램개발과평가	
	학교사회복지론	학교사회복지론 *	
	27교과목	26교과목	

※ 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.

11. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실(1실)	실험·실습실(1 실)	비고
가브리엘관 209호(전용강의실)	가브리엘 202-5	-

스마트통합치유학과
Department of Smart Integrated Healing

1. 교육목표

• **인간의 안정된 정신으로 치유하기 위한 심리치유 전문인을 양성**
  - 스마트통합치유학과는 복잡한 사회구조 속에서 몸과 마음의 불균형으로부터 오는 스트레스 및 문제행동을 치유하기 위한 심리치유전문가를 배양

• **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.

• **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. 연혁

2022년 – 통합치유학과 신설
2023년 – 스마트통합치유학과 학과 명칭 변경

3. 교과 운영 방안

가. 미술심리상담사 교육을 바탕으로 한 발달재활서비스 국가자격을 취득하며, 14개의 주요 전공 관련 교과목의 단계적 이론 및 실습을 효율적으로 교육한다.
나. 치유농업사 교육을 바탕으로 한 국가자격을 취득하며, 주요 전공 관련 교과목의 단계적 이론 및 실습을 효율적으로 교육한다.
다. 사회치유전문가 교육을 바탕으로 한 한국직업능력개발원의 다양한 민간자격을 취득하며, 전공 관련 교과목을 다양하게 응용할 수 있도록 단계적 이론 및 실습을 효율적으로 교육한다.
라. 현장에서 이론과 실천을 접목하여 지역사회의 문제를 효과적으로 해결할 수 있는 창조적 능력 개발한다.

4. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (의사소통능력)	1) 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. 2) 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.	소통 능력을 평가
MC2 (글로벌 능력)	국제적 통합치유 전문가로서의 외국어로 소통할 수 있는 국제적 통합치유 흐름을 파악할 수 있으며, 외국의 사례를 이해할 수 있다.	글로벌 역량을 평가
MC3 (전공직무능력)	1) 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. 3) 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.	전공 직무 역량을 평가
MC4 (창의적 문제해결력)	1) 통합치유 전공 교과목 주제 제시에 대한 분석 능력을 높일 수 있다. 2) 통합치유 전공 교과목의 주제를 창의적으로 발상할 수 있으며, 이를 통해 효과적인 업무와 연결할 수 있다.	창의적 사고를 평가

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC5 (자기개발능력)	1) 통합치유 전공 수행 과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. 2) 통합치유 전공 교육을 통한 자기관리, 경력개발 능력을 갖추도록 한다. 3) 통합치유 전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무 능력을 향상시킨다.	자기개발 능력을 평가
MC6 (자원활용능력)	전공 영역별 미술심리, 발달재활서비스, 치유농업, 사회치유상담 전공 관련 현장업무의 인적, 물적 자원을 효율적으로 활용할 수 있다.	자원활용 능력을 평가
MC7 (대인관계능력)	1) 구성원 간에 능동적 관계 형성을 통해 프로젝트 수행 능력을 향상시킨다. 2) 전문가적 함량을 통해 팀워크, 리더십, 갈등해결, 협상 능력을 효과적으로 완성하도록 한다	공감능력을 평가
MC8 (공동체 윤리)	1) 가톨릭 정신을 바탕으로 인간애와 공동체 삶의 의미를 발견하도록 한다. 2) 통합치유 전문가로서 사회적 배려와 윤리의식을 가지며, 건전한 인성을 갖추도록 한다. 3) 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

○ 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.

○ 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

○ 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

6. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		
전선	색채와배색	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	장애아동미술재활	3													3	1	2										
전선	유아동미술치료	3													3	1	2										
전선	집단미술치료	3																3	1	2							
전선	미술재활프로그램개발및평가	3																3	1	2							
전선	미술치료연구방법	3																3	1	2							
전선	청소년미술치료	3																			3	1	2				
전선	미술재활현장실습 1	3																			3	1	2				
전선	미술재활현장실습 2	3																						3	1	2	
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	*통합예술치료	2																2	2								
전선	*드라마치료	2																2	2								
전선	치유농업개론	2				2	2																				
전선	재활의료이해	2				2	2																				
전선	치유농업대상진단	3							3	2	1																
전선	심리학개론	3										3	2	1													
전선	치유농업활동소재관리	3										3	2	1													
전선	*치유농업프로그램기획및개발	3													3	2	1										
전공과목 합계		72	9.5	6	4	10.5	7	4	9.5	5	5	12.5	7	6	15.5	7	9	13.5	8	6	6.5	3	4	3.5	2		

※ (*) 격년 과목

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명		
		발달재활전문가 (국가자격 필수과목)	사회치유전문가 (모래놀이치료사, 통합예술치료사, 독서심리상담사)	치유농업전문가 (국가자격 필수과목)
1학년	1학기	장애아동의이해 3-3-0 색채심리학 3-1-2 색채와배색 3-1-2		
	2학기	미술치료학개론 3-1-2	독서치료 3-1-2	재활의료이해 2-2-0 치유농업개론 2-2-0
2학년	1학기	매체연구및실습 3-1-2	글쓰기치료 3-1-2	치유농업대상진단 3-2-1
	2학기	미술심리진단평가 3-1-2	모래놀이치료초급 3-1-2	치유농업활동소재관리 3-2-1 심리학개론 3-2-1
3학년	1학기	창의적미술치료 3-1-2 유아동미술치료 3-1-2 장애아동미술재활 3-1-2	모래놀이치료중급 3-1-2*	치유농업프로그램기획및개발 3-2-1*
	2학기	미술치료연구방법 3-1-2 미술재활프로그램개발및평가 3-1-2 집단미술치료 3-1-2	통합예술치료 2-2-0* 드라마치료 2-2-0*	
4학년	1학기	청소년미술치료 3-1-2 미술재활현장실습1 3-1-2		
	2학기	미술재활현장실습2 3-1-2		

※ (*) 격년 과목
※ 치유농업사 2급(국가) : 과목 이수 후 양성기관 입학
※ 통합예술치료사(민간) : 과목 이수 후 검정시험
※ 발달재활서비스(미술심리재활 국가) : 과목 이수 후 검정시험
※ 모래놀이치료사 2급(민간) : 과목 이수 후 검정시험
※ 독서심리상담사 2급(민간) : 과목 이수 후 검정시험

8. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
전필	사제동행세미나 1~8							80	20	100
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
전선	장애아동의이해	50		30	20					100
전선	드라마치료	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
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
역량 총합		1,300		780	160	360	0	80	20	

9. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	사제동행세미나1~8	과목명(영문)	Seminar for Career Development
개요 및 특성	학생 전반의 상담, 행사, 특강 취업 등의 개별 및 전체 상담을 통해 학습의욕 성취와 향후 졸업시 산업체 진출에 도움이 되고자한다.		
교과목표	교수와 학생간의 유기적인 협력과 학생 개인의 생활지도 및 학교적응을 도와 지속 가능한 학교생활 유지		
교과내용	학생 진로, 프로젝트 수행, 전공과정 학습 등 구성원들의 진로를 설계하고 전공 학문기초와 역량을 강화 시킨다.		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	1) 구성원 간에 능동적 관계 형성을 통해 프로젝트 수행 능력을 향상시킨다. 2) 전문가적 함량을 통해 팀워크, 리더십, 갈등해결, 협상 능력을 효과적으로 완성하도록 한다.	그룹과제 상담참여
공동체윤리 (MC8)	20%	1) 가톨릭 정신을 바탕으로 인간애와 공동체 삶의 의미를 발견하도록 한다. 2) 통합치유 전문가로서 사회적 배려와 윤리의식을 가지며, 건전한 인성을 갖추도록 한다. 3) 사회 다양한 분야에 봉사하고, 전문인의 기본 봉사정신을 고취시킨다.	그룹과제 상담참여

과목 프로파일			
과목명(국문)	색채와 배색	영문과목명	Color & Colormatching
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.		
교과목표	색채와 배색에 대한 개념적인 이론과 실습을 통해 미술치료에 적용할 수 있도록 하고, 상황에 적합한 색채감각을 적용할 수 있도록 실습한다.		
교과내용	색채의 개념, 배색의 이론, 색채 실습, 배색 실습, 색채와 배색 활용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	1) 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. 2) 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.	이론
전공직무능력 (MC3)	30%	1) 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. 3) 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.	실습
자기개발능력 (MC5)	20%	1) 통합치유 전공 수행 과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. 2) 통합치유 전공 교육을 통한 자기관리, 경력개발 능력을 갖추도록 한다. 3) 통합치유 전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무 능력을 향상시킨다.	프로젝트 수행

과목 프로파일			
과목명(국문)	색채심리학	과목명(영문)	Color Psychology
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.		
교과목표	색채의 심리적 기능과 역할, 영향 등에 대한 색채심리학 이론과 연구 성과들을 학습한다. 또한 색채를 활용한 진단과 치료가 현장에 어떻게 적용되고 활용되는지 체계적으로 학습한다.		
교과내용	색채심리의 개념, 색채심리 이론, 색채 실습, 배색 실습, 색채와 배색 활용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	1) 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. 2) 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.	이론
전공직무능력 (MC3)	30%	1) 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. 3) 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.	실습
창의적 문제 해결력 (MC4)	20%	1) 통합치유 전공 교과목 주제 제시에 대한 분석 능력을 높일 수 있다. 2) 통합치유 전공 교과목의 주제를 창의적으로 발상할 수 있으며, 이를 통해 효과적인 업무와 연결할 수 있다.	프로젝트 수행

과목 프로파일			
과목명(국문)	미술치료학개론	과목명(영문)	Introduction to Art Therapy Counseling
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.		
교과목표	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.		
교과내용	미술치료학 이론, 미술치료의 역사, 미술치료의 종류, 미술치료 진단과 치료기법		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	1) 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. 2) 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.	이론
전공직무능력 (MC3)	30%	1) 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. 3) 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.	실습
창의적 문제해결력 (MC4)	20%	1) 통합치유 전공 교과목 주제 제시에 대한 분석 능력을 높일 수 있다. 2) 통합치유 전공 교과목의 주제를 창의적으로 발상할 수 있으며, 이를 통해 효과적인 업무와 연결할 수 있다.	프로젝트 수행

과목 프로파일			
과목명(국문)	매체연구및실습	과목명(영문)	Art Therapy Materials
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.		
교과목표	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.		
교과내용	매체의 개념, 재료의 이론, 표현방법 실습, 매체연구 사례, 실무활용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	1) 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. 2) 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.	이론
전공직무능력 (MC3)	30%	1) 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. 3) 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.	실습
자기개발능력 (MC5)	20%	1) 통합치유 전공 수행 과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. 2) 통합치유 전공 교육을 통한 자기관리, 경력개발 능력을 갖추도록 한다. 3) 통합치유 전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무 능력을 향상시킨다.	프로젝트 수행

과목 프로파일			
과목명(국문)	미술치료연구방법	과목명(영문)	Research Methods of Art Therapy
개요 및 특성	미술치료연구의 윤리적 역할과 미술치료 연구의 목적에 맞는 연구의 설계모형을 파악하고, 그에 따른 질적, 양적 연구방법을 학습한다.		
교과목표	미술치료 프로그램의 전반적인 분석 자료를 기반으로 질적, 양적 연구를 작성하도록 기초연구 이론을 교육한다. 이 교육을 통해 연구 절차의 이해, 조사도구의 활용 및 작성, 기초통계 활용, 보고서 작성 등의 전반적인 과정을 수행할 수 있도록 하는 것이 목표이다.		
교과내용	연구문제 및 보고서 이해, 문헌고찰, 연구도구 작성, 기초통계, 양적연구 이해, 질적연구 이해		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	1) 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. 2) 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.	이론
전공직무능력 (MC3)	30%	1) 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. 3) 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.	실습
창의적 문제 해결력 (MC4)	20%	1) 통합치유 전공 수행 과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. 2) 통합치유 전공 교육을 통한 자기관리, 경력개발 능력을 갖추도록 한다. 3) 통합치유 전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무 능력을 향상시킨다.	프로젝트 수행

과목 프로파일			
과목명(국문)	미술심리진단평가	과목명(영문)	Psychological Diagnosis and Assessment of Drawings
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.		
교과목표	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.		
교과내용	미술심리의 개념, 심리의 이론, 진단평가의 이해, 진단평가 실습, 진단평가 사례, 실무활용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	1) 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. 2) 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.	이론
전공직무능력 (MC3)	30%	1) 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. 3) 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.	실습
창의적 문제 해결력 (MC4)	20%	1) 통합치유 전공 교과목 주제 제시에 대한 분석 능력을 높일 수 있다. 2) 통합치유 전공 교과목의 주제를 창의적으로 발상할 수 있으며, 이를 통해 효과적인 업무와 연결할 수 있다.	프로젝트 수행

과목 프로파일			
과목명(국문)	창의적미술치료	과목명(영문)	Creative Art Therapy Seminar
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.		
교과목표	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.		
교과내용	창의적 미술치료의 개념, 창의적 미술 이론, 창의적 치료 기법, 미술 기법에 대한 종류, 창의적미술치료 진단평가 사례, 실무활용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	1) 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. 2) 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.	이론
전공직무능력 (MC3)	30%	1) 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. 3) 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.	실습
자기개발능력 (MC5)	20%	1) 통합치유 전공 수행 과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. 2) 통합치유 전공 교육을 통한 자기관리, 경력개발 능력을 갖추도록 한다. 3) 통합치유 전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무 능력을 향상시킨다.	프로젝트 수행

과목 프로파일			
과목명(국문)	청소년미술치료	과목명(영문)	Adolescent Art Therapy
개요 및 특성	다양한 청소년의 문제 유형에 따라 활용되는 미술 치료 기법을 학습하여 일반 청소년의 문제해동 개선과 부적응 해결 등의 실무에 활용할수 있도록 학습한다.		
교과목표	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.		
교과내용	청소년 미술치료의 개념, 청소년 미술치료 이론, 청소년 미술치료 기법, 청소년 미술치료 진단평가 사례, 실무활용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	1) 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. 2) 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.	이론
전공직무능력 (MC3)	30%	1) 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. 3) 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.	실습
자기개발능력 (MC5)	20%	1) 통합치유 전공 수행 과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. 2) 통합치유 전공 교육을 통한 자기관리, 경력개발 능력을 갖추도록 한다. 3) 통합치유 전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무 능력을 향상시킨다.	프로젝트 수행

과목 프로파일			
과목명(국문)	유아동미술치료	과목명(영문)	Art Therapy for Infants and Children
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.		
교과목표	본 과목은 유아동기의 신체, 정서, 인지 미술 발달과정과 특성 및 문제행동을 학습함. 유아동기의 발달적 특성과 문제행동에 적합한 미술치료 이론과 기법을 학습하고 이를 적용한다.		
교과내용	유아동 미술치료의 개념, 유아동 미술치료 이론, 유아동 미술치료 기법, 유아동 미술치료 진단평가 사례, 실무활용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	1) 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. 2) 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.	이론
전공직무능력 (MC3)	30%	1) 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. 3) 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.	실습
자기개발능력 (MC5)	20%	1) 통합치유 전공 수행 과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. 2) 통합치유 전공 교육을 통한 자기관리, 경력개발 능력을 갖추도록 한다. 3) 통합치유 전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무 능력을 향상시킨다.	프로젝트 수행

과목 프로파일			
과목명(국문)	집단미술치료	과목명(영문)	Group Art Therapy
개요 및 특성	집단 미술치료의 개념, 집단 미술치료 이론, 집단 미술치료 기법, 집단 미술치료 진단평가 사례, 실무활용 등의 내용을 통해 효과적인 집단미술치료 프로그램을 학습한다.		
교과목표	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.		
교과내용	집단 미술치료의 개념, 집단 미술치료 이론, 집단 미술치료 기법, 집단 미술치료 진단평가 사례, 실무활용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	1) 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. 2) 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.	이론
전공직무능력 (MC3)	30%	1) 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. 3) 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.	실습
자기개발능력 (MC5)	20%	1) 통합치유 전공 수행 과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. 2) 통합치유 전공 교육을 통한 자기관리, 경력개발 능력을 갖추도록 한다. 3) 통합치유 전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무 능력을 향상시킨다.	프로젝트 수행

과목 프로파일			
과목명(국문)	장애아동미술재활	과목명(영문)	Understanding human development of cognition and movement
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.		
교과목표	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.		
교과내용	장애아동 미술재활의 개념, 장애아동 이론, 미술재활 치료 기법, 미술재활치료 미술재활 진단평가 사례, 실무활용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	1) 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. 2) 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.	이론
전공직무능력 (MC3)	30%	1) 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. 3) 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.	실습
자기개발능력 (MC5)	20%	1) 통합치유 전공 수행 과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. 2) 통합치유 전공 교육을 통한 자기관리, 경력개발 능력을 갖추도록 한다. 3) 통합치유 전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무 능력을 향상시킨다.	프로젝트 수행

과목 프로파일			
과목명(국문)	미술재활 프로그램 개발 및 평가	과목명(영문)	Development and evaluation of Art rehabilitation Program
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.		
교과목표	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.		
교과내용	미술재활 프로그램의 개념, 미술재활 이론, 미술재활 프로그램 기법, 미술재활 프로그램 진단평가 사례, 실무활용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	1) 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. 2) 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.	이론
전공직무능력 (MC3)	30%	1) 전공 영역별 미술심리, 발달재활서비스, 치유농업, 사회치유상담 전공 관련 현장업무의 인적, 물적 자원을 효율적으로 활용할 수 있다.	실습
자기개발능력 (MC5)	20%	1) 통합치유 전공 수행 과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. 2) 통합치유 전공 교육을 통한 자기관리, 경력개발 능력을 갖추도록 한다. 3) 통합치유 전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무 능력을 향상시킨다.	프로젝트 수행

과목 프로파일			
과목명(국문)	미술재활 현장실습	과목명(영문)	Art Therapy Fieldwork
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.		
교과목표	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.		
교과내용	미술재활현장실습의 개념, 미술재활 이론, 미술재활 기법, 미술재활 실습 절차, 실무결과 보고서 작성		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	1) 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. 2) 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.	이론
전공직무능력 (MC3)	30%	1) 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. 3) 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.	실습
자기개발능력 (MC5)	20%	1) 통합치유 전공 수행 과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. 2) 통합치유 전공 교육을 통한 자기관리, 경력개발 능력을 갖추도록 한다. 3) 통합치유 전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무 능력을 향상시킨다.	프로젝트 수행

과목 프로파일			
과목명(국문)	장애아동의이해	과목명(영문)	Understanding of Children with Special Needs
개요 및 특성	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.		
교과목표	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.		
교과내용	장애아동의 개념, 장애아동의 발달과정, 장애아동 진단, 장애아동 유형, 장애아동의 관리 서비스		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	1) 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. 2) 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.	이론
전공직무능력 (MC3)	30%	1) 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. 3) 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.	실습
창의적 문제 해결력 (MC4)	20%	1) 통합치유 전공 교과목 주제 제시에 대한 분석 능력을 높일 수 있다. 2) 통합치유 전공 교과목의 주제를 창의적으로 발상할 수 있으며, 이를 통해 효과적인 업무와 연결할 수 있다.	프로젝트 수행

과목 프로파일			
과목명(국문)	글쓰기치료	과목명(영문)	Writing Therapy
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.		
교과목표	글쓰기 치료의 이론적 역사적 배경과 특성을 이해하며 실제로 활용할 수 있도록 다양한 방법 등을 익힘으로써 자신과 타인을 이해하며 당면한 문제를 해결할 수 있도록 돕는다.		
교과내용	글쓰기 치료의 개념, 글쓰기 치료 이론, 글쓰기 치료 기법, 글쓰기 치료 진단평가 사례, 실무활용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	1) 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. 2) 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.	이론
전공직무능력 (MC3)	30%	1) 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. 3) 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.	실습
자기개발능력 (MC5)	20%	1) 통합치유 전공 수행 과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. 2) 통합치유 전공 교육을 통한 자기관리, 경력개발 능력을 갖추도록 한다. 3) 통합치유 전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무 능력을 향상시킨다.	프로젝트 수행

과목 프로파일			
과목명(국문)	독서치료	과목명(영문)	Reading Therapy
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 이뤄낼수있도록 설계된 치료과정이다. 따라서 이교과는 이론뿐만 아니라 실제적인 임상경험이 될 수 있도록 노력하고자한다.		
교과목표	독서치료의 정의와 이론적 기초를 이해하고 독서치료의 단계 및 절차와 자료에 대한 선정기준을 학습한 후 전문인으로서의 기본적 자질과 독서치료의 전망을 탐색한다.		
교과내용	독서 치료의 개념, 독서 치료 이론, 독서 치료 기법, 독서 치료 진단평가 사례, 실무활용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	1) 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. 2) 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.	이론
전공직무능력 (MC3)	30%	1) 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. 3) 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.	실습
자기개발능력 (MC5)	20%	1) 통합치유 전공 수행 과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. 2) 통합치유 전공 교육을 통한 자기관리, 경력개발 능력을 갖추도록 한다. 3) 통합치유 전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무 능력을 향상시킨다.	프로젝트 수행

과목 프로파일			
과목명(국문)	통합예술치료	과목명(영문)	Integrative Arts Therapy
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.		
교과목표	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.		
교과내용	통합예술치료의 개념, 통합예술치료 이론, 통합예술치료 기법, 통합예술치료 진단평가 사례, 실무활용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	1) 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. 2) 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.	이론
전공직무능력 (MC3)	30%	1) 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. 3) 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.	실습
자기개발능력 (MC5)	20%	1) 통합치유 전공 수행 과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. 2) 통합치유 전공 교육을 통한 자기관리, 경력개발 능력을 갖추도록 한다. 3) 통합치유 전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무 능력을 향상시킨다.	프로젝트 수행

과목 프로파일			
과목명(국문)	드라마치료	과목명(영문)	Drama therapy
개요 및 특성	이 교과는 드라마를 통한 치료 이론을 이해하고 실체적인 실습을 통해 심리치유적 역량을 함양하고자 한다. 드라마 치료는 심리정서적 문제와 장애를 가진 사람들을 치료하는 임상상담의 한 분야이다.		
교과목표	드라마치료는 다양한 치유적인 효과가 있는 드라마 스토리 매체를 상담의 도구로 활용하여 체계적이고 다양한 기법들을 심리치료 이론과 기법 및 임상실습을 개인 및 집단에 활용할 수 있도록 학습한다.		
교과내용	드라마치료의 개념, 드라마치료 이론, 드라마치료 기법, 드라마치료 진단평가 사례, 드라마치료 실무활용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	1) 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. 2) 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.	이론
전공직무능력 (MC3)	30%	1) 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. 3) 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.	실습
자기개발능력 (MC5)	20%	1) 통합치유 전공 수행 과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. 2) 통합치유 전공 교육을 통한 자기관리, 경력개발 능력을 갖추도록 한다. 3) 통합치유 전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무 능력을 향상시킨다.	프로젝트 수행

과목 프로파일			
과목명(국문)	모래놀이치료 초급	과목명(영문)	sandplay therapy beginner
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.		
교과목표	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.		
교과내용	모래놀이치료의 분야 이해, 모래놀이치료 진단 평가 실무, 모래놀이치료 치료 사례, 모래놀이치료 결과 분석, 실무활용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	1) 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. 2) 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.	이론
전공직무능력 (MC3)	30%	1) 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. 3) 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.	실습
자기개발능력 (MC5)	20%	1) 통합치유 전공 수행 과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. 2) 통합치유 전공 교육을 통한 자기관리, 경력개발 능력을 갖추도록 한다. 3) 통합치유 전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무 능력을 향상시킨다.	프로젝트 수행

과목 프로파일			
과목명(국문)	모래놀이치료 중급	과목명(영문)	Sandplay Therapy Intermediate
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.		
교과목표	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.		
교과내용	모래놀이치료의 분야 이해, 모래놀이치료 진단 평가 실무, 모래놀이치료 치료 사례, 모래놀이치료 결과 분석, 실무활용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	1) 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. 2) 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.	이론
전공직무능력 (MC3)	30%	1) 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. 3) 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.	실습
자기개발능력 (MC5)	20%	1) 통합치유 전공 수행 과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. 2) 통합치유 전공 교육을 통한 자기관리, 경력개발 능력을 갖추도록 한다. 3) 통합치유 전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무 능력을 향상시킨다.	프로젝트 수행

과목 프로파일			
과목명(국문)	치유농업개론	과목명(영문)	Introduction to Healing Agriculture
개요 및 특성	치유농업은 농업, 농촌의 다원적 기능을 바탕으로 다양한 농업, 농촌자원을 활용하여 농업활동을 통해 대상자의 건강유지,회복,증진을 목적으로 하는 농업활동을 의미한다. 치유농업대상자의 신체,인지,심리,사회적 건강을 회복하기 위해 치유농업자원,치유농업시설 등을 이용하여 교육하거나 설계한 프로그램을 체계적으로 수행하여 사회적, 경제적 부가가가치를 창출한다.		
교과목표	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.		
교과내용	치유농업 이론, 치유농업의 역사, 치유농업의 종류, 치유농업 산업 분야		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	1) 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. 2) 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.	이론
전공직무능력 (MC3)	30%	1) 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. 3) 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.	실습
창의적 문제 해결력 (MC4)	20%	1) 통합치유 전공 교과목 주제 제시에 대한 분석 능력을 높일 수 있다. 2) 통합치유 전공 교과목의 주제를 창의적으로 발상할 수 있으며, 이를 통해 효과적인 업무와 연결할 수 있다.	프로젝트 수행

과목 프로파일			
과목명(국문)	재활의료의 이해	과목명(영문)	Understanding Rehabilitation Medicine
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.		
교과목표	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.		
교과내용	재활의료 이론, 재활의료의 역사, 재활의료의 종류, 재활의료 산업 분야		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	1) 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. 2) 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.	이론
전공직무능력 (MC3)	30%	1) 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. 3) 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.	실습
창의적 문제 해결력 (MC4)	20%	1) 통합치유 전공 교과목 주제 제시에 대한 분석 능력을 높일 수 있다. 2) 통합치유 전공 교과목의 주제를 창의적으로 발상할 수 있으며, 이를 통해 효과적인 업무와 연결할 수 있다.	프로젝트 수행

과목 프로파일			
과목명(국문)	치유농업 대상 진단	과목명(영문)	Healing agriculture target diagnosis
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.		
교과목표	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.		
교과내용	치유농업 진단 개념, 치유농업 진단 이론, 치유농업 진단의 이해, 치유농업 진단 실습, 진단평가 사례, 실무활용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	1) 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. 2) 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.	이론
전공직무능력 (MC3)	30%	1) 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. 3) 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.	실습
자기개발능력 (MC5)	20%	1) 통합치유 전공 수행 과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. 2) 통합치유 전공 교육을 통한 자기관리, 경력개발 능력을 갖추도록 한다. 3) 통합치유 전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무 능력을 향상시킨다.	프로젝트 수행

과목 프로파일			
과목명(국문)	치유농업 활동소재 관리	과목명(영문)	Material management for healing agricultural activities
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.		
교과목표	치유농업의 식물, 동물 활동 소재를 이용하여 치유농업의 교육적 기능,치료적 기능,사회통합 기능로 인간의 삶의 질 향상에 관한 교육과정이다.		
교과내용	치유농업 활동소재 개념, 치유농업 활동소재 이론, 치유농업 식물치료 이해, 치유농업 동물치료 이해, 치유농업 활동소재 설계, 치유농업 활동소재 사례, 실무활용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	1) 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. 2) 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.	이론
전공직무능력 (MC3)	30%	1) 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. 3) 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.	실습
자기개발능력 (MC5)	20%	1) 통합치유 전공 수행 과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. 2) 통합치유 전공 교육을 통한 자기관리, 경력개발 능력을 갖추도록 한다. 3) 통합치유 전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무 능력을 향상시킨다.	프로젝트 수행

과목 프로파일			
과목명(국문)	심리학개론	과목명(영문)	Introduction to Psychology
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.		
교과목표	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.		
교과내용	심리학의 개념, 심리학의 역사, 심리학 이론, 집단 심리 이론, 관계학적 심리 이론, 심리분석 사례		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	1) 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. 2) 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.	이론
전공직무능력 (MC3)	30%	1) 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. 3) 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.	실습
창의적 문제 해결력 (MC4)	20%	1) 통합치유 전공 교과목 주제 제시에 대한 분석 능력을 높일 수 있다. 2) 통합치유 전공 교과목의 주제를 창의적으로 발상할 수 있으며, 이를 통해 효과적인 업무와 연결할 수 있다.	프로젝트 수행

과목 프로파일			
과목명(국문)	치유농업 프로그램기획 및 개발	과목명(영문)	Planning and Development of Healing Agriculture Program
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.		
교과목표	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.		
교과내용	치유농업 프로그램 기획, 치유농업 프로그램 개발, 치유농업 프로그램 적용 사례, 치유농업 프로그램 실행		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	1) 구성원 간의 통합치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. 2) 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.	이론
전공직무능력 (MC3)	30%	1) 통합치유 전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. 2) 통합치유 전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습 능력을 향상시킨다. 3) 통합치유 전공 관련 수행과정에 있어서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.	실습
자기개발능력 (MC5)	20%	1) 통합치유 전공 수행 과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. 2) 통합치유 전공 교육을 통한 자기관리, 경력개발 능력을 갖추도록 한다. 3) 통합치유 전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무 능력을 향상시킨다.	프로젝트 수행

10. 전공 이수 요건

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

11. 전공 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 갖추고 지역인재와 더불어 사는 인격을 보유한 대한민국 최고의 해양치유레저 전문가 양성을 목적으로 한다. 이를 위해 해양치유 및 해양레저관련 이론 및 실기교과목을 다양하게 제공하여 해양치유레저 전문가들이 미래 해양치유 분야에서 선도적인 역할을 담당하도록 전문적인 지식을 함유하도록 한다.

또한, 대학 생활의 건강한 삶을 유지·증진을 도모하기 위해 해양치유레저 분야에 능동적으로 대처할 수 있도록 미래 비전을 담은 해양치유레저 전문가를 양성하기 위해 다음과 같은 세부 교육목표를 설정한다.

① 국가와 세계 발전에 기여 하는 호연지기와 전문지식을 함양한 해양치유레저 전문가 양성
② 지역인재 등용을 위한 창의융합형 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. 연혁

- 2021.04 평생교육체제지원사업 해양교과설치 타당성 검토
- 2022.05 평생교육체제지원사업 해양레저스포츠학과설치 내부검토
- 2023.01 평생교육체제지원사업 해양치유레저학과 설치 확정
- 2023.06 휴먼서비스 대학 해양치유레저학과 교과목 편성
- 2024.03 해양치유레저학과 신입생 15명(성인학습자전형 10명, 만학도전형 5명)
- 2024.09 해양치유레저학과 신입생 25명 증원(성인학습자전형 20명, 만학도전형 5명)
- 2024.11 휴먼서비스 대학 2025년 해양치유레저학과 교과목 편성(교과목 일부 수정)

3. 교과 운영 방안

가톨릭관동대학교 해양치유레저학과는 해양치유레저 전문가를 양성함에 따라, 2023년「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	평가방법
MC1 (공감적의사소통 능력)	학습자의 정서를 고려하여 효과적으로 의사소통하는 능력	발표, 토론, 팀보고서
MC2 (내용전문성개발 능력	해양치유레저 전문가의 교과내용지식, 교수내용지식, 교육과정지식 등의 해양치유와 레저에 대한 전문성을 지속해서 계발하는 능력	시험, 프로젝트, 보고서
MC3 (기획프로그램구성능력)	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 유자발전시킬 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 해양레저가 필요한 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. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	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	AI를 활용한 해양치유리터러시	3							3	2	1																교과교육
전기	해양생태계	3										3	3	0													교과교육
전필	해양치유를 위한 인간발달심리	3							3	1	2																·기본이수
전심	해양치유요법	3										3	1	2													교과교육
전심	해양치유관광상품개발	3							3	3	0																교과교육
전기	해양치유와헬스케어산업	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										교과교육
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
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																						교과교육
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	드론과 해양조사	3							3	2	1																교과교육
전심	수영 II	3										3	0	3													교과교육
전심	레저낚시	3										3	1	2													교과교육
전필	해양레저마케팅	3																			3	2	1				·기본이수
전심	해양레저컨설팅	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			9.5			18.5			18.5			12.5			18.5			9.5			6.5			

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명						
1학년	1학기	해양치유기초 3-3-0	해양환경의 이해 3-3-0	해양레저스포츠 I 3-1-2	수영 I 3-0-3			
	2학기	해양치유프로그램 3-2-1	해양레저스포츠 II 3-1-2	해양레저심리상담 3-3-0				
2학년	1학기	AI를 활용한 해양치유리터러시 3-2-1	동력수상레저기구 이해 3-1-2	해양치유를 위한 인간발달심리 3-1-2	해양치유관광상품 개발 3-3-0	드론과 해양조사 3-2-1	해양레저와 재활 3-2-1	
	2학기	해양생태계 3-3-0	해양치유요법 3-1-2	소형선박 조종 I 3-0-3	수영 II 3-0-3	레저낚시 3-1-2	해양레저현장실습 3-0-3	
3학년	1학기	해양치유와헬스 케어산업 3-2-1	해양자원관리및 통계 3-2-1	해양구급 및 안전 3-2-1	문서기획 및 작성 3-2-1			
	2학기	해양레저기구 엔지니어 3-2-1	소형선박 조종 II 3-1-2	해양치유기획 3-2-1	해양치유서비스 마케팅 3-2-1	해양치유와 스마트산업 3-3-0	해양치유고객상담 및관리 3-2-1	
4학년	1학기	해양치유관광산업 3-1-2	해양치유실습 3-0-3	해양레저마케팅 3-2-1				
	2학기	해양치유인문학 3-3-0	해양레저컨설팅 3-2-1					

8. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
전필	해양치유기초	40				40		20		100
전선	해양환경의 이해		40			40		20		100
전필	해양치유프로그램		40	20		40				100
전기	AI를 활용한 해양치유 리터러시		40			40		20		100
전필	해양치유를 위한 인간발달심리				40	40		20		100
전심	해양치유 관광상품개발				20	40		40		100
전기	해양생태계	20			40	40				100
전심	해양치유요법				40	40		20		100
전기	해양치유와 헬스케어산업				40			40	20	100
전심	해양자원관리 및 통계		40		20	40				100
전심	해양치유실습			20	40	40				100
전심	해양치유기획		40	20		40				100
전심	해양치유서비스마케팅		60			40				100
전심	해양치유와 스마트산업		60			40				100
전심	해양치유 고객상담 및 관리		50		30			20		100
전심	해양치유관광산업		40			40	20			100
전필	해양치유인문학	20	40			40				100
전필	해양구급 및 안전		40		20	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	드론과 해양조사		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	해양레저기구 엔지니어		40		40	20				100
전심	소형선박 조종 II		60					40		100
전필	해양레저마케팅		60		40					100
전심	해양레저컨설팅		60			40				100
역량 총합		120	1,200	120	520	1,020	20	360	40	

9. 과목 프로파일

(해양시작) 과목 프로파일			
과목명(국문)	사제동행세미나1~8	과목명(영문)	Seminar for career development 1~8
개요 및 특성	사제동행세미나는 해양치유레저학과 소속 재학생들을 소그룹으로 편성하여 담당 지도교수가 멘토 역할을 하여 입학에서부터 졸업 후 까지 지도하는 맞춤형 교육프로그램이다.		
교과목표	학생들에게 목표 의식을 심어주고 수행과정을 밀착 지도하여 졸업과 함께 자신의 목표를 달성할 수 있도록 도와준다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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. 해양지유레저 전문인을 기반한 활동들(비교과)을 수행할 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. 스스로를 관리하고 개발하는 능력을 함양할 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(국문)	해양치유기초	과목명(영문)	Marine healing basics
개요 및 특성	다양하고 풍부한 해양자원을 활용한 해양치유산업을 해양 신산업으로 육성하여 바다에서 새로운 성장동력확보 필요성을 인식하는 해양치유의 기초이론을 학습하는 교과목이다.		
교과목표	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.		
교과내용	1. 해양치유국가 주도 산업화 추진 배경의 이해 2. 해양치유산업을 통한 일자리와 부가가치 창출에 대한 이해 3. 해양자원을 이용한 신체적, 정신적 건강추구의 해양치유에 대한 이해. 4. 해양치유 법제도의 이해 5. 해양치유와 건강증진방법의 이해		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공 기초 능력(MC1)	40%	1. 해양치유산업의 진로방향성에 대한 보고서를 기획/관리할 수 있다. 2. 해양치유기초 이론을 설명하고, 이론과정을 발표할 수 있다.	과제
실제적문제해결 역량(MC5)	40%	1. 해양치유자원을 분류하고 이를 활용할 수 있도록 디자인할 수 있다. 2. 해양치유에 대한 접근방법을 설명할 수 있다.	퀴즈, 시험 활동과제
학습자원활용능력 (MC7)	20%	1. 해양치유자원의 개발과 이를 활용한 상호작용의 원리를 설명할 수 있다. 2. 해양치유자원의 6차산업 발전의 기본을 설명할 수 있다.	발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	해양환경의 이해	과목명(영문)	Understanding the marine environment
개요 및 특성	해양치유를 위한 해양치유자원의 형성과 가공을 위한 과정을 이해하고, 이에 기반한 해양환경의 구성과 발달과정을 학습한다.		
교과목표	학생들에게 목표 의식을 심어주고 수행과정을 밀착 지도하여 졸업과 함께 자신의 목표를 달성할 수 있도록 도와준다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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. 해양환경을 설명할 수 있다. 2. 해양치유의 실행이 가능토록 해양환경을 설명할 수 있다.	과제
실제적문제해결 역량(MC5)	40%	1. 해양환경을 조망할 수 있도록 디자인 설계를 할 수 있다. 2. 해양환경에 대한	발표
학습자원활용 능력(MC7)	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(국문)	해양치유프로그램	과목명(영문)	marine healing program
개요 및 특성	국민의 건강을 증진시키기 위한 제반활동의 기본과정을 이해하고 해양치유자원을 활용하여 해양치유활동을 위한 프로그램의 기본 방향과 기획의 특수성을 학습한다.		
교과목표	1. 해양치유를 위한 기본적 프로그램을 기획할 수 있고, 해양치유자원의 활용을 통한 해양치유실천 프로그램을 작성할 수 있다.		
교과내용	1. 해양치유 시설, 환경, 자원 등을 활용한 해양치유프로그래밍 2. 해양치유프로그램 기획을 위한 프로그래밍의 이해 3. 해양치유프로그램 운영의 이해 4. 해양치유 프로그램의 효과평가를 위한 방법		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 구성 능력(MC3)	20%	국민의 건강을 증진하도록 발전적 아이디어를 생산 적용이 가능하다.	발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	AI를 활용한 해양치유 리터러시	과목명(영문)	Marine healing literacy using AI
개요 및 특성	해양치유 문해력은 해양을 활용한 건강, 정서적, 육체적, 치유능력에 대한 이해와 인공지능의 힘을 결합하는 새로운 개념으로 해양의 생태계와 인간복지와의 상호작용을 더 잘 이해하고 치유목적으로 활용되는 방법을 학습하는 교과목이다.		
교과목표	해양치유리터러시의 전문영역을 이해하고 이를 학습 현장에 적용할 수 있다.		
교과내용	1. AI를 활용하여 해양치유의 신체적 건강상 이점을 학습한다. 2. AI를 활용하여 해양치유의 심리적 치유를 학습한다. 3. AI를 활용하여 해양치유 교육에서 AI통합의 접근을 이해한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 관련된 문해력 교육 도구를 개발 활용할 수 있다.	과제
실제적문제해결 역량(MC5)	40%	AI로 강화된 인간과 해양의 집단치유를 설명할 수 있다.	발표
학습자원활용 능력(MC7)	20%	해양치유의 직업적 소명 의식을 이해하고, 설명할 수 있다.	발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	해양치유를 위한 인간발달심리	과목명(영문)	Human development psychology for marine healing
개요 및 특성	해양치유서비스의 핵심 기반인 운동요법, 심리요법, 그 밖의 해양치유자원을 활용한 건강증진 기법이 필요한 인간발달의 심리적 원리를 학습한다.		
교과목표	해양치유를 위한 인간발달심리는 해양치유서비스를 위한 기본적 접근방법을 학습하고, 이에 기반한 인간발달심리학의 관점에서 해양치유의 여러 가지 긍정적인 영향을 학습한다.		
교과내용	심리적 원리를 적용하여 인간발달과정에서 영향을 주는 심리적 안정감, 사회적 상호작용, 신체적 활동, 자연과의 연결, 정신적 회복력 등을 다양한 연령대와 배경을 가진 경로에 따라 적용하는 방법을 학습한다.		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 전문성개발능력 (MC5)	40%	해양치유를 위한 인간발달심리에 대해 전문적인 내용을 설명할 수 있다.	중간/기말 시험 수업지도안
학습자원활용 능력(MC7)	20%	해양치유를 위한 심리검사지를 활용할 수 있다.	보고서
학습성과평가 능력(MC4)	40%	해양치유가 인간발달에 긍정적인 영향을 미치는 경로를 설명할 수 있다.	성찰일지 포트폴리오

과목 프로파일			
과목명(국문)	해양치유요법	과목명(영문)	Marine Healing Therapy
개요 및 특성	해양치유서비스의 핵심 기반인 운동요법, 심리요법, 그 밖의 해양치유자원을 활용한 건강증진 기법을 심화학습한다.		
교과목표	해양치유요법 Ⅱ는 해양치유서비스를 위한 심화된 접근방법을 학습하고, 이에 기반한 심리/운동요법을 전문적으로 학습한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 전문성개발능력 (MC5)	40%	해양치유서비스를 위한 심리/운동요법을 수행할 수 있다.	중간/기말 시험 수업지도안
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(국문)	해양치유관광상품개발	과목명(영문)	Development of marine healing tourism products
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.		
교과목표	6차산업의 융복합적 사고를 바탕으로 해양치유산업의 자원을 활용한 상품개발을 학습하고, 다양한 개발이론을 디자인하여 새로운 관광상품을 개발하는 이론적 근거를 학습하는 것을 목표로 함		
교과내용	1. 해양치유자원과 관광의 융복합적 사고 이론 2. 해양치유자원과 관광상품개발을 위한 전략적 사고 형성과정		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(MC5)	40%	해양치유 관광상품을 기반한 개발을 수행할 수 있다.	발표평가 (동료)
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(국문)	해양생태계	과목명(영문)	marine ecosystem
개요 및 특성	해양치유자원의 이용 및 적용과 해양생태계의 이해를 위한 해양치유환경의 학습과 해양환경의 기후, 해양생물, 해양생태계에 대하여 학습한다.		
교과목표	해양생태계의 기본환경과 해양생물에 대해 학습한다.		
교과내용	해양생태계의 제이론, 해양치유환경, 해양환경과 기후, 해양생물 등 해양생태계 전반을 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	해양치유와헬스케어산업	과목명(영문)	Marine healing and healthcare industry
개요 및 특성	6차산업의 핵심을 이해하고 해양치유와 헬스케어산업의 기본 방향을 이해하고 학습한다.		
교과목표	해양치유와 헬스케어산업의 기본역동을 이해하고 이에 기반한 헬스케어산업의 현황과 방향성을 이해하여 해양치유의 기본역량을 함양한다.		
교과내용	6차산업과 헬스케어산업의 역동에 대한 이해와 해양치유상품과 헬스케어상품의 콜라보네이션의 이해한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	해양자원관리및통계	과목명(영문)	Marine resource management and statistics
개요 및 특성	해양치유관리를 위한 통계적 처리 방법을 학습하여 효과평가의 환류계획을 수행하는 능력을 함양하는 교과목이다.		
교과목표	해양치유관리의 효과적 환류계획의 수행을 위한 통계처리의 학습		
교과내용	해양자원관리를 위한 프로그램 구성 및 기획, 해양치유 프로그램의 평가 및 관리 및 해양치유효과 평가를 위한 통계처리 방법을 이해한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	환류계획의 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(국문)	해양치유실습	과목명(영문)	Marine healing practice
개요 및 특성	해양치유서비스의 유형과 실제의 경험을 바탕으로 해양치유의 현장을 탐색한다.		
교과목표	해양치유서비스의 핵심을 이해하기 위한 현장학적 정보를 이해한다.		
교과내용	국내 정기적 해양치유박람회의 현장탐색을 기본으로 하며, 해양치유시설, 산업, 프로그램 등을 직접 탐색함과 해양치유관련 기관의 현장체험을 기본으로 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
생물자원 활용 능력(MC5)	40%	해양치유실습기관을 탐색하고 이를 활용할 수 있는 준거를 설명한다.	과제
실제적문제해결 역량(MC5)	40%	해양치유실습 현장탐색을 할 수 있다.	발표
기획프로그램 구성 능력(MC3)	20%	해양치유실습자원의 교류계획을 작성할 수 있다.	발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	해양치유기획	과목명(영문)	Marine Healing Planning
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.		
교과목표	해양치유 기술을 효과적으로 관리하고 조율할 수 있으며, 해양치유사로서 경험의 성찰과 창의적이고 분석적인 프로그램밍 솔루션 개발을 하는 것을 학습목표로 한다.		
교과내용	적절한 의사소통기법을 이해하고, 해양치유자원의 효율적 활용을 위한 근거중심적 사례탐색을 통하여, 해양치유의 융복합적 사고를 지향할 수 있도록 기획론을 학습하는 교과목이다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	해양치유서비스마케팅	과목명(영문)	Marine Healing Service Promotion and Marketing
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.		
교과목표	인공지능시대와 해양치유의 병행적 삶의 효율성을 극대화하기 위한 서비스마인드와 마케팅 전략을 브랜딩하여 융복합적 자산의 함양을 목표로 한다.		
교과내용	1. 해양치유전문가로서 서비스 홍보에 대한 서비스마인드를 습득하고 전문가로서의 태도를 학습한다. 2. 해양치유 서비스 분야의 원칙을 이해하여 홍보전략을 이해한다. 3. 각, 국가별 해양치유 서비스의 홍보전략과 마케팅 전략의 다양성과 특성을 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	해양치유와스마트산업	과목명(영문)	Marine Healing and Smart Industry
개요 및 특성	해양치유를 위한 헬스케어산업과 연계한 스마트 해양치유의 기본 방향과 진로계획을 자신이 설정하고 이를 산업화할 수 있는 탐색 연구교과목이다.		
교과목표	스마트해양치유와 부합할 수 있는 해양치유상품의 개발과 특허를 위한 제반 이론을 학습하는 데 있다.		
교과내용	해양치유상품의 개발을 위한 탐색과정을 학습함과 스마트해양치유의 기본과정 및 스마트해양치유상품의 특성을 이해한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	해양치유관광산업	과목명(영문)	Marine healing tourism industry
개요 및 특성	해양치유관광산업의 활성화를 위한 지역인문사회, 역사문화자원의 탐색과 적용을 학습하는 교과목이다.		
교과목표	해양자원의 탐색과 활용을 통한 해양치유관광산업의 방향성을 학습하고 이를 적용할 수 있다.		
교과내용	해양치유관광산업을 연계할 수 있는 지역 인문사회자원과 역사문화자원을 탐색한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	해양치유인문학	과목명(영문)	Marine Healing Humanities
개요 및 특성	해양치유를 향유 할 수 있도록 해양치유와 관련한 인문적 소양(영화, 연극, 포럼, 발표, 학술제, 발표회)을 함양하는 세미나 실습 형태의 교과목이다.		
교과목표	인문적 소양을 갖춘 전인적 인격으로 진실한 해양치유가 가능한 전문인을 양성하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	해양환경과 자원을 활용한 해양치유의 인문적 작품을 탐색하고 이를 바탕으로 진실한 해양치유의 인격학습과 해양치유의 인문적 소양 함양을 위한 전문가와의 인터뷰 연구와 발표를 하며, 인문적 작품세계와의 소통을 통한 마음의 치유가 가능하도록 탐색하는 학습과정을 갖는다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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. 해양치유레저를 향유할 수 있도록 인문적 소양을 함양하고 이에 기반한 활동들(비교과)을 수행할 수 있다. 2. 자신의 진로를 설정하여 이를 정리하여 과제로 제출할 수 있다.	중간/기말 시험
실제적문제해결 역량(MC5)	40%	1. 해양치유를 위한 인문적 내용을 요약하여 발표할 수 있다. 2. 해양치유를 위한 인문적 소양을 탐색할 수 있다.	발표
공감적의사소통 역량(MC1)	20%	1. 발표 시 한 학기 동안 배운 다양한 내용(자원)을 해양치유를 위해 공유할 수 있다. 2. 해양치유를 위한 인문적 발견을 적극적으로 표현하고 토론할 수 있다.	발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	해양치유고객상담및관리	과목명(영문)	Marine healing customer consultation and management
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 해양치유현장의 고객상담 연구, 교수, 상담에 도움을 주도록 구성한 교과목으로 자신의 삶과 타인, 그리고 공동체 등을 이해한다.		
교과목표	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.		
교과내용	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 구체적 고객상담법을 이해한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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. 해양치유 활동에 따른 심리적/정서적 효과의 기본 원리와 성격을 이해하고, 이를 바탕으로 심리적 개입 방법을 활용할 수 있다. 2. 심리적 정서적 활동의 실습 사례를 정확히 이해하고, 적합한 해양환경 심리 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	중간/기말 시험 수업지도안
학습성과평가 역량(MC4)	30%	1. 해양환경 상황에서의 심리적 정서적 중요성을 현장에서 적용할 수 있다. 2. 고객 심리상담 실습 노트에 제시된 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 그 대안의 합리적인 근거를 설명할 수 있다. 3. 해양치유지도사로서 심화된 심리적 기초를 다질 수 있다.	성찰일지 포트폴리오
학습자원활용 역량(MC7)	20%	1. 해양치유환경의 심리적 정서적 제반 이론을 바탕으로 고객서비스 분야의 심리상담사 자격과정에 합격할 수 있다. 2. 해양치유 현장에서 상담활동에 필요한 피드백 노트를 작성할 수 있다.	자격증 취득

과목 프로파일			
과목명(국문)	해양레저스포츠 I	과목명(영문)	Marine leisure sports I
개요 및 특성	치유의 목표를 설정할 수 있도록 해양레저스포츠의 방향성을 탐색하고 이를 체득하는 기본과정의 교과목이다.		
교과목표	해양치유레저의 목표를 달성하기 위해 수상에서 이루어질 수 있는 다양한 형태의 수상레저스포츠를 경험하고 이를 완성하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	내수면에서 이루어지는 수상스포츠를 탐색하고 이를 경험하여 치유의 기본방향을 설정하고, 수상스포츠의 자격과정을 고찰하고 이를 취득한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	해양레저스포츠 II	과목명(영문)	Marine leisure sports II
개요 및 특성	치유의 목표를 설정할 수 있도록 해양레저스포츠의 방향성을 탐색하고 이를 체득하는 심화과정의 교과목이다.		
교과목표	해양치유레저의 목표를 달성하기 위해 수상/수중에서 이루어질 수 있는 다양한 형태의 수상레저스포츠를 경험하고 이를 치유경험으로 완성하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	해수면에서 이루어지는 수상/수중 스포츠를 탐색하고 이를 경험하여 치유의 기본 및 심화 방향을 설정하며,수상/수중 스포츠의 자격과정을 고찰하고 이를 취득한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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/수중 스포츠를 탐색하고 참여하는 교수 및 학생들에게 설명할 수 있다.	자격취득

과목 프로파일			
과목명(국문)	동력수상레저기구이해	과목명(영문)	Powered water leisure understanding of the mechanism
개요 및 특성	해양치유레저 환경에서 필요한 레저기구의 효율적 운영을 위한 수상레저안전법 적용의 기구 운용을 학습하고 국가 면허취득을 기본으로 하는 교과목이다.		
교과목표	동력수상레저기구 2급 자격 이상을 취득한다.		
교과내용	동력수상레저기구는 법령에서 정하는 동력을 사용하는 수상레저기구의 합리적 운용을 위한 법령을 비롯한 운용 기술을 학습하는 것이다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	해양치유레저의 원활한 활동을 할 수 있는 동력수상레저기구의 특성을 설명할 수 있다.	자격취득

과목 프로파일			
과목명(국문)	드론과 해양조사	과목명(영문)	UAV(Unmanned Aerial Vehicle) and Marine Surveys
개요 및 특성	드론을 사용한 해양조사는 기존의 조사 방법보다 비용과 시간이 적게 들고, 특히 접근하기 어려운 해역에서 효율적인 조사가 가능한 영역을 학습하는 교과목이다.		
교과목표	드론 운용에 대한 국가 자격을 취득하도록 교육하는 데 있다.		
교과내용	드론 조종 기술뿐 아니라, 고해상도 카메라, 적외선 센서, 등 다양한 첨단 장비를 사용하는 방법을 학습하며, 정확한 데이터를 기반으로 해양환경의 동향을 파악할 수 있게 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
내용전문성개발 역량(MC2)	60%	드론에 대한 높은 수준의 기술적 지식과 해양생태계에 대해 심도있게 이해하며, 드론 조종 기술뿐 아니라, 고해상도 카메라, 적외선 센서, 다중 스펙트럼 센서 등 다양한 첨단 장비를 효율적으로 활용할 수 있다.	중간/기말 시험
실제적문제해결 역량(MC5)	40%	드론의 실시간 모니터링 기능을 통해 불법 어업, 해양쓰레기 유입 등을 빠르게 확인하고 즉각 대응할 수 있도록 해결책을 제공할 수 있다.	발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	해양레저와 재활	과목명(영문)	Marine leisure and rehabilitation
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.		
교과목표	해양심층수를 활용한 심리정서적/신체적 재활방법을 학습한다.		
교과내용	1. 해양심층수를 이용한 재활방법을 학습한다. 2. 해양심층수를 활용한 재활의 연구방법론을 학습한다. 3. 해양레저와 재활의 상관을 이해하고 이를 활용하는 방법론을 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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.	중간/기말 시험
실제적문제해결 역량(MC5)	40%	해양심층수를 이용한 재활의 기본 방향을 설명할 수 있다.	발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	소형선박 조종 I	과목명(영문)	Small Ship Piloting I
개요 및 특성	소형선박조종은 해양치유레저활동에 필요한 연구 및 치유과정에 도움을 줄 수 있도록 지도하는 맞춤형 교육프로그램으로 해사안전법에 기초한 실습형 교과목이다.		
교과목표	해양치유레저활동을 위한 목표를 달성할 수 있도록 소형선박조종사면허를 취득하는데 있다.		
교과내용	1. 해사안전법을 기본으로 하는 법령을 이해할 수 있다. 2. 소형선박조종사 면허취득을 위한 기본과정을 이수한다 3. 해양치유레저활동에 필요한 조종법을 학습한다		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	소형선박 조종 II	과목명(영문)	Small Ship Piloting II
개요 및 특성	소형선박조종은 해양치유레저활동에 필요한 연구 및 치유과정에 도움을 줄 수 있도록 지도하는 맞춤형 교육프로그램으로 해양치유를 위한 해양환경 조사에 활용하는 교과목이다.		
교과목표	해양치유레저활동을 위한 목표를 달성할 수 있도록 소형선박조종을 실제 활용하고 연구하는 데 있다.		
교과내용	1. 소형선박조종을 위한 세부 조종법을 설명할 수 있다. 2. 소형선박조종과 운용을 위한 관계법령을 학습한다. 3. 해양치유레저활동에 필요한 운용법을 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 수있다.	발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	해양레저현장실습	과목명(영문)	Marine leisure field training
개요 및 특성	해양레저서비스의 유형과 실제의 경험을 바탕으로 해양레저의 현장을 탐색한다.		
교과목표	해양레저서비스의 핵심을 이해하기 위한 현장학적 실습을 통한 고객서비스 극대화를 체득한다.		
교과내용	1.국내 정기적 해양레저박람회의 현장탐색을 기본으로 한다. 2.해양레저시설, 산업, 프로그램 등을 직접 탐색함을 기본으로 한다. 3.해양레저관련 기관의 현장 체험을 기본으로 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
내용전문성개발 역량(MC2)	40%	해양레저실습기관을 탐색하고 이를 활용할 수 있는 준거를 설명한다.	중간/기말 시험
실제적문제해결 역량(MC5)	40%	해양레저실습 현장탐색을 할 수 있다.	발표
기획프로그램 구성 능력(MC3)	20%	해양레저실습자원의 교류계획을 작성할 수 있다.	발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	문서기획 및 작성	과목명(영문)	Document planning and writing
개요 및 특성	해양레저프로그램 기획 및 실시를 위한 문서기획, 개발, 수정, 환류 등의 문서작업을 원활하게 할 수 있도록 MS오피스활용능력, 한글워드 OS활용능력의 함양을 위한 활용능력을 함양하는 교과목이다.		
교과목표	MS오피스활용능력, 한글워드프로그램 활용능력 등의 자격 과정을 이수한다.		
교과내용	문서작성능력함양(한글워드), 엑셀프로그램, 파워포인트 활용 과정을 활용한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 구성 능력(MC3)	40%	문서작성을 위한 다양한 프로그램을 활용할 수 있다.	중간/기말 시험
학습성과평가 능력(MC4)	40%	해양치유레저활동 계획서 작성을 할 수 있다.	발표
학습자원활용 능력(MC7)	20%	관련기관과 업무협력을 위한 공공기관 문서작업을 원활하게 할 수 있다.	발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	해양레저마케팅	과목명(영문)	Marine leisure marketing
개요 및 특성	ICT기술활용으로 해양레저마케팅의 기본적인 기술과 지식을 습득하고, 마케팅 환경의 정보처리와 ICT를 활용하여 최적의 마케팅 전략을 수립하도록 관리할 수 있도록 도와주는 교과목이다.		
교과목표	해양레저마케팅 환경과 ICT 기술의 접목으로 첨단 마케팅 전략을 수립하고 활용할 수 있도록 한다.		
교과내용	1. 해양레저마케팅 시장구조를 이해하기 위한 제반 이론을 학습한다. 2. 최신ICT기술을 접목하여 해양레저마케팅 전략을 수립할 수 있다. 3. 해양레저마케터로서 마케팅 믹스전략(4P)을 활용한 프로세스를 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 마케팅 능력	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(국문)	해양레저컨설팅	과목명(영문)	Marine leisure consulting
개요 및 특성	해양레저환경의 시장세분화 전략과 해양레저의 생존과 경쟁우위를 위한 전략적 사고를 함양할 수 있도록 컨설팅 방법을 학습하는 교과목이다.		
교과목표	해양레저 사업의 성공적 수행과정을 밀착 지도하여 졸업과 함께 자신의 목표를 달성할 수 있도록 컨설팅의 세분화 전략을 도와준다.		
교과내용	해양레저산업과 수행과정에서 성공적 브랜드 자산구축과 브랜드 지식을 관리하도록 컨설팅전략을 학습하며,해양레저산업의 다양한 이해를 통한 수익 극대화 전략을 위한 컨설팅 방법을 이해한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 컨설팅 전략을 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(국문)	해양레저기구엔지니어	과목명(영문)	Marine leisure equipment engineer
개요 및 특성	해양레저에 필수적으로 활용하는 동력 엔진의 기본수리 과정을 학습하여 해양치유레저 활동에 필요한 엔진 수리의 기본에 대해 학습하는 교과목이다.		
교과목표	해양레저활동에 발생 가능한 동력수상기구의 결함에 대비한 응급처치와 기본 수리 과정을 실습한다.		
교과내용	동력엔진의 기본구조를 이해한다. 제트엔진의 기본구조와 기초정비를 학습한다. 엔진구조와 기본수리과정에 대해 이해한다. 기본정비에 대한 윤리적 과정을 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	엔진결함의 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(국문)	수영 Ⅰ	과목명(영문)	Marine Swimming Ⅰ
개요 및 특성	본 강좌는 해양환경에서 생존 및 인명구조를 위한 필수 영법을 체득하고 이를 바탕으로 수상에서 해양치유레저를 영위할 수 있는 기본과정을 학습한다.		
교과목표	1. 수영 기본 영법(인명구조영법)을 할 수 있다. 2. 해양 안전을 위한 생존수영의 방법을 구사할 수 있다.		
교과내용	1. 해양 안전을 수행할 수 있는 수영의 기본 영법과 생존수영을 학습한다. 2. 해 구급을 위한 수상안전요원에 준하는 인명구조영법을 이행한다. 3. 해양 안전을 위한 실제적 메뉴얼을 학습한다.		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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. 해양 현장에서 안전한 활동을 위한 인명구조영법의 기본 원리와 대처 방법을 이해하고, 적용할 수 있다. 2. 해양 현장에서 자기생명 존중과 생존수영방법을 학습하여 수상응급 상황에서 합리적이고 적합한 방법을 제시하여 대처할 수 있다.	중간/기말 시험 수업지도안
학습성과평가 역량(MC4)	20%	1. 해양안전을 위한 중요성을 논리적인 보고서로 구성할 수 있다. 2. 해양 인명구조 영법의 적용에 대하여 합리적인 근거를 작성할 수 있다.	보고서
실제적문제해결 역량(MC5)	40%	2. 해양안전의 생존수영 적용의 기초를 다질 수 있다. 3. 해양치유레저지도사로써 적합한 수영영법의 기초를 다질 수 있다.	성찰일지 포트폴리오

과목 프로파일			
과목명(국문)	수영 Ⅱ	과목명(영문)	Marine Swimming Ⅱ
개요 및 특성	본 강좌는 해양환경에서 생존 및 인명구조를 위한 필수 영법을 체득하고 이를 바탕으로 수상에서 해양치유레저를 영위할 수 있는 기본 과정을 학습한다.		
교과목표	1. 수영 기본 영법(인명구조영법)을 할 수 있다. 2. 다양한 해양 인명구조 기구를 사용할 수 있다(서프보드 활용)		
교과내용	1. 해양 안전을 수행할 수 있는 수영의 기본 영법과 생존수영을 학습한다. 2. 해양구급을 위한 수상안전요원에 준하는 인명구조영법을 이행한다. 3. 해양 안전을 위한 실제적 메뉴얼을 학습한다.		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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. 해양현장에서 안전한 활동을 위한 인명구조 기구 사용을 수행할 수 있다. 2. 다양한 인명구조 기구 사용을 위한 해양체력 육성법을 개발할 수 있다.	중간/기말 시험 수업지도안
학습성과평가 역량(MC4)	20%	1. 해양 안전을 위한 중요성을 논리적인 보고서로 구성할 수 있다. 2. 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(국문)	해양레저심리상담	과목명(영문)	Marine Leisure Psychological Consultation
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.		
교과목표	1. 해양레저현장에서 야기되는 현상 불안, 동기 피드백 등의 모든 심리적 현상을 제시한다. 2. 해양레저에 대한 심리적/정서적 지도와 응용능력을 배양한다. 3. 인간행동 움직임의 복잡성과 학습과정의 개념에 대해 이해한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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. 해양레저 활동에 따른 심리적/정서적 효과의 기본 원리와 성격을 이해하고, 이를 바탕으로 심리적 개입 방법을 활용할 수 있다. 2. 심리적 정서적 활동의 실습 사례를 정확히 이해하고, 적합한 해양환경 심리 이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	중간/기말 시험 수업지도안
학습성과평가 역량(MC4)	30%	1. 해양환경 상황에서의 심리적 정서적 중요성을 현장에서 적용할 수 있다. 2. 심리상담 실습 노트에 제시된 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 그 대안의 합리적인 근거를 설명할 수 있다. 3. 해양치유레저지도사로서 심화된 심리적기초를 다질 수 있다.	성찰일지 포트폴리오
학습자원활용 역량(MC7)	20%	1. 해양레저환경의 심리적 정서적 제반 이론을 바탕으로 심리상담사 자격과정에 합격할 수 있다. 2. 해양레저 현장에서 상담활동에 필요한 피드백 노트를 작성할 수 있다.	자격증 취득

과목 프로파일			
과목명(국문)	레저낚시	과목명(영문)	Leisure Fishing
개요 및 특성	해양치유레저를 위한 공유수면(해수면, 내수면, 기수)에서의 낚시방법을 심리적, 정서적, 신체적 치유환경을 기반으로 학습하는 해양치유요법 레저 활동이다.		
교과목표	낚시의 전반적 방법을 통한 해양치유요법의 활용을 할 수 있다.		
교과내용	해수면, 내수면에서의 낚시 방법에 대한 제반이론과 행동학적, 형태학적 해양환경을 접목하여 치유적 접근으로서의 연구를 목적으로 하는 교과목이다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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	성찰일지 포트폴리오
학습자원활용 역량(MC7)	40%	낚시의 방법과 해양환경에 따른 방법론을 제시할 수 있다.	성찰일지 포트폴리오

과목 프로파일			
과목명(국문)	해양구급 및 안전	과목명(영문)	Marine rescue and safety
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.		
교과목표	해양응급의료체계와 해양구급방법을 통한 해양구급 및 안전의 전문가를 양성하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	1. 현장 응급의료체계에 따른 합리적 응급처치방법을 이해하고 설명할 수 있다. 2. 응급처치 및 현장 구급 방법을 설명할 수 있다.	성찰일지 포트폴리오
학습자원활용 역량(MC7)	40%	1. 해양구급 및 안전에 따른 응급처치 방법론을 설명할 수 있다. 2. 해양환경에서 발생할 수 있는 구급 및 구조상황에 대한 방법론을 설명할 수 있다.	성찰일지 포트폴리오

10. 전공 졸업이수 요건

학위명칭	졸업요건	비고
해양치유레저학사	• 졸업 자격 종목 중 5개 종목의 자격증을 제출하여야 한다. 해양치유지도사, 해양레저(스포츠)지도사, 해양스포츠코칭지도사, 해양건강레저코디네이터, 등 관련 자격을 취득한다. • 실기교과목에서 인정하는 전문자격을 취득한다. • 〈표 1〉에 준하는 자격증을 취득한다. 5점이상 취득인정	

표 1. 졸업실기고사 대체 인정 자격증 및 대체 점수

발급처	발급처	자격증 명칭	대체 점수
스포츠지도사	문화체육관광부장관	전문스포츠지도사 1급, 생활스포츠지도자 1급, 장애인스포츠지도사 1급, 건강운동관리사	3.0
		전문스포츠지도사 2급, 생활스포츠지도사 2급, 장애인스포츠지도사 2급, 유아스포츠지도사, 노인스포츠지도사	2.0
스포츠경영관리사	한국산업인력공단	스포츠경영관리사	1.0
운동처방사	대한운동사회	운동사	2.0
	자격증심의위원회에서 인정하는 단체	운동처방사	0.5
심판자격증 (대한체육회 가맹(준가맹) 단체 발급)	국제심판	수영 1,2,3,4급 심판자격증	3.0
	국내심판	수영 1급 심판자격증	3.0
		수영 2급 심판자격증	2.0
		수영 3급 심판자격증	1.0
스킨스쿠버	CMAS, PADI, NAUI, PDIC 등 국제인증단체	인스트럭터	2.0
		마스터즈	1.0
		어드밴스	0.5
		오픈워터	0.5
트레이너	대한선수 트레이너협회 대한스포츠의학회	선수트레이너	2.0
	한국선수 트레이너협회		0.5
	한국 NCSF	퍼스널트레이너	0.5
스포츠마사지, 테이핑, 카이로프락틱	KATA, WCBTS, 한국스포츠과학교육협회,한국스포츠산업개발원,한국체력건강관리협회,국제밸런스테이핑협회,한국운동재활협회,한국모션테이핑학회	스포츠마사지, 테이핑, 카이로프락틱	0.5
재활체육	한국노인체육협회	재활체육지도	0.5
	한국운동재활협회	체형교정운동재활지도자	0.5
응급처치	대한적십자외 인정단체	응급처치(심폐소생술)강사, 인명구조요원	1.0
기타	해양경찰청	동력수상레저기구조종면허	1.0
	해양수산부	소현선박조종사 면허	1.0
	스포츠레저학부 수업과정에서 실시하는 자격증 취득		0.5
	기타 해양치유레저학과 자격증 심사위원회에서 인정하는 체육관련 자격증		0.5

※ 모든 자격증은 가톨릭관동대학교 재학 중에 취득한 것을 원칙으로 하며, 재학 중 외의 기간에 취득한 자격증 인정 여부는 자격증 심사위원회(학과전공교수)에서 정한다.

11. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실 (1실)	실험, 실습실 (2실)	비고
가브리엘관 B107호(해양치유레저학과 전용강의실)	스포츠센터 체육관 스포츠센터 체력단련장	

트리니티융합대학

- 자율전공학부
- 경영학전공
- 행정학전공
- 경찰학부 경찰행정학전공
- 경찰학부 해양경찰학전공
- 사회복지학전공
- 광고홍보학전공
- 호텔관광경영학전공
- 조리외식경영학전공
- 의료경영학전공
- 항공교통물류전공
- 콘텐츠제작전공
- 의생명과학전공
- 건축공학전공
- 건축학전공
- 디지털헬스케어전공
- 항공운항전공
- 항공정비학전공
- 스마트항만공학전공
- 스포츠레저학전공
- 스포츠재활의학전공
- 스포츠지도학전공
- 실용음악전공
- CG디자인전공

교육목적

학문 간 융합 역량 뿐 아니라 창의적 문제 해결 능력, 글로벌 리더십, 그리고 인성을 고루 갖춘 인재를 양성함으로써, 급변하는 미래 사회의 요구에 부응하고 지역사회와 글로벌 커뮤니티에 긍정적으로 기여할 수 있는 인재를 배출하는 것이 교육 목적이다.

교육목표

1. 미래사회의 변화에 대처하고 문제를 해결할 수 있는 창의적 인재 양성
2. 4차산업혁명 시대 새로운 산업을 선도할 수 있는 융합적 인재 양성
3. 자신의 진로를 스스로 설계하고 개척할 수 있는 자기주도적 인재 양성

자율전공학부
Undeclared Major

1. 교육목표

○ 학제 간 융합 역량과 창의성을 바탕으로 사회 수요에 탄력적으로 대응할 수 있는 미래 선도형 인재 양성
○ 열린 마음과 따뜻한 인간애를 바탕으로 사회에 공헌하는 책임감 있는 전인적 인재 양성
○ 지역 및 글로벌 시대에 부응하는 국제적 감각과 소통 능력을 겸비한 글로컬(Glocal) 인재 양성

2. 연혁

2024. 02. 자율전공학부 신입생 입학
2023. 07. 트리니티융합대학 자율전공학부 신설
2023. 03. 트리니티자유대학 설립

3. 교과 운영 방안

자율전공학부는 자신의 진로를 스스로 설계하고 개척할 수 있는 자기주도적 인재 양성을 위해 진로탐색 교과목을 개설하여 학생들의 진로탐색 기회를 최대한 제공한다. 또한 전공기초 교과목인 미래설계세미나를 통해 전공탐색 및 자기계발을 지원한다. 학생들 개개인이 원하는 트리니티융합대학 내 전공기초 교과목을 선택하여 수강할 수 있어 전공에 대한 높은 이해를 기반으로 전공을 선택할 수 있다.

4. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 자기주도적 학습능력	개인이 자신의 학업 및 전공 설계를 스스로 계획, 실행, 평가하는 능력. 스스로 동기를 부여받으며 지식의 한계를 극복하고 학습 과정을 주도적으로 개척하는 능력	학습 포트폴리오, 토론 및 발표, 프로젝트
MC2 창의융합적 사고능력	서로 다른 학문 분야를 통합적으로 탐구하여 새로운 아이디어를 창출하거나 문제를 해결할 수 있는 능력. 기존의 이론과 지식을 넘어 새로운 방식으로 사고하고 기획하는 능력	브레인스토밍, 프로젝트, 토론 및 발표
MC3 문제해결능력	논리적 사고와 비판적 사고를 바탕으로 복잡한 문제를 분석하고, 현실적인 대안과 해결책을 제시하는 능력. 다학문적 관점에서 실질적인 답을 도출하는 응용 능력	프로젝트, 토론 및 발표
MC4 의사소통 및 협업능력	개인과 집단이 원활하게 상호작용하며, 다양한 상황과 맥락에서 명확하고 효과적으로 정보를 이해하고 전달하는 능력. 공동의 목표를 달성하기 위해 구성원 간의 신뢰를 높여 문제를 창의적이고 효율적으로 해결할 수 있는 능력	팀 프로젝트 토론 및 발표
MC5 디지털 리터러시와 글로벌 정보활용능력	다양한 기술과 도구를 활용하여 정보를 탐색, 분석, 공유하며 이를 통해 국제적 이슈를 이해하고 문제를 해결하거나 창의적인 결과물을 만들어내는 능력. 글로벌화된 디지털 사회에서 경쟁력을 갖추고 정보 기반 의사결정을 통해 국제적 문제를 해결하거나 새로운 가치를 창출하는 능력	글로벌 이슈 발표, 프로젝트
MC6 비판적 사고능력	상황을 분석하고 문제의 파악하며 도덕적 기준과 가치 체계에 따라 판단하는 능력, 개인과 집단의 결정이 사회와 환경에 미칠 영향을 예측하고 지속 가능성을 고려하여 의사 결정을 내리는 능력	프로젝트, 토론 및 발표

5. 전공능력 선정 배경

자율전공학부에서 제시하고 있는 6가지 전공 능력은 학생들이 미래 사회의 변화에 적응하고, 다양한 분야에서 성공적으로 활동할 수 있도록 지원하는 종합적인 교육목표를 반영하고 있다.

MC1. 자기주도적 학습 능력

자율전공학부는 학생들에게 학습의 주도권을 부여하기 때문에 자기주도적 학습 능력은 더욱 중요하다. 또한 끊임없이 변화하는 사회, 지식과 기술 환경 속에서 스스로 학습하고 성장할 수 있는 능력은 필수적이다.

MC2. 창의융합적 사고능력

다양한 학문 분야를 융합하여 새로운 문제 해결 방안을 모색하는 능력은 4차 산업혁명 시대의 핵심 역량이며 기존의 틀을 벗어나 새로운 가치를 창출하는 창의적인 사고는 혁신을 이끌어내는 원동력이다.

MC3. 문제 해결 능력

현실 세계의 문제들은 단순한 지식 암기로 해결될 수 없으며, 복합적인 사고와 문제 해결 능력이 요구된다. 또한 학습한 내용을 실제 문제 상황에 적용하여 해결하는 능력은 사회에 기여하는 인재로 성장하는 데 필수적이다.

MC4. 의사소통 및 협업 능력

다양한 배경을 가진 사람들과 효과적으로 소통하고 협력하는 능력은 성공적인 팀워크를 위한 필수 요소이며 글로벌 사회에서 성공하기 위해서는 다양한 문화권의 사람들과 원활하게 소통할 수 있어야 한다.

MC5. 디지털 리터러시와 글로벌 정보 활용 능력

방대한 양의 정보를 효과적으로 검색하고 활용하는 능력은 현대 사회에서 필수적인 역량이다. 글로벌 정보를 활용하여 세계적인 문제를 이해하고 해결하는 데 기여할 수 있으며 이것은 글로벌 시민으로서의 역할이다.

MC6. 비판적 사고능력

사회 구성원으로서 비판적 사고능력은 책임감 있는 시민으로서 지속 가능한 사회를 만들기 위한 중요한 요소이다. 다양한 가치관을 가진 사람들과의 소통 과정에서 비판적 사고를 통해 합리적인 태도를 유지하는 것은 매우 중요하다.

6. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	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	미래설계세미나1	3	3	1	2																					
기초	미래설계세미나2	3				3	1	2																		
전기	주제탐구세미나	3							3	2	1															
전기	로컬융합세미나	3										3	2	1												
전기	주제심화세미나	3													3	2	1									
전기	글로벌융합세미나	3																3	2	1						
전기	자율연구(캡스톤디자인)	3																			3		3			
전기	종합설계(캡스톤디자인)	3																						3		3	
전공과목 합계		28	3.5	3	1	3.5	3	1	3.5	3	1	3.5	3	1	3.5	3	1	3.5	3	1	3.5	1	3	3.5	1	3	

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명
1학년	1학기	미래설계세미나1 3-1-2
	2학기	미래설계세미나2 3-1-2
2학년	1학기	주제탐구세미나 3-2-1
	2학기	로컬융합세미나 3-2-1
3학년	1학기	주제심화세미나 3-2-1
	2학기	글로벌융합세미나 3-2-1
4학년	1학기	자율연구(캡스톤디자인) 3-0-3
	2학기	종합설계(캡스톤디자인) 3-0-3

8. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전필	사제동행세미나1~8	50			50			100
기초	미래설계세미나1	50			50			100
기초	미래설계세미나2		50			50		100
전기	주제탐구세미나			50			50	100
전기	로컬융합세미나		50			50		100
전기	주제심화세미나	50	50					100
전기	글로벌융합세미나			50		50		100
전기	자율연구(캡스톤디자인)			50			50	100
전기	종합설계(캡스톤디자인)				50		50	100
역량 총합		150	150	150	150	150	150	

9. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	미래설계세미나1	과목명(영문)	Future Design Seminar 1
개요 및 특성	학교에 대한 정보 습득, 학습 수행 능력과 자신에 대한 통찰력 계발이 통합되어 일어남으로써 자기계발의 기회를 최대한 가지도록 지원하는 교과목이다.		
교과목표	다양한 교내-외 활동을 통해 학습환경 전환기를 맞이한 학생들이 가지는 대학생활 적응에 대한 스트레스를 경감시킨다. 자신이 좋아하는 것, 잘하는 것, 앞으로도 하고 싶은 것을 찾는다.		
교과내용	강릉지역의 문화 탐구 및 체험을 통해 지역에 대한 이해를 높이고 지역과 친해질 수 있는 기회를 가진다. 동료, 선배, 교수와의 교류를 통해 우리 학교 사용법, 학습 생활의 유용한 정보를 공유하고 전수한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
자기주도적 학습능력 (MC1)	50%	개인 성과지표를 설정할 수 있고, 이를 달성하기 위해 스스로 계획, 실행, 평가를 통해 학습을 주도적으로 실천할 수 있다.	학습 포트폴리오, 토론 및 발표, 프로젝트
의사소통 및 협업능력 (MC4)	50%	단순한 지식 습득을 넘어 팀원들의 의견을 존중하며 효과적으로 의사소통한다. 자신의 생각을 논리적으로 표현해 다른 사람을 설득하며 정보를 명확히 전달한다.	팀 프로젝트 토론 및 발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	미래설계세미나2	과목명(영문)	Future Design Seminar 2
개요 및 특성	자신의 적성과 강점을 이해하는 시간과 다양한 진로를 알아보는 과정을 통해 전공을 탐색하는 교과목이다.		
교과목표	자기 이해를 바탕으로 자신의 적성과 강점을 찾는다. 진로 탐색 및 로드맵 구성으로 전공을 선택한다.		
교과내용	전공 및 분야별 인기 교수의 강연을 통해 선택하고자 하는 전공을 구체화시킨다. 자신이 희망하는 진로에 맞는 전공을 조합하여 다전공 로드맵을 작성한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의융합적 사고능력 (MC2)	50%	새로운 아이디어와 접근 방식을 통해 기존의 이론과 지식을 넘어 문제를 바라볼 수 있다.	브레인스토밍, 프로젝트, 토론 및 발표
디지털 리터러시와 글로벌 정보활용능력 (MC5)	50%	글로벌화에 대응할 수 있도록 다양한 기술과 도구를 활용하여 정보를 분석하고, 문제를 해결하거나 창의적 결과물을 도출할 수 있다.	글로벌 이슈 발표, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	주제탐구세미나	과목명(영문)	Selected Topics Seminar
개요 및 특성	다양한 학문 분야와 관련된 주제를 다루는 텍스트를 읽고 토론하는 과정에서 관심있는 학문에 대한 종합적 시각을 갖추게 하는 교과목이다.		
교과목표	학문 분야에 대한 이해를 바탕으로 주어진 주제에 대한 사고 능력을 함양한다.		
교과내용	다양한 학문 분야와 관련된 주제 선정, 해당 주제를 다루는 텍스트를 읽고 토론하며 과제를 작성하는 과정에서 스스로 문제를 인식하고 해결하는 능력을 배양한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
문제해결능력 (MC3)	50%	논리적이고 비판적인 사고를 가지고 문제해결방안을 검토하고, 다학문적 관점에서 새로운 문제해결 가능성을 제시할 수 있다.	프로젝트, 토론 및 발표
비판적 사고능력 (MC6)	50%	도덕적 기준을 가지고 윤리적 측면에서 문제를 바라보고, 분석하여 의사결정을 내릴 수 있다.	프로젝트, 토론 및 발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	로컬융합세미나	과목명(영문)	Community Service-based Learning
개요 및 특성	다양한 전공을 접하며 자율전공을 이수하는 학생들이 지역사회의 문제를 발굴하고 해법을 찾기 위해 동료나 이해관계자들과 협업하며 문제를 해결하는 교과목이다.		
교과목표	지역사회의 자선단체, 시민조직, 공공기관 등의 참여를 통해 현장체험학습을 경험한다. 지역 주민들과 함께 정주 환경 및 도심 내 발생 문제 개선에 기여한다.		
교과내용	수업을 듣는 동료와 함께 지역사회가 가지고 있는 문제를 발굴하고 지역사회에서 활동하는 자선단체, 공공기관 등과 함께 해결하는 과정에서 창의적 사고능력, 문제해결능력, 자기주도학습능력, 협업능력을 배양한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의융합적 사고능력 (MC2)	50%	새로운 아이디어와 접근 방식을 통해 기존의 이론과 지식을 넘어 문제를 바라볼 수 있다.	브레인스토밍, 프로젝트, 토론 및 발표
디지털 리터러시와 글로벌 정보활용능력 (MC5)	50%	글로벌화에 대응할 수 있도록 다양한 기술과 도구를 활용하여 정보를 분석하고, 문제를 해결하거나 창의적 결과물을 도출할 수 있다.	글로벌 이슈 발표, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	주제심화세미나	과목명(영문)	Advanced Topics Seminar
개요 및 특성	특정 주제를 다루는 텍스트를 읽고 토론하는 과정에서 타 학문의 시각과 융합적 시각을 갖추게 하는 교과목이다.		
교과목표	학문 분야에 대한 이해를 바탕으로 주어진 주제에 대한 사고 능력을 함양한다.		
교과내용	인문학, 사회과학, 자연과학 분야를 아우르는 심층적 주제에 대하여 팀 프로젝트 및 팀 리서치 등을 통해 결과물을 도출하는 과정에서 협업능력, 문제해결능력, 융합능력을 배양한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
자기주도적 학습 역량 (MC1)	50%	개인 성과지표를 설정할 수 있고, 이를 달성하기 위해 스스로 계획, 실행, 평가를 통해 학습을 주도적으로 실천할 수 있다.	학습 포트폴리오, 토론 및 발표, 프로젝트
창의융합적 사고능력 (MC2)	50%	새로운 아이디어와 접근 방식을 통해 기존의 이론과 지식을 넘어 문제를 바라볼 수 있다.	브레인스토밍, 프로젝트, 토론 및 발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	글로벌융합세미나	과목명(영문)	Global Experiential Learning
개요 및 특성	세계에서 일어나는 다양한 이슈를 살펴보고, 현재 일어나는 일들이 다가올 미래 또는 다음 세대에 어떠한 영향을 주는지, 해당 이슈에 대해 어떤 대응들이 나타나는지 탐색하는 교과목이다.		
교과목표	세계시민으로서 자기 역할을 이해하고 다양성을 존중하며 다름을 이해한다. 인권, 사회정의, 지속가능발전, 평화, 국제이해 등 세계시민에게 요구되는 덕목을 알아본다. 글로벌 공동체의 시민의식 함양을 위한 목표와 비전을 수립한다.		
교과내용	범지구적 이슈에 대해 고민하고 해결 방안을 스스로 모색하는 과정에서 융합능력을 배양하고 시민의식 및 리더십을 함양한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
문제해결능력 (MC3)	50%	논리적이고 비판적인 사고를 가지고 문제해결방안을 검토하고, 다학문적 관점에서 새로운 문제해결 가능성을 제시할 수 있다.	프로젝트, 토론 및 발표
디지털 리터러시와 글로벌 정보활용능력 (MC5)	50%	글로벌화에 대응할 수 있도록 다양한 기술과 도구를 활용하여 정보를 분석하고, 문제를 해결하거나 창의적 결과물을 도출할 수 있다.	글로벌 이슈 발표, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	자율연구(캡스톤디자인)	과목명(영문)	Independent Research
개요 및 특성	자신이 탐구하고 싶은 주제와 방법을 자율적으로 선택하고 지도교수의 도움을 통해 창의적인 연구를 수행하고 그 결과를 발표하는 교과목이다.		
교과목표	스스로 탐구하고자 하는 주제를 선정하고 이를 탐구하여 창의적인 결과물을 도출한다. 상호 비판적인 견해와 평가를 교환하는 과정에서 집단 창의성과 융합적 문제 해결 방식을 경험한다.		
교과내용	자신이 선택한 전공 영역의 주제 또는 학문 간 경계를 넘는 포괄적인 주제를 탐구주제로 선정하고 다양한 탐구방법을 사용하여 창의적인 연구 결과를 도출한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
문제해결능력 (MC3)	50%	논리적이고 비판적인 사고를 가지고 문제해결방안을 검토하고, 다학문적 관점에서 새로운 문제 해결 가능성을 제시할 수 있다.	프로젝트, 토론 및 발표
비판적 사고능력 (MC6)	50%	도덕적 기준을 가지고 윤리적 측면에서 문제를 바라보고, 분석하여 의사결정을 내릴 수 있다.	프로젝트, 토론 및 발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	종합설계(캡스톤디자인)	과목명(영문)	Capstone Design
개요 및 특성	졸업을 앞둔 마지막 학기에 재학 중 학습한 내용을 종합하는 주제를 수행하여 결과물을 발표하는 교과목이다.		
교과목표	재학 중 학습을 아우르는 주제를 선정하고 결과물을 도출한다.		
교과내용	학생별 선정 주제의 문제를 해결하는 과정에서 학생들의 문제 해결능력 향상, 보고서 작성 및 발표 능력 향상을 도모한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 및 협업 역량 (MC4)	50%	단순한 지식 습득을 넘어 팀원들의 의견을 존중하며 효과적으로 의사소통한다. 자신의 생각을 논리적으로 표현해 다른 사람을 설득하며 정보를 명확히 전달한다.	팀 프로젝트 토론 및 발표
비판적 사고능력 (MC6)	50%	도덕적 기준을 가지고 윤리적 측면에서 문제를 바라보고, 분석하여 의사결정을 내릴 수 있다.	프로젝트, 토론 및 발표

10. 전공 이수 요건

전공 및 소단위전공을 선택하거나 자기설계 전공을 이수할 수 있음

경영학전공
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

[기본과정]

4-1. 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

4-2. 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

4-3. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	사제동행세미나1~8	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	AI기반 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					-	-	-	-	-	-	
전선	상업교과교육론	3													3	3					-	-	-	-	-	-	교과교육
전선	상업교과교재연구및지도법	2																2	2		-	-	-	-	-	-	교과교육
전공과목 합계		48	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	

4-4. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명		
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	AI기반 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) 3-3-0
	2학기	국제경영전략 3-3-0	상업교과교재연구및지도법 (교직과정) 2-2-0	

4-5. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전필	사제동행세미나	40	40			20		100
기초	경영학원론	40		30			30	100
기초	경제학원론	30				30	40	100
기초	회계원리			40	40		20	100
전기	인적자원관리		30	30			40	100
전기	생산운영관리		30			30	40	100
전기	재무관리			20	50		30	100
전기	전략경영		40	30			30	100
전기	AI기반 경영정보시스템	30			30	40		100
전기	중급회계			20	50		30	100
전기	글로벌경영	50		25		25		100
전기	조직행동론		30	30			40	100
전기	국제경영전략	50		25			25	100
전기	혁신과 변화관리	40	30			30		100
전선	상업교과교육론	40	20			40		100
전선	상업교과교재연구및지도법	40	20			40		100
역량 총합		360	240	250	170	255	325	1,600

4-6. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	사제동행세미나 1~8	과목명(영문)	Seminar for career development
개요 및 특성	전공교수별로 학습지도와 상담을 통하여 학생들의 학교생활을 지원한다		
교과목표	학생과 담당지도교수 간 다양한 활동들을 통하여 전공 교육과정이나 진로에 대한 지도를 위한 소통의 기회를 가지려 한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	40%	빠르게 변화하는 사회환경에 대하여 빠른 이해를 하고 이를 통하여 10분동안 명료하게 발표할 수 있다	발표 토론 과제
창의적 문제해결 (MC2)	40%	주어진 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증할 수 있다.	발표 토론 과제
정보관리 및 활용 (MC5)	20%	문제를 분석하여 제시된 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 대안의 합리적 근거를 제시할 수 있다.	발표 토론 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	경영학원론	과목명(영문)	Principle of Business Administration
개요 및 특성	경영학을 전공하고자 하는 학생들에게 경영학 전반에 걸친 기초이론 학습		
교과목표	1. 기업과 기업경영에 대한 종합적인 지식과 정보 제공 2. 경영학 각론 분야에 원만히 접근할 수 있는 토대와 능력 고양		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	40%	경영학과 관련한 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험을 통해 판단한다.	시험, 과제
조직관리 (MC3)	30%	조직의 운영에 필요한 리더십 능력을 판단한다.	시험, 과제
시장문제해결 (MC6)	30%	기업을 둘러싼 환경의 흐름을 파악하여 예상되는 문제와 리스크를 어떻게 해결할지에 대한 지식을 습득한다.	시험, 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	경제학원론	과목명(영문)	Principles of Economics
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.		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	30%	경제학과 관련한 기본적인 지식을 어느 정도의 수준까지 습득하고 있는가를 이론 시험을 통해 판단한다.	시험, 과제
정보관리 및 활용 (MC5)	30%	빠르게 변화하는 경제환경을 이해하고, 올바른 관리적 의사결정을 내릴 수 있는 능력을 학습한다.	시험, 과제
시장문제해결 (MC6)	40%	현실 경제의 흐름을 파악하여 예상되는 문제와 리스크를 어떻게 해결할지에 대한 지식을 습득한다.	시험, 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	회계원리	과목명(영문)	Principles of Accounting
개요 및 특성	본 교과목은 회계학의 기초적 개념과 회계실무를 위한 복식부기의 원리를 학습하는 과목이다.		
교과목표	본 교과목에서는 회계과목을 처음 수강하는 학생들로 하여금, 현대 자본시장에서 회계의 근본적인 사상이 어떻게 적용되는지에 대한 기본 수준의 내용을 이해할 수 있도록 함을 목표로 한다.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
조직관리 (MC3)	40%	조직의 운영에 필요한 회계정보 작성 능력	시험, 과제
자금운용관리 (MC4)	40%	거래 유형에 맞는 올바른 회계처리 능력	시험, 과제
시장문제해결 (MC6)	20%	기업 상황에 맞는 관리자적 회계처리 능력	시험, 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	인적자원관리	과목명(영문)	Human Resource Management
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.		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 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 문제해결 (MC2)	30%	문제처리능력, 사고력, 인적자원관리능력	시험, 과제
조직관리 (MC3)	30%	경영이해능력, 국제감각, 경력개발능력, 자기관리능력	시험, 과제
시장문제해결 (MC6)	40%	업무이해능력, 조직 체제이해능력	시험, 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	생산운영관리	과목명(영문)	Operation and Supply Management
개요 및 특성	제조업이나 서비스산업 분야에서 변환과정의 효율적 관리를 담당할 수 있는 관리자를 양성하기 위해 관련되는 이론과 기법을 학습		
교과목표	인적자원,자본,원료,기술,정보 등의 투입물을 재화나 서비스와 같은 산출물로 변환시키는 시스템에 관한 효과적, 효율적 의사결정에 관한 이론과 방법론 배양을 목표		
교과내용	1. 생산전략, 서비스부문의 운영 2. 수요예측, 입지분석, 설비배치, 생산계획 3. 프로세스관리, 재고관리, 품질관리, 공급망관리		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 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 문제해결 (MC2)	30%	조직 내 생산역량을 분석하고 효율적 생산 의사결정을 위한 능력.	시험, 과제
정보관리 및 활용 (MC5)	30%	관리자로서 생산관리에 필요한 자료를 관리하고 분석, 개발하는 능력	시험, 과제
시장문제해결 (MC6)	40%	생산관리를 위한 전공지식 획득 능력 및 종합적 사고 능력 의사결정에 문제 상황을 이해하고 이를 해결하기 위한 논리적인 문제해결 능력	시험, 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	재무관리	과목명(영문)	Financial Management
개요 및 특성	기업가치 극대화를 위한 자금조달 및 자금운용에 대한 이론적 기초를 이해하는 교과목이다.		
교과목표	기업의 재무활동에 대한 이해를 향상		
교과내용	재무관리의 개념 및 재무관리자의 역할, 화폐적 시간 가치		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
조직관리 (MC3)	20%	재무활동과 관련하여 재무관리자에게 필요한 전공지식 이해 및 종합적 사고 능력.	시험, 과제
자금운용관리 (MC4)	50%	재무분야의 전문가가 되기 위하여 스스로 관리하고 개발하는 능력. 자기관리 및 경력개발 능력 향상	시험, 과제
시장문제해결 (MC6)	30%	재무 분야와 관련하여 실무에서의 문제 상황에서, 전공지식을 바탕으로 올바르게 문제를 인식하고 논리적으로 문제를 해결하는 능력 향상	시험, 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	전략경영	과목명(영문)	strategic management
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.		
교과목표	전략적 의사결정에 대한 개념 정립 2. 현실 세계에서의 전략 수립 능력을 함양		
교과내용	경쟁 환경 분석, 기업의 경쟁력, 경쟁전략, 협력전략, 조직 및 통제구조 분석, 글로벌 지식경영 및 혁신 등의 주제를 중점적으로 분석		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	전략수립에 필요한 비즈니스모델과 사업화 로드맵 등을 창의적이고 논리적으로 문제 해결능력	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(국문)	AI기반 경영정보시스템	과목명(영문)	Management Information System Based on AI
개요 및 특성	경영정보시스템은 기업경영에 정보기술을 활용하기 위한 학문으로서 4차 산업혁명 시대에 경쟁력 있는 경영인으로서 갖추어야 할 인공지능 기술 및 최신정보기술을 이해하고 기업의 프로세스에 적용을 다루는 교과목이다		
교과목표	1. 기업을 둘러싼 IT, 인공지능 환경을 이해할 수 있다 2. 기업의 내, 외부 운영에 적용할 수 있는 IT, 인공지능 기술에 대하여 이해할 수 있다 3. 기업운영의 효율성, 효과성 제고를 위한 통찰력과 비판적 사고력을 배양할 수 있다		
교과내용	1. 공유경제와 경영정보시스템의 미래방향 2. 인공지능과 정보기술 3. 기업정보시스템 운영을 위한 인공지능 기술의 응용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	30%	빠르게 변화하는 기업의 환경을 이해하고 분석하는 능력	필기시험, 팀과제
자금운용관리 (MC4)	30%	기업환경 변화에 따라 인공지능 및 IT 기술의 적용과 활용하는 능력	필기시험, 팀과제
정보관리 및 활용 (MC5)	40%	시장의 요구에 따라 인공지능 및 IT 기술의 적용과 활용하는 능력	필기시험, 팀과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	중급회계	과목명(영문)	Intermediate Accounting
개요 및 특성	재무회계 전반에 대한 개념적인 구조 및 회계원칙을 강의하는 교과목이다.		
교과목표	기업에서 발생하는 실무적인 문제를 해결 할 수 있는 소양과 능력을 배양한다.		
교과내용	재무보고서의 작성기준과 유용성, 재고자산 및 유형자산 회계처리 방법 등을 강의한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
조직관리 (MC3)	20%	기업의 운영에 필요한 재무보고서 작성 능력	시험, 과제
자금운용관리 (MC4)	50%	각 회계 거래 유형에 맞는 올바른 회계처리 능력	시험, 과제
시장문제해결 (MC6)	30%	기업 상황에 맞는 회계처리 능력	시험, 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	글로벌경영	과목명(영문)	GLOBAL BUSINESS
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		
교과목표	세계화 전략에 대한 개념정립과 글로벌 전략수립을 위한 경쟁전략과 협력전략을 이해		
교과내용	글로벌경영에 대한 기초지식과 해외시장 진출기업에 대한 사례를 통해 해외시장에서의 어려운 환경의 극복과정을 습득할 수 있도록 글로벌경영환경, 글로벌기업전략, 글로벌경영관리로 나누어서 살펴본다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 글로벌경영을 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(국문)	조직행동론	과목명(영문)	Organizational Behavior
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.		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 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 문제해결 (MC2)	30%	문제처리능력, 사고력, 인적자원관리능력	시험,과제 토론
조직관리 (MC3)	30%	경영이해능력, 국제감각, 경력개발능력, 자기관리능력	시험,과제 토론
시장문제해결 (MC6)	40%	업무이해능력, 조직 체제이해능력	시험,과제 토론

과목 프로파일			
과목명(국문)	국제경영전략	과목명(영문)	international business strategy
개요 및 특성	글로벌환경 속에서 경쟁우위를 창출, 유지하기 위하여 국제기업의 경영전략에 관하여 학습한다. 해외시장 진입 전략, 인수합병, 전략적 제휴 등으로 부터 경쟁전략 등과 같은 국제경영전략 이슈들도 학습한다. 이를 통해 다국적, 글로벌, 초국적 전략과 관련된 개념을 습득하고, 글로벌 비즈니스 마인드를 학습한다.		
교과목표	세계화 전략에 대한 개념정립과 글로벌 전략수립을 위한 경쟁전략과 협력전략을 이해		
교과내용	글로벌 전략경영을 위한 활용 그리고 경쟁산업 혹은 경쟁시장의 구조와 전략을 분석하여 글로벌 시장전략을 개발한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 글로벌경영을 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(국문)	혁신과 변화관리	과목명(영문)	Innovation and Change Management
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 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
사회환경이해 (MC1)	40%	4차 산업시대에 기업운영에 절대적인 경쟁전략으로서 혁신과정에 대한 이해 능력	시험, 과제
창의적 문제해결 (MC2)	30%	조직 및 ICT기반 기술에 대한 이해를 바탕으로 기업의 활동의 의사결정상황이 발생하였을 경우, 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력	시험, 과제
정보관리 및 활용 (MC5)	30%	지속적 경영을 위한 기업의 혁신전략을 통한 제품/서비스로 개발 및 조직을 관리하는 능력	시험, 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	상업교과교육론	과목명(영문)	Teaching Methodology of Business
개요 및 특성	상업교과의 성격을 규명, 분석하고 학습지도안의 작성 및 교수 학습 방법 등 상업교과 지도의 실제 경험을 배양하게 한다.		
교과목표	1. 상업 교과의 새로운 이론 창출이나 체계화도 중요하지만 기존의 이론들을 학교현장에서 적용할 수 있도록 한다. 2. 교생실습 이전에 중등학교 교과 내용을 이해시킨다.		
교과내용	1. 경영, 무역, 회계 및 컴퓨터 교과목에 관련된 내용을 체계적으로 학습지도안을 작성한다. 2. 전공교과의 교수 학습 지도방법. 3. 수업의 전개과정과 그 기법, 연구수업방법을 다룬다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	40%	빠르게 변화하는 사회를 이해하고 전달하는 능력	시험, 과제, 발표
창의적문제해결 (MC2)	20%	사회속에서 조직의 위치를 이해하고 관계속에서 발생하는 문제를 이해하고 이를 해결하기 위한 창의적이고 논리적인 문제해결 능력	시험, 과제, 발표
정보관리 및 활용 (MC5)	40%	중등 상업교과에 해당하는 경영일반의 전공지식 획득 능력 및 종합적 사고 능력.	시험, 과제, 발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	상업교과교재연구및지도법	과목명(영문)	Business Teaching Models of Each Subject
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		
교과목표	실제 교생실습에서 주로 담당하게 될 교과목을 중심으로 실제 수업진행을 연습해 보며, 교사로서의 문제점을 시정할 기회를 가짐		
교과내용	1. 상업교과 교재의 유형별 검토 2. 선정된 교재별 심층분석. 3. 연구수업 실습		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	40%	빠르게 변화하는 사회를 이해하고 전달하는 능력	시험, 과제, 발표
창의적문제해결 (MC2)	20%	사회속에서 조직의 위치를 이해하고 관계속에서 발생하는 문제를 이해하고 이를 해결하기 위한 창의적이고 논리적인 문제해결 능력	시험, 과제, 발표
정보관리 및 활용 (MC5)	40%	중등 상업교과에 해당하는 경영일반의 전공지식 획득 능력 및 종합적 사고 능력.	시험, 과제, 발표

[심화과정]

5-1. 심화과정 설치 근거

경영학 기본전공(36학점) 이수 이외에 심도 있는 전공역량을 배양하기 위한 교육과정을 제공하기 위하여 경영학 심화과정(18학점)을 제공한다.

5-2. 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

5-3. 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

5-4. 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	마케팅	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	

5-5. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명	
3	1학기	마케팅 3-3-0	원가회계 3-3-0
	2학기	소비자행동론 3-3-0	경영과학 3-3-0
4	1학기	중소벤처론 3-3-0	서비스마케팅 3-3-0
	2학기	비즈니스리더십 3-3-0	

5-6. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전심	마케팅		40	20			40	100
전심	원가회계			40	30		30	100
전심	소비자행동론		40	20			40	100
전심	경영과학		40			30	30	100
전심	중소벤처론	50	30				20	100
전심	비즈니스리더십		30	30			40	100
전심	서비스마케팅		40	20			40	100
역량 총합		50	220	130	30	30	240	700

5-7. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	마케팅	과목명(영문)	Marketing
개요 및 특성	마케팅을 공부하고자 하는 학생들에게 마케팅 전반에 걸친 기초이론 학습		
교과목표	마케팅 관리자에게 필요한 마케팅 전략적 사고 배양		
교과내용	1. 마케팅의 개념과 철학 2. 마케팅 환경 3. 소비자행동이래 4. 마케팅 전략과 4P		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	마케팅 전공 분야와 관련하여 문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력	시험, 과제
조직관리 (MC3)	20%	마케팅 분야의 전문가가 되기 위하여 어떻게 준비하여야 하는지를 스스로 관리하고 개발하는 능력. 자아인식, 자기관리, 경력개발 능력 포함	시험, 과제
시장문제해결 (MC6)	40%	마케팅 관련하여 직무 수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력. 지식 이해 및 종합적 사고 능력.	시험, 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	원가회계	과목명(영문)	Cost Accounting
개요 및 특성	제품 및 서비스의 원가계산 절차 및 개념, 원가회계에 대한 기본개념과 이론을 소개하는 교과목이다.		
교과목표	1. 원가회계 전반에 대한 이론적 배경과 구조 이해 2. 회계실무 능력 함양		
교과내용	1. 원가의 개념과 분류 및 추정 2. 개별 및 종합원가계산, 결합원가계산 등		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
조직관리 (MC3)	40%	기업의 운영에 필요한 재무보고서 작성 능력	시험, 과제
자금운용관리 (MC4)	30%	각 회계 거래 유형에 맞는 올바른 회계처리 능력	시험, 과제
시장문제해결 (MC6)	30%	기업 상황에 맞는 회계처리 능력	시험, 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	소비자행동론	과목명(영문)	Consumer Behavioral Theory
개요 및 특성	기업 생존의 필수인 고객감동의 중요성 인식을 이해한다		
교과목표	1. 소비자의 구매행동에 대한 이해 2. 건전하고 현명한 소비생활 기초 배양		
교과내용	1. 소비자 구매의사결정 과정 2. 소비자 정보처리 과정 3. 개인적 영향요인 4. 환경적 영향요인		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	마케팅 전공 분야와 관련하여 문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력	시험, 과제
조직관리 (MC3)	20%	마케팅 분야의 전문가가 되기 위하여 어떻게 준비하여야 하는지를 스스로 관리하고 개발하는 능력. 자아인식, 자기관리, 경력개발 능력 포함	시험, 과제
시장문제해결 (MC6)	40%	마케팅 관련하여 직무 수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력. 지식 이해 및 종합적 사고 능력.	시험, 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	경영과학	과목명(영문)	Management Science
개요 및 특성	'세상사의 절반은 계량적이다.'-기업의 의사결정문제는 대부분 금액이나 수치자료로 표현되는 계량적인 구조 속에서 이루어진다. 적절한 의사결정은 정확하고 객관적인 근거자료를 가질 때 가능해진다.		
교과목표	기업의 의사결정문제에 계량적으로 접근하여 효과적인 문제해결 방안을 제시하는 데 관련되는 각종 기법을 다룬다		
교과내용	1. 선형계획법 및 수송모형 2. 의사결정론, 게임이론 3. 대기행렬, 시뮬레이션, 예측기법		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	문제상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 문제 해결능력을 판단	시험, 과제
정보관리 및 활용 (MC5)	30%	이용자의 능동적, 수동적 정보 행위의 패턴을 이해하고, 정보서비스를 창의적으로 기획하고 운영하며, 이용자 요구를 파악, 분석하는 능력을 판단	시험, 과제
시장문제해결 (MC6)	30%	빠르게 변화하는 기업 환경을 이해하고, 올바른 관리적 의사결정을 내릴 수 있는 능력을 판단	시험, 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	중소벤처론	과목명(영문)	SME & VENTURE BUSINESS
개요 및 특성	국가경제의 근간인 중소기업에 대한 이해와 벤처기업에 대한 일반적 개념, 창업에 관한 이론 및 실무 경험사례를 통한 기업가정신을 습득함		
교과목표	중소벤처기업의 창업, 성장에 이르는 전 과정을 학습함은 물론 실제 창업아이디어를 개발하여 사업화로드맵을 구상한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	빠르게 변화하는 시장환경을 분석하는 능력	시험
창의적문제해결 (MC2)	30%	벤처경영에 필요한 비즈니스모델과 사업화 로드맵 등을 창의적이고 논리적으로 문제 해결능력	시험
시장문제해결 (MC6)	20%	빠르게 변화하는 시장환경을 분석하고, 중소기업들의 전략적 의사결정을 내릴 수 있는 능력	시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	비즈니스 리더십	과목명(영문)	Business Leadership
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.		
교과목표	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.		
교과내용	지도자에게는 미래의 변화하는 환경에 어떻게 전망을 적합 시켜 갈 것인지 판단하는 선견력(foresight), 전망이 조직의 전통과 문화를 거스르지 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 인식 능력(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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	30%	전략경영에 문제상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 문제 해결능력	시험, 과제
조직관리 (MC3)	30%	전략경영 수업을 통해 지원역량을 분석하고 자원기반 전략을 수립능력.	시험, 과제
시장문제해결 (MC6)	40%	전략경영에 필요한 전공지식 획득 능력 및 종합적 사고 능력.	시험, 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	서비스마케팅	과목명(영문)	Service Marketing
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		
교과목표	마케팅 커뮤니케이션에 대한 기초적 이해와 마케팅 커뮤니케이션 전략의 수립 그리고 전략의 실행을 학습		
교과내용	1 마케팅 커뮤니케이션 2.광고관리를 위한 분석 및 계획 3.광고 크리에이티브 4.광고매체계획		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	마케팅 전공 분야와 관련하여 문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력	시험,과제, 토론
조직관리 (MC3)	20%	마케팅 분야의 전문가가 되기 위하여 어떻게 준비하여야 하는지를 스스로 관리하고 개발하는 능력. 자아인식, 자기관리, 경력개발 능력 포함	시험,과제, 토론
시장문제해결 (MC6)	40%	마케팅 관련하여 직무 수행에 필요한 전공지식 및 융복합적 지식 획득 능력. 지식 이해 및 종합적 사고 능력.	시험,과제, 토론

8. 전공 이수 요건

학위명칭	이수 요건	비고
경영학사	전공 기본과정(36학점) 이수시에도 전공 이수 가능	

9. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험·실습실	비고
미카엘관 313호 미카엘관 313호 314호		

행정학전공
Public Administration

1. 교육목표

행정학전공은 미래 사회의 우수 공공인재 양성을 위해 행정 현상에 대한 비판적 사고능력, 논리적 정보추론 능력, 합리적 의사결정 능력, 창의적 문제해결 능력, 그리고 능동적인 변화 대응 능력을 배양하는 것을 교육목표로 한다.

가. 국가 및 사회 발전을 선도하는 전문 공공인재 양성

나. 국민복지 증진을 위해 헌신할 수 있는 미래 관리자 양성

다. 도덕성과 공공성을 갖춘 민주사회 책임시민 양성

2. 연혁

2023. 03. 트리니티융합대학 행정학전공으로 편제 개편
2021. 03. 사회과학대학 행정학과로 편제 개편
2018. 03. 사회과학대학 경찰공공행정학부 공공행정학전공으로 편제 개편
2017. 03. 사회과학대학 공공행정학과로 편제 개편
2015. 08. 공공인재대학으로 편제 개편
2014. 09. 가톨릭관동대학교로 소속 변경
2011. 03. 경찰법정대학으로 편제 개편
2003. 06. 야간 행정학과를 주간 행정학과로 편입
2000. 07. 일반대학원 행정학 박사과정 신설
1989. 11. 특수대학원 설치 인가-행정학 석사과정
1988. 11. 일반대학원 설치 인가-행정학 석사과정
1988. 10. 법정대학 행정학과로 편제
1987. 11. 교육대학원 설치 인가-사회교육전공 석사과정
1979. 09. 주간 행정학과 신설
1978. 10. 관동대학교 야간 행정학과 학부과정 신설

3. 교과 운영 방안

행정학전공 교과과정은 공직진출 역량 강화를 위해 국가공무원 시험에 부합하는 교과목을 중심으로 운영되고 있다. 공공기관, 시민단체, 기업체 등 다양한 분야에서 요구되는 현장 맞춤형 교과목을 개발하여 제공함으로써, 실무 능력과 경쟁력을 갖춘 행정 전문 인력을 양성하고자 한다. 특히 행정학, 정책학, 조직학, 인사행정, 재무행정, 지방행정 등 행정 분야의 주요 교과목을 균형 있게 편성하여, 행정학전공만의 차별화된 교육 프로그램을 운영하고 있다. 이를 통해 미래 사회가 요구하는 우수한 공공인재 양성에 기여할 것으로 기대된다.

[기본과정]

4-1. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (의사소통능력)	비판적이고 균형 잡힌 시각으로 행정 현상을 탐구하고, 다양한 이해관계자들과 협력하여 효과적으로 의사소통하고, 갈등을 조정할 수 있는 능력	시험, 발표, 보고서, 토론, 프로젝트
MC2 (글로벌능력)	급변하는 국내외 환경에 능동적으로 대응하며, 도전의식과 전문성을 바탕으로 사회 혁신을 추구할 수 있는 능력	시험, 발표, 보고서, 토론, 프로젝트
MC3 (전공직무능력)	행정학의 기초 이론과 개념에 대한 이해를 바탕으로, 공공부문이 당면한 다양한 사회문제를 관찰, 비교, 분석할 수 있는 능력	시험, 발표, 보고서, 토론, 프로젝트
MC4 (정보활용능력)	전공 분야의 지식, 기술, 방법론을 활용하여 실제 행정 현상을 이해하고, 대안 탐색의 합리적 근거를 제시할 수 있는 능력	시험, 발표, 보고서, 토론, 프로젝트
MC5 (공동체윤리)	공익 증진을 위해 사회적 책임감을 가지고 규범을 준수하며 공동체 발전에 기여할 수 있는 능력	시험, 발표, 보고서, 토론, 프로젝트
MC6 (창의적문제해결능력)	문제해결을 위한 다양한 대안을 제시하고, 일정한 기준에 따른 비교, 평가를 통하여 최선의 대안을 선택할 수 있는 능력	시험, 발표, 보고서, 토론, 프로젝트

4-2. 전공능력 선정 배경

가. 본 전공의 교과과정은 헌법 제7조 제1항에 명시된“공무원은 국민 전체에 대한 봉사자이며, 국민에 대하여 책임을 진다.”는 헌법적 가치를 기본 전제로 하며, 공무원 헌장이 제시하는 국가관(국가와 사회에 대한 가치 기준), 공직관(올바른 직무수행 자세), 윤리관(공직자가 갖춰야 할 개인윤리)을 교육의 근간으로 삼고 있다.

나. 본 전공은 공직 핵심 가치인 국가관(애국심, 민주성, 다양성)과 공직관(책임감, 투명성, 공정성), 그리고 윤리관(청렴성, 도덕성, 공익성)을 바탕으로, 목표 지향적 사고, 성과창출 능력, 문제해결 능력, 정보분석 능력, 논리적 의사표현 능력 등 공직자에게 요구되는 종합적 역량을 함양할 수 있도록 전공능력을 체계화하였다.

다. 현대 행정환경이 요구하는 공무원 인재상의 네 가지 핵심역량, 즉 소통공감(국민과 소통하고 공감하는 능력), 헌신열정(국가에 대한 헌신과 직무에 대한 열정적 태도), 창의혁신(문제해결을 위한 창의성과 혁신역량), 윤리책임(국민에 대한 봉사자로서의 윤리의식과 책임성)을 교육과정에 유기적으로 통합하였다.

라. 본 전공은 교육의 질적 제고를 위해 교육수요자 만족도 조사 분석, 학과 및 단과대학 평가결과 반영, SWOT 분석을 통한 전략적 개선방안 도출, 사회적 수요의 지속적인 모니터링 등 체계적인 환류시스템을 운영한다.

4-3. 교육과정 편성표

가. 기본과정 편성표

이수 구분	과목명	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	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	행정학개론	3	3	3																							
기초	행정조사방법론	3	3	3																							
기초	조직론	3				3	3																				
기초	인사행정론	3				3	3																				
전기	정책학개론	3							3	3																	
전기	지방행정론	3							3	3																	
전기	갈등관리와협상	3							3	3																	
전기	재무행정론	3										3	3														
전기	정부혁신론	3										3	3														
전기	NGO와시민사회	3										3	3														
전기	정책분석론	3													3	3											
전기	AI플랫폼정부	3																3	3								
전기	정부규제론	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	

나. 교직과목, 현장실습과목 편성표

이수 구분	과목명	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	
전기	사회교육론	3													3	2	1										교직
전기	사회교재연구및지도법	2																2	1	1							교직
기초	행정분야의이해	3	3	2	1																						현장실습
기초	행정과전산	3				3	2	1																			현장실습
전기	공직탐색	3										3	2	1													현장실습
전기	취창업세미나	3																			3	2	1				현장실습

4-4. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명		
1학년	1학기	행정학개론 3-3-0	행정조사방법론 3-3-0	
	2학기	조직론 3-3-0	인사행정론 3-3-0	
2학년	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
3학년	1학기	정책분석론 3-3-0	사회교육론 (교직)	
	2학기	AI플랫폼정부 3-3-0	정부규제론 3-3-0	사회교재연구및지도법 (교직)

4-5. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전필	사제동행세미나	20		20		60		100
기초	행정학개론	40	20	40				100
기초	행정조사방법론			40	20		40	100
기초	조직론	40		40		20		100
기초	인사행정론	40	10	40		10		100
전기	정책학개론			40	20		40	100
전기	지방행정론	40		40		20		100
전기	갈등관리와협상	20		40			40	100
전기	재무행정론			40	20		40	100
전기	정부혁신론		40	20	40			100
전기	NGO와시민사회		10	40	40	10		100
전기	정책분석론			40	40		20	100
전기	AI플랫폼정부		20	40	40			100
전기	정부규제론		20	40			40	100
역량 총합		200	120	520	220	120	220	

4-6. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	사제동행세미나1~8	과목명(영문)	Academic Advising 1~8
개요 및 특성	진로지도 및 취업지원을 목적으로 학생들에게 맞춤형 개별지도 및 상담을 제공하는 교과목이다.		
교과목표	진로적성에 대한 이해를 토대로 자신에게 맞는 학습법과 진로를 스스로 설계하고 찾을 수 있는 능력을 함양하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	학습지도, 생활지도, 진로 및 취업 지도, 비교과 프로그램 활동 등을 통하여 교양 및 전공역량을 배양한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	균형적인 시각으로 사회 이슈를 조망하고 비판적 사고를 통해 현상을 이해할 수 있다.	상담, 비교과활동
전공직무능력 (MC3)	20%	행정이론과 개념을 접목하여 사회문제를 이해하고 분석할 수 있다.	상담, 비교과활동
공동체윤리 (MC5)	60%	공동의 이익을 위해 봉사하며 공동체 성숙화에 기여할 수 있다.	상담, 비교과활동

과목 프로파일			
과목명(국문)	행정학개론	과목명(영문)	Introduction to Public Administration
개요 및 특성	행정학의 주요 이론과 개념을 바탕으로 정부활동의 본질과 특성을 이해하고 현대 행정의 주요 이슈를 파악한다.		
교과목표	행정학의 기본 개념과 이론을 체계적으로 이해하고, 정부활동의 다면적 측면을 분석할 수 있는 능력을 배양하며, 현대 행정문제에 대한 비판적 사고력을 함양하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	행정학의 학문적 특성과 발전과정, 행정과 환경과의 관계, 행정학의 접근방법 등을 학습하고, 현대 행정의 새로운 패러다임과 주요 과제들을 탐구한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	40%	균형적인 시각으로 사회 이슈를 조망하고 비판적 사고를 통해 현상을 이해할 수 있다.	보고서/발표/토론/시험
글로벌능력 (MC2)	20%	행정환경 변화와 정부활동에 대한 국내외 동향을 파악하고 다각적 차원에서 문제를 탐구할 수 있다.	보고서/발표/토론/시험
전공직무능력 (MC3)	40%	행정이론과 개념을 접목하여 사회문제를 이해하고 분석할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	행정조사방법론	과목명(영문)	Research Method for Public Administration
개요 및 특성	실증적 연구를 위한 이론적 기초와 행정현상을 과학적으로 분석하고 연구하는 방법론을 학습한다.		
교과목표	행정연구의 과학적 방법론을 체계적으로 이해하고, 실증적 연구를 수행할 수 있는 능력을 배양하며, 행정현상에 대한 체계적 분석역량을 함양하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	과학적 연구방법론의 기초, 연구설계와 가설검증, 자료수집 방법 및 분석 기법 등을 학습하고, 실제 행정조사를 수행할 수 있는 연구설계 실무능력을 배양한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	행정이론과 개념을 접목하여 사회문제를 이해하고 분석할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
정보활용능력 (MC4)	20%	전공 지식과 방법론을 활용하여 행정현상을 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 프로파일			
과목명(국문)	조직론	과목명(영문)	Theories of Public Organizations
개요 및 특성	행정조직의 구조와 행태를 체계적으로 이해하고 조직관리 능력을 배양하는 교과목으로, 공공조직의 특성과 운영원리를 종합적으로 학습한다.		
교과목표	공공조직의 구조와 기능을 체계적으로 이해하고, 조직구성원의 행태를 분석할 수 있는 능력을 배양하며, 효과적인 조직관리를 위한 전문역량을 함양하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	조직이론의 발전과정, 조직구조의 설계원리, 조직행태, 조직문화와 변화관리, 공공조직의 특수성과 관리방안에 대해 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	40%	균형적인 시각으로 사회 이슈를 조망하고 비판적 사고를 통해 현상을 이해할 수 있다.	보고서/발표/토론/시험
전공직무능력 (MC3)	40%	행정이론과 개념을 접목하여 사회문제를 이해하고 분석할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
공동체윤리 (MC5)	20%	공동의 이익을 위해 봉사하며 공동체 성숙화에 기여할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	인사행정론	과목명(영문)	Public Personnel Administration
개요 및 특성	공공부문의 인적자원관리에 관한 이론과 정부조직의 효율적 인력관리를 위한 원리와 기법을 체계적으로 이해한다.		
교과목표	공공부문 인사행정의 기본원리를 이해하고, 효율적인 인적자원관리 능력을 배양하며, 혁신적 인사행정을 위한 전문역량을 함양하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	인사행정의 기본이론과 발전과정, 공무원 채용과 선발, 교육훈련과 경력개발, 성과평가, 공직윤리 등을 학습하고, 인사행정의 발전방안에 대해 논의한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	40%	균형적인 시각으로 사회 이슈를 조망하고 비판적 사고를 통해 현상을 이해할 수 있다.	보고서/발표/토론/시험
글로벌능력 (MC2)	10%	행정환경 변화와 정부활동에 대한 국내외 동향을 파악하고 다각적 차원에서 문제를 탐구할 수 있다.	보고서/발표/토론/시험
전공직무능력 (MC3)	40%	행정이론과 개념을 접목하여 사회문제를 이해하고 분석할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
공동체윤리 (MC5)	10%	공동의 이익을 위해 봉사하며 공동체 성숙화에 기여할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	정책학개론	과목명(영문)	Principles of Public Policy
개요 및 특성	정책학의 주요 논의를 기반으로 정책의 형성부터 집행, 평가에 이르는 전 과정에 대한 이론적 기반을 학습한다.		
교과목표	정책학의 기본 개념과 이론을 이해하고, 정책과정에 대한 분석적 시각을 갖추며, 현대사회의 정책문제를 비판적으로 분석할 수 있는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	정책의 개념과 유형, 정책과정의 단계별 특성, 정책행위자의 역할과 상호작용, 그리고 정책수립과 집행과정에서 발생하는 정책적 이슈에 대해 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	행정이론과 개념을 접목하여 사회문제를 이해하고 분석할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
정보활용능력 (MC4)	20%	전공 지식과 방법론을 활용하여 행정현상을 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 프로파일			
과목명(국문)	지방행정론	과목명(영문)	Local Administration
개요 및 특성	지방행정의 기본원리와 지방자치의 현대적 과제를 종합적으로 탐구한다.		
교과목표	지방행정에 대한 이론적 이해를 바탕으로 실질적인 지방자치 발전방안을 모색할 수 있는 능력을 기르고, 지역사회 발전에 기여할 수 있는 실무역량을 함양하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	지방자치의 기본이론, 지방정부의 조직과 기능, 중앙-지방관계, 지방재정, 주민참여 등에 대해 학습하고, 현대 지방행정의 발전방안에 대해 검토한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	40%	균형적인 시각으로 사회 이슈를 조망하고 비판적 사고를 통해 현상을 이해할 수 있다.	보고서/발표/토론/시험
전공직무능력 (MC3)	40%	행정이론과 개념을 접목하여 사회문제를 이해하고 분석할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
공동체윤리 (MC5)	20%	공동의 이익을 위해 봉사하며 공동체 성숙화에 기여할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	갈등관리와협상	과목명(영문)	Conflict Management & Negotiation
개요 및 특성	현대 행정에서 중요성이 커지고 있는 공공갈등의 관리와 협상에 대한 이론적 기반과 실천적 기법을 학습한다.		
교과목표	공공부문의 갈등관리와 협상에 대한 이론적 이해를 바탕으로, 실제 갈등상황에서 효과적으로 대응할 수 있는 실무능력을 개발하고, 협력적 문제해결 역량을 함양하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	갈등의 본질과 유형, 공공갈등의 특성, 갈등해결을 위한 다양한 접근방법, 협상의 원리와 전략, 조정과 중재기법 등을 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	균형적인 시각으로 사회 이슈를 조망하고 비판적 사고를 통해 현상을 이해할 수 있다.	보고서/발표/토론/시험
전공직무능력 (MC3)	40%	행정이론과 개념을 접목하여 사회문제를 이해하고 분석할 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 프로파일			
과목명(국문)	재무행정론	과목명(영문)	Public Fiscal Administration
개요 및 특성	정부의 재정활동에 관한 이론과 예산의 편성부터 집행, 평가에 이르는 전 과정을 체계적으로 이해한다.		
교과목표	정부 재정활동의 기본원리를 이해하고, 예산의 편성과 집행에 필요한 실무능력을 배양하며, 효율적인 재정관리를 위한 전문적 역량을 배양하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	재무행정의 기본원리와 예산제도, 예산편성과 심의과정, 재정분석기법, 수입과 지출관리, 재정통제 등 정부 재정활동에 대해 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	행정이론과 개념을 접목하여 사회문제를 이해하고 분석할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
정보활용능력 (MC4)	20%	전공 지식과 방법론을 활용하여 행정현상을 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 프로파일			
과목명(국문)	정부혁신론	과목명(영문)	Government Innovation & Reform
개요 및 특성	정부혁신과 행정개혁의 다양한 사례들을 체계적으로 분석하고 미래 정부의 발전방향을 모색한다.		
교과목표	정부혁신에 대한 이론적 이해를 바탕으로 혁신전략을 수립하고 실행할 수 있는 능력을 배양하며, 미래 행정환경 변화에 대응하는 혁신적 사고력을 함양하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	정부혁신의 개념과 이론, 혁신기법과 전략, 국내외 정부혁신 사례, 디지털 전환시대의 정부혁신 과제 등을 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	행정환경 변화와 정부활동에 대한 국내외 동향을 파악하고 다각적 차원에서 문제를 탐구할 수 있다.	보고서/발표/토론/시험
전공직무능력 (MC3)	20%	행정이론과 개념을 접목하여 사회문제를 이해하고 분석할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
정보활용능력 (MC4)	40%	전공 지식과 방법론을 활용하여 행정현상을 이해하고 대안 탐색의 합리적 근거를 제시할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	NGO와시민사회	과목명(영문)	NGO & Civil Society
개요 및 특성	현대 거버넌스의 주요 주체로 부상한 NGO와 시민사회의 역할과 특성을 탐구하고 정부-시민사회 관계의 새로운 패러다임을 이해한다.		
교과목표	시민사회와 NGO에 대한 이론적 이해를 바탕으로, 공공부문과 시민사회의 협력적 관계를 구축할 수 있는 능력을 배양하고, 시민사회 발전을 위한 실천적 역량을 함양하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	시민사회의 발전과정과 특성, NGO의 유형과 기능, 시민참여와 사회운동, 정부-NGO 협력관계, 사회적 자본의 형성과 발전 등을 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	행정환경 변화와 정부활동에 대한 국내외 동향을 파악하고 다각적 차원에서 문제를 탐구할 수 있다.	보고서/발표/토론/시험
전공직무능력 (MC3)	40%	행정이론과 개념을 접목하여 사회문제를 이해하고 분석할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
정보활용능력 (MC4)	40%	전공 지식과 방법론을 활용하여 행정현상을 이해하고 대안 탐색의 합리적 근거를 제시할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
공동체윤리 (MC5)	10%	공동의 이익을 위해 봉사하며 공동체 성숙화에 기여할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	정책분석론	과목명(영문)	Policy Analysis
개요 및 특성	정책문제를 근거기반의 관점에서 분석하고 합리적 해결방안을 도출하는 방법론에 대해 학습한다.		
교과목표	정책분석의 이론적 기법을 체계적으로 이해하고, 실제 정책문제에 대한 분석능력을 배양하며, 합리적 정책대안을 도출할 수 있는 전문역량을 함양하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	정책분석의 기본원리와 절차, 비용편익분석, 정책대안 평가기법, 의사결정방법론 등 실용적 분석방법에 대해 학습하고, 실제 정책사례에 대한 분석과 과학철학적 쟁점도 함께 검토한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	행정이론과 개념을 접목하여 사회문제를 이해하고 분석할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
정보활용능력 (MC4)	40%	전공 지식과 방법론을 활용하여 행정현상을 이해하고 대안 탐색의 합리적 근거를 제시할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
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 프로파일			
과목명(국문)	AI플랫폼정부	과목명(영문)	AI Platform Government
개요 및 특성	인공지능으로 대표되는 4차산업혁명 시대의 행정서비스 혁신과 정부운영 패러다임의 변화를 종합적으로 학습한다.		
교과목표	AI기반 디지털플랫폼정부의 기본 개념과 발전 동향을 이해하고, 디지털 기술을 활용한 행정서비스 혁신방안을 모색할 수 있는 능력을 배양하며, 미래 행정환경 변화에 대응하는 전문역량을 함양하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	AI플랫폼 정부의 개념, 4차산업혁명 관련 주요 이슈, 플랫폼 행정서비스의 설계와 구현 등을 학습하고, 국내외 디지털정부 구축 사례와 미래 발전방향을 탐구한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	행정환경 변화와 정부활동에 대한 국내외 동향을 파악하고 다각적 차원에서 문제를 탐구할 수 있다.	보고서/발표/토론/시험
전공직무능력 (MC3)	40%	행정이론과 개념을 접목하여 사회문제를 이해하고 분석할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
정보활용능력 (MC4)	40%	전공 지식과 방법론을 활용하여 행정현상을 이해하고 대안 탐색의 합리적 근거를 제시할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	정부규제론	과목명(영문)	Government Regulation
개요 및 특성	정부 규제정책의 설계부터 집행, 평가에 관한 이론적 기반과 실제 운영에 대해 이해한다.		
교과목표	정부규제에 대한 이론적 이해를 바탕으로 효율적인 규제정책을 설계하고 집행할 수 있는 능력을 배양하며, 합리적 규제개혁방안을 모색할 수 있는 전문역량을 함양하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	규제의 개념과 유형, 규제정책의 형성과정, 규제영향분석, 규제관리 체계, 규제개혁의 전략과 방법 등을 학습하고, 주요 규제사례 분석과 규제대안의 탐색을 통해 실무능력을 배양한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	행정환경 변화와 정부활동에 대한 국내외 동향을 파악하고 다각적 차원에서 문제를 탐구할 수 있다.	보고서/발표/토론/시험
전공직무능력 (MC3)	40%	행정이론과 개념을 접목하여 사회문제를 이해하고 분석할 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 프로파일			
과목명(국문)	사회교육론	과목명(영문)	Studies in Social Education
개요 및 특성	행정학 전공지식을 사회과 교육에 접목하여 사회과 교육의 본질과 목표, 교육과정, 교수학습방법 등을 종합적으로 탐구하는 교직과목이다.		
교과목표	사회과 교육의 본질과 목표, 사회과 교육과정의 구성과 내용을 체계적으로 이해하고, 효과적인 사회과 교수학습 방법을 개발하고 적용할 수 있는 능력을 배양하며, 민주시민 교육을 위한 교사로서의 자질을 개발하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	사회과 교육의 의의, 교육과정의 구성원리와 내용체계, 교수학습 방법론과 수업모형, 학습 자료의 개발과 활용방안 등을 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	40%	균형적인 시각으로 사회 이슈를 조망하고 비판적 사고를 통해 현상을 이해할 수 있다.	보고서/발표/토론/시험
전공직무능력 (MC3)	40%	행정이론과 개념을 접목하여 사회문제를 이해하고 분석할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
정보활용능력 (MC4)	20%	전공 지식과 방법론을 활용하여 행정현상을 이해하고 대안 탐색의 합리적 근거를 제시할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	사회교재연구및지도법	과목명(영문)	Materials & Methods for Teaching Social Studies
개요 및 특성	실제 교육현장에서 필요한 사회과 교수학습 자료의 개발과 활용, 효과적인 교수법을 실천적으로 학습하는 교직과목이다.		
교과목표	사회과 교재의 특성을 이해하고 효과적인 교재개발 능력을 배양하며, 학습자 중심의 수업 설계와 실행 능력을 개발하고, 다양한 교수학습 방법을 실제 수업에 적용할 수 있는 교원역량을 함양하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	사회과 교재의 유형과 특성, 교과서 및 지도서의 구성과 활용방안, 학습자료와 교구의 개발과 활용법, 수업지도안 작성과 수업 시연, 다양한 교수학습 방법의 실제 적용 등을 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	40%	균형적인 시각으로 사회 이슈를 조망하고 비판적 사고를 통해 현상을 이해할 수 있다.	보고서/발표/토론/시험
전공직무능력 (MC3)	40%	행정이론과 개념을 접목하여 사회문제를 이해하고 분석할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
정보활용능력 (MC4)	20%	전공 지식과 방법론을 활용하여 행정현상을 이해하고 대안 탐색의 합리적 근거를 제시할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트

[심화과정]

5-1. 심화과정 설치 근거

가. 최근 행정학의 실천적 영향력이 증대되면서, 행정에 대한 시민사회의 관심과 기대가 높아지고 있다. 이에 따라 행정 현상에 대한 이해와 전문적 분석 능력을 겸비한 인재양성의 필요성이 대두되고 있다. 본 전공심화 교육과정은 행정학 기초이론 및 지식을 토대로, 실제 행정 현장에서의 적용력 및 문제해결 역량을 배양하는 것을 주된 교육목표로 한다.

나. 공공 및 민간부문의 실무 환경에 대한 이해와 사례 분석을 통해, 변화하는 시대적 요구에 능동적으로 대응할 수 있는 실용적 행정 전문인을 양성하고자 한다. 이를 통해 행정의 투명성 제고, 시민 만족도 향상, 공공 가치 실현 등의 행정학적 목표 달성에 기여할 수 있을 것으로 기대된다.

5-2. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	
전심	상황판단론	3	3	3											
전심	사무관리론	3	3	3											
전심	자료분석과해석	3				3	3								
전심	공기업론	3				3	3								
전심	정부론	3				3	3								
전심	공직리더십	3							3	3					
전심	행정학세미나	3										3	3		
전공과목 합계		21	6	6		9	9		3	3		3	3		

5-3. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명		
3학년	1학기	상황판단론 3-3-0	사무관리론 3-3-0	
	2학기	자료분석과해석 3-3-0	공기업론 3-3-0	정부론 3-3-0
4학년	1학기	공직리더십 3-3-0		
	2학기	행정학세미나 3-3-0		

5-4. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전심	상황판단론			20	40		40	100
전심	사무관리론	20		40	40			100
전심	자료분석과해석			20	40		40	100
전심	공기업론		20	40		40		100
전심	정부론	40	20	40				100
전심	공직리더십	40	20			40		100
전심	행정학세미나			40	40		20	100
역량 총합		100	60	200	160	80	100	

5-4. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	상황판단론	과목명(영문)	Scientific & Situational Judgement Exercise
개요 및 특성	행정현상에서 필요한 논리적 사고와 합리적 판단능력을 배양하고 다양한 행정상황에서의 문제해결 능력을 함양한다.		
교과목표	비판적이고 창의적인 사고능력을 개발하고, 복잡한 행정상황에서 합리적 판단을 내릴 수 있는 능력을 배양하며, 종합적인 문제해결 역량을 함양하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	비판적 사고의 기본원리, 상황분석 방법론, 문제해결 기법 등을 학습하고, 실제 사례를 통한 상황판단 연습을 통해 실질적인 문제해결 능력을 배양한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	20%	행정이론과 개념을 접목하여 사회문제를 이해하고 분석할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
정보활용능력 (MC4)	40%	전공 지식과 방법론을 활용하여 행정현상을 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 프로파일			
과목명(국문)	사무관리론	과목명(영문)	Public Management
개요 및 특성	행정업무의 효율적 수행을 위한 사무관리 이론과 기법을 학습하고 현대 행정조직의 업무수행 방식을 체계적으로 이해한다.		
교과목표	행정사무관리의 기본원리를 이해하고, 효율적인 업무수행을 위한 실무능력을 배양하며, 조직의 생산성을 향상시킬 수 있는 관리역량을 함양하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	사무관리의 기본원리, 문서관리 시스템, 업무프로세스 설계, 조직내 의사소통 등을 학습하고, 실제 행정사례를 통해 실무능력을 배양한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	균형적인 시각으로 사회 이슈를 조망하고 비판적 사고를 통해 현상을 이해할 수 있다.	보고서/발표/토론/시험
전공직무능력 (MC3)	40%	행정이론과 개념을 접목하여 사회문제를 이해하고 분석할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
정보활용능력 (MC4)	40%	전공 지식과 방법론을 활용하여 행정현상을 이해하고 대안 탐색의 합리적 근거를 제시할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	자료분석과해석	과목명(영문)	Data Analysis & Interpretation
개요 및 특성	행정현장에서 제시되는 다양한 분야와 유형의 자료와 정보를 분석하고 해석하는 접근법을 이해한다.		
교과목표	자료 분석의 기본원리를 이해하고, 행정현장의 다양한 데이터를 효과적으로 분석하고 해석할 수 있는 능력을 배양하며, 데이터 기반의 의사결정 역량을 함양하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	자료분석 기법 및 분석결과의 해석과 활용 방안을 학습하고, 실제 행정데이터를 활용한 분석실습을 통해 실무능력을 배양한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	20%	행정이론과 개념을 접목하여 사회문제를 이해하고 분석할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
정보활용능력 (MC4)	40%	전공 지식과 방법론을 활용하여 행정현상을 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 프로파일			
과목명(국문)	공기업론	과목명(영문)	Public Enterprise
개요 및 특성	공기업의 운영원리와 관리방식을 학습하고 공기업의 특성과 역할을 이해한다.		
교과목표	공기업 운영의 기본원리를 이해하고, 공공성과 효율성을 조화시킬 수 있는 관리능력을 배양하며, 공기업 혁신을 위한 전문역량을 함양하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	공기업의 설립목적과 유형, 지배구조와 운영체계, 성과관리와 평가, 민영화 정책, 공공성과 기업성의 조화 등을 학습하고, 국내외 공기업 운영사례와 혁신방안을 탐구한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	행정환경 변화와 정부활동에 대한 국내외 동향을 파악하고 다각적 차원에서 문제를 탐구할 수 있다.	보고서/발표/토론/시험
전공직무능력 (MC3)	40%	행정이론과 개념을 접목하여 사회문제를 이해하고 분석할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
공동체윤리 (MC5)	40%	공동의 이익을 위해 봉사하며 공동체 성숙화에 기여할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	정부론	과목명(영문)	Theories of Government
개요 및 특성	정부의 구조와 기능을 비교론적 관점에서 탐구하고 다양한 정부형태와 운영방식에 대한 이해를 통해 한국 정부의 발전방향을 모색한다.		
교과목표	다양한 정부형태와 운영원리를 비교론적 관점에서 이해하고, 각국 정부의 특성과 장단점을 분석할 수 있는 능력을 배양하며, 한국 정부의 발전방안을 모색할 수 있는 전문역량을 함양하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	정부형태의 유형과 특성, 정부간 관계, 권력구조와 의사결정체계, 행정체계의 비교 등을 학습하고, 주요 국가의 정부운영 사례를 검토한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	40%	균형적인 시각으로 사회 이슈를 조망하고 비판적 사고를 통해 현상을 이해할 수 있다.	보고서/발표/토론/시험
글로벌능력 (MC2)	20%	행정환경 변화와 정부활동에 대한 국내외 동향을 파악하고 다각적 차원에서 문제를 탐구할 수 있다.	보고서/발표/토론/시험
전공직무능력 (MC3)	40%	행정이론과 개념을 접목하여 사회문제를 이해하고 분석할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	공직리더십	과목명(영문)	Public Service Leadership
개요 및 특성	공공부문 관리자로서 필요한 역량과 윤리의식, 책임성과 리더십을 배양한다.		
교과목표	공직자로서 필요한 리더십 역량과 윤리의식을 함양하고, 조직구성원들과 효과적으로 소통하고 협력할 수 있는 능력을 배양하며, 미래 행정관리자로서의 자질을 개발하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	리더십의 기본이론과 유형, 공직가치와 윤리, 조직관리 기법, 변화관리 전략, 의사소통 능력 등을 학습하고, 주요 행정지도자의 리더십 연구를 통해 실천적 역량을 배양한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	40%	균형적인 시각으로 사회 이슈를 조망하고 비판적 사고를 통해 현상을 이해할 수 있다.	보고서/발표/토론/시험
글로벌능력 (MC2)	20%	행정환경 변화와 정부활동에 대한 국내외 동향을 파악하고 다각적 차원에서 문제를 탐구할 수 있다.	보고서/발표/토론/시험
공동체윤리 (MC5)	40%	공동의 이익을 위해 봉사하며 공동체 성숙화에 기여할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	행정학세미나	과목명(영문)	Topics in Public Administration
개요 및 특성	행정이론과 실무지식을 통합적으로 적용하여 행정학의 주요 이슈와 사례를 심층적으로 분석한다.		
교과목표	행정학 전반에 대한 종합적 이해를 바탕으로 실제 행정문제를 분석하고 해결방안을 도출할 수 있는 능력을 배양하며, 행정전문가로서의 실천적 역량을 함양하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	행정학의 고전 및 현대 이론, 주요 행정사례 분석, 현대 행정의 쟁점, 행정개혁 방안 등을 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	행정이론과 개념을 접목하여 사회문제를 이해하고 분석할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
정보활용능력 (MC4)	40%	전공 지식과 방법론을 활용하여 행정현상을 이해하고 대안 탐색의 합리적 근거를 제시할 수 있다.	시험/보고서/프로젝트
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

6. 전공 이수 요건

학위명칭	졸업요건	비고
행정학사	학칙에 따른 교과과정을 이수하고 4학년 2학기에 시행하는 졸업시험에 합격한 자	

중등하교 정교사(2급) 표시과목별 기본이수과목			
표시과목	교육부 고시 기본이수과목(분야)	본교 지정 과목명	비고
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, 정책학개론(정책학원론) 중 택 1	교과과정 일치
	사회과학방법론	행정조사방법론	교과과정 일치
	인간과 행정(또는 행정학)	행정학개론, 사회와행정 중 택 1	교과과정 일치
	문화와 사회(또는 문화인류학)	-	일치하는 교과목 없음
	인간과 사회(또는 사회학)	조직론, 조직행동론 중 택 1	교과과정 일치
	시민교육과 사회윤리	공직리더십	교과과정 일치

7. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실	공용강의실	비고
미카엘관 409호(전용강의실)	미카엘관 411호	

경찰학부 경찰행정학전공

School of Policing Administration(Police Administration Major)

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. 연혁

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.

[기본과정]

4-1. 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)

4-2. 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 분석결과에 기반한 전공교육과정 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 문제 해결 능력 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

4-3. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	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	16	
기초	경찰학 I	3	3	3																						
기초	범죄의 이해	3	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	AI첨단경찰론	3																3	3							
전기	범죄수사	3																3	3							
전공과목 합계		46	6.5	7	0	6.5	7	0	9.5	10	0	9.5	7	3	6.5	4	3	6.5	7	0	0.5	1	0	0.5	1		

4-4. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명		
1학년	1학기	경찰학 I 3-3-0	범죄의 이해 3-3-0	
	2학기	법학개론 3-3-0	경찰학 II 3-3-0	
2학년	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
3학년	1학기	경찰현장실습 3-0-3	경찰행정법 3-3-0	
	2학기	AI첨단경찰론 3-3-0	범죄수사 3-3-0	

4-5. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
전필	사제동행세미나	30		30	20		20			100
기초	경찰학 I			60	40					100
기초	범죄의 이해			60				40		100
기초	법학개론			60	20		20			100
기초	경찰학 II			60	40					100
전기	형법총론			80			20			100
전기	헌법			80	20					100
전기	경찰조직과 인사관리			40			40	20		100
전기	범죄원인론			60			40			100
전기	체포술			80	20					100
전기	형법각론			80			20			100
전기	경찰현장실습			50		30		20		100
전기	경찰행정법			80			20			100
전기	AI첨단경찰론			40			40	20		100
전기	범죄수사			60			40			100
역량 총합		30	0	920	160	30	260	100	0	

4-6. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	사제동행세미나1~8	과목명(영문)	Seminar for career development
개요 및 특성	본 교과목은 전공 교과목 이외의 다양한 활동과 비교과 프로그램의 이수를 통해 경험과 사고의 폭을 넓히는 기회를 제공한다.		
교과목표	학생과 담당지도교수 간 다양한 활동들을 통하여 전공 교육과정이나 진로에 대한 지도를 위한 소통의 기회를 가지고자 한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 모바일 기기 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(국문)	경찰학 I	과목명(영문)	Introduction to Policing I
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	범죄의 이해	과목명(영문)	Understanding of criminal
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		
교과목표	범죄와 범죄자에 대한 기초적인 지식 습득, 형사사법기관의 역할에 대한 학습을 통해 진로탐색의 기회를 제공하고 종합적인 사고능력 배양을 목적으로 한다.		
교과내용	범죄의 본질 및 역사, 범죄 사례 분석 등 경찰공무원으로서 필요한 기본적인 기초지식과 관련 된 내용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	법학개론	과목명(영문)	Introduction of jurisprudence
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.		
교과목표	법학의 기초지식에 기반한 문제해결능력 향상을 통해 사회과학의 일반적 현상에 대한 이해와 창의적 사고 및 논리적 사고의 기초역량을 다질 수 있도록 한다.		
교과내용	본 강좌에서는 법학의 기본개념과 헌법, 민법, 상법, 소송법, 사회법, 국제법 등 법학의 제 분야에 대한 개략적인 이해를 위해 기초적 일반이론 및 관련 사례를 탐구한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	경찰학 II	과목명(영문)	Introduction to Policing II
개요 및 특성	경찰행정학을 전공하는 학생들이 경찰학 전반에 걸친 문제점을 이해하는데 목적이 있다.		
교과목표	경찰학 I 에서 습득한 이론을 바탕으로 경찰공무원으로서의 실무능력함양을 목표로 한다.		
교과내용	경찰학 I 에서 습득한 이론을 바탕으로 경찰실무능력을 배양함을 목적으로 한다. 생활안전경찰, 수사경찰, 정보경찰, 안보경찰, 외사경찰, 경비경찰, 사이버경찰 등에 대한 업무내용과 실무능력을 함양한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	형법총론	과목명(영문)	General Theory of Criminal LawIntroduction to Policing
개요 및 특성	형사법 전체를 이해한다		
교과목표	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.		
교과내용	서론부분에서 형법의 기능과 적용범위, 죄형법정주의, 형법이론의 연혁을 살펴보고 범죄론에서는 범죄체계론에 근거하여 구성요건론, 위법성론, 책임론을 분석한 뒤 특수유형인 미수범, 공범론을 학습하고 끝으로 죄수론과 형벌론을 배운다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 선별해 낼 수 있는 능력을 갖추었다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	헌법	과목명(영문)	Constitutional Law
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.		
교과목표	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.		
교과내용	본 강좌는 헌법의 기초이론, 기본원리 및 기본권에 관한 사항을 현행 헌법을 대상으로 헌법학의 이론과 국가구조의 원리와 형태 등 헌법재판소의 판례를 탐구한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	경찰조직과 인사관리	과목명(영문)	Police Organization & administration
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.		
교과목표	경찰조직에 대한 올바른 이해와 조직관리자로서의 능력 배양		
교과내용	경찰조직은 국가 조직의 일환으로 일반 행정조직의 성격을 가지고 있을 뿐만 아니라 경찰업무의 특성을 따른 조직적 특성도 가지고 있다. 따라서 이 강의는 행정조직이론을 기초로하여 경찰조직의 특수한 조직들의 성격을 중심으로 다음과 같은 내용을 강의하고자 한다. 첫째, 경찰조직의 기초이론 : 조직의 개념과 특성, 경찰조직의 특수성, 경찰조직의 지도이념, 조직의 계보, 조직의 유형, 경찰제도의 유형, 둘째, 경찰조직의 효과성과 목표 : 효과성의 의의 및 접근방법, 목표의 기능, 변동, 유형, MBO, 경찰조직의 목표관리, 셋째 경찰조직의 구조 : 속성 및 변수, 복잡성, 공식화, 집권화, 경찰조직의 현황, 넷째 경찰조직과 환경 : 환경과의 관계, 국제화, 해양범죄의 증가에 따른 해양경찰의 역할, 정보화시대의 경찰조직, 민주경찰로서의 시민서비스질의 향상, 다섯째 경찰조직과 개인 : 조직과 개인과의 관계, 인간관이론과 관리전략, 동기부여와 자기계발, 여섯째 경찰조직관리 : 관리의 기초이론, 관리계층, 리더쉽, 의사소통, 위기관리, 정보관리 등이 주요 내용이다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	범죄원인론	과목명(영문)	Criminological theory
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.		
교과목표	범죄의 원인을 설명하는 이론들에 대한 이해 및 이론들의 타당성에 대해 비판적으로 검증하여 이론의 유용성, 한계, 적용가능성 등을 학습한다.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 토출해 내고 관련 자료(통계 및 다양한 그래픽 에이트 등)를 함께 활용하여 이해하고 해석할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	체포술	과목명(영문)	Arrest Technique
개요 및 특성	경찰 실무에 적용할 수 있는 체포에 관한 능력을 기를 수 있는 과목이다.		
교과목표	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.		
교과내용	체포술 소개와 실기 1. 안전법(낙법) 2. 방어법(맨손과 흉기소지 공격시 대처) 3. 제어법(상대방을 누르고 꺾고 조르는 법)		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	형법각론	과목명(영문)	Special Theory of Criminal Law
개요 및 특성	형법각론은 주요 판례들을 정확하게 반영하고 적정한 해결방안을 선별해나가는 능력을 배우는 과목이다		
교과목표	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.		
교과내용	개인적 법익, 사회적 법익, 국가적 법익과 관련된 각 개별 범죄구성요건을 구성요건해당성, 위법성, 책임 순으로 심층연구분석한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 선별해 낼 수 있는 능력을 갖추었다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	경찰현장실습	과목명(영문)	Field Practice
개요 및 특성	이론적으로만 접해왔던 경찰업무를 체험함으로써 현장에서의 직무수칙, 도보 순찰 등 교육과정을 통해 경찰직무에 대해 이해할 수 있다.		
교과목표	지역사회에 봉사하는 실천적 경찰행정 인재를 양성하기 위해 전공 교과과정을 통해 학습한 지식을 지역사회의 현장에서 적용하고 환원할 수 있도록 한다.		
교과내용	학생들이 경찰 및 공공행정분야 등의 실천 현장으로서의 지역사회의 현장에서 직접 봉사하며 ·실습하고 공공인재로서의 자질과 능력을 향상할 수 있도록 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
전공실무적용 능력 (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			
과목명(국문)	경찰행정법	과목명(영문)	Police Administrative law
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.		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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) 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			
과목명(국문)	AI첨단경찰론	과목명(영문)	AI Smart Policing
개요 및 특성	테러와 사이버범죄는 은밀히 이루어지고 사건발생시 피해는 회복할 수 없다는 특징을 갖고 있다. 따라서 대응활동은 치밀한 사전예방과 극도의 보안을 요하는 첨단분야의 활동이다. 이 과목은 테러와 사이버범죄의 위협과 대응활동에 대해 주로 다룬다.		
교과목표	빅데이터, AI 등 ICT 발전이 경찰 업무에 미치는 영향과 활용 실태에 대해 학습하고, 이에 적응하기 위한 예비경찰 인력으로서의 자세를 갖춘다		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	범죄수사	과목명(영문)	Criminal Investigation
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.		
교과목표	범죄수사에 관한 기초이론과 과학적인 수사방법을 습득함으로써 실체적 진실을 발견하고 국민의 기본적 인권을 보장하는 사법경찰관리로서의 임무를 수행할 수 있도록 능력과 소양을 배양하는 것을 목적으로 한다.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 분석과적절한 대안 제시를 할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

[심화과정]

5-1. 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.

5-2. 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)

5-3. 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 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	◦ 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 문제 해결 능력 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

5-4. 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	민법총칙	3	3	3											
전심	범죄심리학	3	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		6	4	2	6	2	4	

5-5. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명	
3학년	1학기	민법총칙 3-3-0	범죄심리학 3-3-0
	2학기	형사소송법 3-3-0	범죄예방론 3-3-0
4학년	1학기	경찰학연습 3-3-0	경찰학방법론 (캡스톤디자인) 3-1-2
	2학기	경찰과지역사회 (캡스톤디자인) 3-2-1	치안현장실습 3-0-3

5-6. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
전심	민법총칙			80	20					100
전심	범죄심리학			60			40			100
전심	형사소송법			80			20			100
전심	범죄예방론	20		40			40			100
전심	경찰학연습			60	40					100
전심	경찰학방법론(캡스톤디자인)			50			20	30		100
전심	경찰과지역사회(캡스톤디자인)			50			20	30		100
전심	치안현장실습			50		30		20		100
역량 총합		20	0	470	60	30	140	80	0	

5-7. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	민법총칙	과목명(영문)	General Principles of Civil Law
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.		
교과목표	민법총칙에서는 모든 법률의 일반원칙 및 기초지식 습득, 사법상의 법률문제 해결능력을 배양함을 중점으로 하여 다른 모든 법체계에 적용되는 기초법리들을 탐구하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	범죄심리학	과목명(영문)	Criminal psychology
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.		
교과목표	심리학 이론을 기초로 범죄행동의 원인을 이해하고 다각적인 시도를 통하여 범죄자의 심리 이해와 분석에 필요한 기초 소양을 배양하려는 목적이 있다.		
교과내용	1. 범죄자의 다양한 심리적 특성을 이해 2. 범죄자의 공격성 및 관련 메커니즘 이해 3. 범죄유형에 따른 범죄심리의 메커니즘에 대한 이해		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 도출해 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			
과목명(국문)	형사소송법	과목명(영문)	Criminal Procedure Law
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.		
교과목표	심리학 이론을 기초로 범죄행동의 원인을 이해하고 다각적인 시도를 통하여 범죄자의 심리 이해와 분석에 필요한 기초 소양을 배양하려는 목적이 있다.		
교과내용	1. 범죄자의 다양한 심리적 특성을 이해 2. 범죄자의 공격성 및 관련 메커니즘 이해 3. 범죄유형에 따른 범죄심리의 메커니즘에 대한 이해		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 선별해 낼 수 있는 능력을 갖추었다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	범죄예방론	과목명(영문)	Theory of Crime Prevention
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).**		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
창의적문제 해결능력 (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			
과목명(국문)	경찰학연습	과목명(영문)	Police Science Practice
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.		
교과목표	경찰학의 이론적 기초, 경찰사무 즉, 생활안전경찰, 수사경찰, 경비경찰, 교통경찰, 정보경찰, 보안경찰, 외사경찰, 기타경찰활동 등의 실무중심 강의를 통하여 경찰학의 논점을 총정리하고 이해하는데 목적이 있다.		
교과내용	경찰학의 이론적 접근, 기본이념과 윤리, 법적 토대, 경찰관리, 한국경찰의 역사, 외국경찰제도, 경찰책임과 통제, 생활안전경찰, 수사경찰, 경비경찰, 교통경찰, 정보경찰, 보안경찰, 외사경찰, 기타 경찰활동과 관련된 내용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	경찰학방법론 (캡스톤디자인)	과목명(영문)	Research Methods in Policing
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		
교과목표	경찰학에 대한 질적분석과 양적분석 등 조사방법을 통한 학문적연구와 형사사법 분야 입직이후 원활한 업무수행을 하도록 하는데 기초적인 내용을 교육시키는데 목표를 둔다.		
교과내용	경찰학에 대한 심화 교육 및 경찰 시험에 대한 대비 하는 데에 목표.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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) 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			
과목명(국문)	경찰과 지역사회 (지역사회 캡스톤디자인)	과목명(영문)	Police and Community
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 초점을 둔다.		
교과목표	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.		
교과내용	전통적 경찰활동, 문제중심 경찰활동, 지역사회경찰활동으로 변화되어온 배경과 지역주민의 참여의 중요성을 살펴본다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	치안현장실습	과목명(영문)	Community Security Field Practice
개요 및 특성	이론적으로만 접해왔던 경찰업무를 체험함으로써 현장에서의 직무수칙, 도보 순찰 등 교육과정을 통해 경찰직무에 대해 이해할 수 있다.		
교과목표	지역사회에 봉사하는 실천적 경찰행정 인재를 양성하기 위해 전공 교과과정을 통해 학습한 지식을 지역사회의 현장에서 적용하고 환원할 수 있도록 한다.		
교과내용	학생들이 경찰 및 공공행정분야 등의 실천 현장으로서의 지역사회의 현장에서 직접 봉사하며 ·실습하고 공공인재로서의 자질과 능력을 향상할 수 있도록 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
전공실무적용 능력 (MC3)	50%	경찰 치안 현장의 특성, 부서의 기능, 업무 절차 및 업무 내용 등의 기초 지식을 습득하고 이해할수 있다.	수행평가서
공동체윤리의식 (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

6. 전공 이수 요건

학위명칭	전공 이수 요건	비고
경찰학사	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

7. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실(3실)	실험·실습실(1실)	비고
미카엘관 407. 408. 515호(전용강의실)	가브리엘관 001호(전용실습실)	

경찰학부 해양경찰학전공

School of Policing Administration(Maritime Police Major)

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.

[기본과정]

4-1. 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)

4-2. 전공능력 선정 배경

해양경찰학 전공 교육은 산업체를 포함한 구성원의 요구와 사회 환경 변화를 반영하여 교육기관의 특성에 부합하도록 전공 교육 목표와 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 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 해양경찰 공무원 양성이

라는 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

4-3. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	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	경찰학 I	3	3	3																						
기초	범죄의 이해	3	3	3																						
기초	법학개론	3				3	3																			
기초	경찰학II	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	AI와 해양경찰	3																3	3							
전기	해사영어	3																3	3							
전공과목 합계		46	6.5	7	0	6.5	7	0	9.5	10	0	9.5	10	0	6.5	4	3	6.5	7	0	0.5	1	0	0.5	1	0	

4-4. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명		
1학년	1학기	경찰학 I 3-3-0	범죄의 이해 3-3-0	
	2학기	법학개론 3-3-0	경찰학II 3-3-0	
2학년	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
3학년	1학기	해양안전현장실습 3-0-3	행정법 3-3-0	
	2학기	AI와 해양경찰 3-3-0	해사영어 3-3-0	

4-5. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
전필	사제동행세미나	30		30	20		20			100
기초	경찰학 I			60	20	20				100
기초	범죄의 이해			60				40		100
기초	법학개론			60	20		20			100
기초	경찰학 II			60	20	20				100
전기	경찰과인권			80			20			100
전기	민법총칙			80	20					100
전기	해양경찰학			60		20	20			100
전기	정보론			50			50			100
전기	특수범죄 및 현장수사론			80	20					100
전기	선박일반			60	40					100
전기	해양안전현장실습			80			20			100
전기	행정법			80			20			100
전기	AI와 해양경찰			40			40	20		100
전기	해사영어	20	50	30						100
역량 총합		50	50	910	160	60	210	60	0	

4-6. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	사제동행세미나1~8	과목명(영문)	Seminar for career development
개요 및 특성	본 교과목은 전공 교과목 이외의 다양한 활동과 비교과 프로그램의 이수를 통해 경험과 사고의 폭을 넓히는 기회를 제공한다.		
교과목표	학생과 담당지도교수 간 다양한 활동들을 통하여 전공 교육과정이나 진로에 대한 지도를 위한 소통의 기회를 가지고자 한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 모바일 기기 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(국문)	경찰학 I	과목명(영문)	Introduction to Policing I
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.		
교과목표	앞으로 경찰행정학부에서 학습하게 될 전반적인 관련 과목 수강에 필요한 기초 지식과 수학능력 배양을 목표로 한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 총체적인 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
공동체윤리의식 (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			
과목명(국문)	범죄의 이해	과목명(영문)	Understanding of criminal
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		
교과목표	범죄와 범죄자에 대한 기초적인 지식 습득, 형사사법기관의 역할에 대한 학습을 통해 진로탐색의 기회를 제공하고 종합적인 사고능력 배양을 목적으로 한다.		
교과내용	범죄의 본질 및 역사, 범죄 사례 분석 등 경찰공무원으로서 필요한 기본적인 기초지식과 관련 된 내용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	법학개론	과목명(영문)	Introduction of jurisprudence
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.		
교과목표	법학의 기초지식에 기반한 문제해결능력 향상을 통해 사회과학의 일반적 현상에 대한 이해와 창의적 사고 및 논리적 사고의 기초역량을 다질 수 있도록 한다.		
교과내용	본 강좌에서는 법학의 기본개념과 헌법, 민법, 상법, 소송법, 사회법, 국제법 등 법학의 제 분야에 대한 개략적인 이해를 위해 기초적 일반이론 및 관련 사례를 탐구한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	경찰학II	과목명(영문)	Introduction to Policing II
개요 및 특성	경찰행정전공에 대한 기초지식을 습득한다. 또한 경찰행정학을 전공하는 학생들이 경찰학 전반에 걸친 문제점을 이해하는데 목적이 있다.		
교과목표	경찰학 I 에서 습득한 이론을 바탕으로 경찰공무원으로서의 실무능력함양을 목표로 한다.		
교과내용	경찰학 I 에서 습득한 이론을 바탕으로 경찰실무능력을 배양함을 목적으로 한다. 생활안전경찰, 수사경찰, 정보경찰, 안보경찰, 외사경찰, 경비경찰, 사이버경찰 등에 대한 업무내용과 실무능력을 함양한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
공동체윤리의식 (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			
과목명(국문)	경찰과인권	과목명(영문)	Police & Human Rights
개요 및 특성	인권침해에 대하여 사례를 중심으로 이해하고 문제해결을 위한 설계방법의 모색에 목적이 있다.		
교과목표	경찰업무의 본래의 목적을 달성하기 위해 필연적으로 행사할 수 밖에 없는 강제적 물리력을 사용한 법집행 과정에서의 인권 침해에 대한 이해를 목표로 한다.		
교과내용	경찰의 법집행 과정에서 발생한 인권침해사례를 분야별로 살펴보고, 인권침해를 사전에 예방할 대안의 모색과 인권침해시 구제를 위한 방안을 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
창의적문제해결 능력 (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			
과목명(국문)	민법총칙	과목명(영문)	General Principles of Civil Law
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.		
교과목표	민법총칙에서는 모든 법률의 일반원칙 및 기초지식 습득, 사법상의 법률문제 해결능력을 배양함을 중점으로 하여 다른 모든 법체계에 적용되는 기초법리들을 탐구하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	해양경찰학	과목명(영문)	Introduction to Maritime Police
개요 및 특성	우리나라의 해양안전을 확보하고 해양환경을 보전하며 해양자원 보호 및 해양질서를 유지하기 위하여 해양경찰학 분야의 전문 지식과 기술을 교육하는 과목이다.		
교과목표	해양경찰행정학 전공과정에서 학습하게 될 전반적인 관련 과목 수강에 필요한 기초 지식과 수학능력 배양을 목표로 한다.		
교과내용	해양경찰학 이론을 습득하게하고 이론의 실제적용을 위한 기초지식의 배양 을 통해서 해양경찰학의 개관, 해양경찰학의 발전과정, 해양경찰의 행정관리, 해양경찰활동과 통제, 해양경찰실무와 21세기 한국해양경찰의 과제에 대해서 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
공동체윤리의식 (MC5)	20%	1) 사회 문제를 분석하여 경찰활동과의 연관성을 찾아낼 수 있다. 2) 사회문제 해결에 최적의 경찰활동을 결정할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서
창의적문제해결 능력 (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			
과목명(국문)	정보론	과목명(영문)	National Intelligence and Strategy
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.		
교과목표	국가안보의 기초가 되는 정보의 중요성을 이해하고 4차 산업혁명 이후 더욱 고도화되는 기술 및 국가안보와 관련해 기초 국가 정보를 체계적으로 학습한다.		
교과내용	국가안보와 국가 정보의 중요성 2. 국가정보에 관한 이론 3. 각 국가 정보기관의 비교분석 4. 주요 국가정보관련 사례들. 5. 한국 정보체계 이해		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	국가안보의 기초가되는 정보의 이론이해 국가안보와 관련된 기술의 발전을 통한 정보의 변화와 대응방안 이해 해외의 주요 정보선진국들의 사례들을 분석하여 이를 국내 정보역량강화에 대응하려는 능력함양.	시험, 발표, 토론, 프로젝트, 보고서
창의적문제해결 능력 (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.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	특수범죄 및 현장수사론	과목명(영문)	Introduction of Special Crime & Crime Scene Investigation
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.		
교과목표	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.		
교과내용	새로운 범죄, 특수범죄들에 대한 다양한 유형에 대한 소개, 사례, 기초이론학습, 그리고 대응과 수사 등을 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	선박일반	과목명(영문)	Basic Ship Operations
개요 및 특성	선박의 구조, 설비 및 선용품과 정비 보존에 관한 이론을 학습하며, 선박을 안전하고 경제적인 방법으로 운항할 수 있는 기초 지식을 배양한다.		
교과목표	선박에 관한 기초 지식을 습득하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	선박의 구조, 설비 및 선용품과 정비 보존에 관한 이론을 학습하며, 선박을 안전하고 경제적인 방법으로 운항할 수 있는 기초 지식을 배양한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	해양안전현장실습	과목명(영문)	Marine Security Field Practice
개요 및 특성	이론적으로만 접해왔던 해양경찰 업무를 체험함으로써 현장에서의 직무수칙, 순찰 등 교육과정을 통해 해양경찰 직무에 대해 이해할 수 있다.		
교과목표	해양 및 수상에서 발생할 수 있는 다양한 안전문제에 대한 이해를 목표로 한다.		
교과내용	해양 안전과 관련한 현장에서 직접 봉사하며, 실습하고 해양 안전 분야의 인재로서의 자질과 능력을 향상시킬 수 있다.		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
창의적문제해결 능력 (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			
과목명(국문)	행정법	과목명(영문)	Administrative Law
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.		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
창의적문제해결 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

과목 프로파일			
과목명(국문)	AI와 해양경찰	과목명(영문)	AI Coast Guard
개요 및 특성	해상에서 발생하는 테러와 첨단범죄는 은밀히 이루어지고 사건 발생시 피해는 회복할 수 없다는 특징을 갖고 있다. 따라서 대응활동은 치밀한 사전예방과 극도의 보안을 요하는 첨단분야의 활동이다. 이 과목은 해상에서 발생하는 테러와 첨단범죄의 위협과 대응활동에 대해 주로 다룬다.		
교과목표	빅데이터, AI 등 ICT 발전이 경찰 업무에 미치는 영향과 활용 실태에 대해 학습하고, 이에 적응하기 위한 예비경찰 인력으로서의 자세를 갖춘다.		
교과내용	스마트 경찰의 의의와 구성이론, 외국의 스마트 치안 정책 사례 연구, 폴리그래프, 디지털포렌식, 프로파일링 등 첨단과학수사기법 연구, 과학기술을 활용한 범죄분석, 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
창의적문제해결 능력 (MC6)	40%	문제를 분석하여 경찰활동과의 연관성을 찾아낼 수 있다. 문제 해결에 최적화 된 설계방법을 결정할 수 있다.	시험,발표,토론, 프로젝트, 보고서
자원활용 능력 (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 해설할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	해사영어	과목명(영문)	English for Maritime Police
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.		
교과목표	각종 범죄의 글로벌화 상황에서 해양경찰활동에서 일어날 수 있는 여러 상황들을 제시하여 해양경찰행정 관련 전공분야 전공자로서 해양경찰활동에 실제 사용할 수 있는 실무영어능력을 향상하고자 한다.		
교과내용	본 강좌는 해양경찰활동 시 발생할 수 있는 여러 상황들을 제시하고 각 상황에 맞는 올바른 영어표현을 사용할 수 있도록 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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

[심화과정]

5-1. 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.

5-2. 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)

5-3. 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 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 해양경찰 공무원 양성이

라는 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

4-4. 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	해양경찰과창의적종합설계 (캡스톤디자인)	3				3	2	1							
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	5	1	6	4	2	6	3	3	

4-5. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명	
3학년	1학기	테러리즘 3-3-0	해양수상안전 3-3-0
	2학기	해양경찰과창의적종합설계(캡스톤디자인) 3-2-1	해사법규 3-3-0
4학년	1학기	해상교통론 3-3-0	사회과학방법론 (캡스톤디자인) 3-1-2
	2학기	해양경찰학연습 3-3-0	해양경찰 실무실습 3-0-3

4-6. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
전심	테러리즘		40	40			20			100
전심	해양수상안전			80			20			100
전심	해양경찰과창의적종합설계(캡스톤디자인)			80			20			100
전심	해사법규		50	50						100
전심	해상교통론			80			20			100
전심	사회과학방법론(캡스톤디자인)			40			40	20		100
전심	해양경찰학연습			30		40	30			100
전심	해양경찰실무실습			80			20			100
역량 총합		0	90	480	0	40	170	20	0	

4-7. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	테러리즘	과목명(영문)	Terrorism
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.		
교과목표	국제범죄와 위협의 핵심적 요인으로서 테러리즘과 관련된 이론과 현황 그리고 사례, 해외 및 한국의 대테러대응전략 등을 이해한다.		
교과내용	테러리즘이론, 테러의 원인, 지역별 테러현황, 국가안보, 테러리스트집단, 테러리스트의 심리, 사례, 테러에 대한 예측 및 분석, 대테러대응전략 등		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
전공실무적용능력(MC3)	40%	국제범죄와 위협의 핵심적 요인으로서 테러리즘과 관련된 이론과 현황 그리고 사례, 해외 및 한국의 대테러대응전략 등을 이해한다.	시험, 발표, 토론, 프로젝트, 보고서
창의적문제해결능력(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			
과목명(국문)	해양수상안전	과목명(영문)	Maritime Safety
개요 및 특성	해양수상에서의 범죄, 해난사고 유형 분석 및 수사과정을 배운다.		
교과목표	해양 및 수상에서 발생할 수 있는 다양한 안전문제에 대한 이해를 목표로 한다.		
교과내용	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 합게 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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) 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			
과목명(국문)	해양경찰과 창의적 종합설계 (캡스톤디자인)	과목명(영문)	Maritime Police and Creative Thinking
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.		
교과목표	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.		
교과내용	본 교과에서는 학생들의 논리적 사고와 합리적인 사고를 위한 다양한 관점과 시각으로 사물과 현상을 이해하는 창의적 사고법을 해양경찰 전공의 영역에서 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
창의적문제해결 능력 (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			
과목명(국문)	해사법규	과목명(영문)	Marine Law
개요 및 특성	해상에서의 활동을 규율하는 각종 법규 및 규칙 등을 이해시켜 관련 업무에 대한 합리적이고 능률적인 관리 능력 배양을 목표로 한다.		
교과목표	해상에서의 활동을 규율하는 각종 법규 및 규칙 등을 이해시켜 관련 업무에 대한 합리적이고 능률적인 관리 능력 배양을 목표로 한다.		
교과내용	선박의 항해 활동과 관련하여 선원, 선박, 해양환경, 해상안전, 국제법 등 해양경찰 사무와 관련한 각종 법규 및 규칙 등을 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	해상교통론	과목명(영문)	Traffic at Sea
개요 및 특성	본 교과목은 해상교통론과 관련된 학문의 이론 등을 적용하여 현실사회가 필요로 하는 기획과 종합적인 문제해결 방식을 통해 실무능력을 키우는 과목이다.		
교과목표	본 과목은 육상, 해상, 항공교통 가운데 해상교통과 관련하여 해양경찰의 역할과 해상교통과 관련된 중요사항에 대해 학습하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	해상교통론은 해상교통의 개념 및 교통 시스템 비교, 안전, 관리 및 해양사고, 해상교통관제, 수색구조 등과 관련한 기본이론을 학습하고 이해한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
창의적문제해결 능력 (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			
과목명(국문)	사회과학방법론 (캡스톤디자인)	과목명(영문)	Methodology in the Social Sciences
개요 및 특성	주어진 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고 문제 해결을 통하여 선정의 타당성을 입증하여 문제해결을 할 수 있다.		
교과목표	다양한 인간들이 모여 구성하는 다양한 사회의 역사·문화에 대해 탐구하는 사회과학의 문제를 고전과 현대의 여러 학자들의 도움을 받아 체계적으로 생각해 본다.		
교과내용	경찰학의 기반인 사회과학을 보다 정확하고 객관적이며 보편적인 이해와 설명을 위하여, 사회적 현상을 객관적으로 검증하여 지식의 객관화, 보편화에 기여할 수 있는 능력을 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
창의적문제해결 능력 (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			
과목명(국문)	해양경찰학연습	과목명(영문)	Seminar in Maritime Police
개요 및 특성	전공과정을 통해 습득한 해양경찰관련 문제를 심층적으로 이해하는 것을 목표로 한다.		
교과목표	전공과정을 통해 습득한 해양경찰관련 문제를 심층적으로 이해하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	해양경찰 행정의 정의와 범죄, 기능과 역할, 관련 법령 등 해양경찰과 관련한 전반적인 분야에 대하여 강의한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
공동체윤리의식 (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 활용하여 창의적으로 제시할 수 있다	시험, 발표, 토론, 보고서
창의적문제해결 능력 (MC6)	30%	1) 해양경찰 관련 최신 문제 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 대안의 합리적 근거를 제시할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	해양경찰실무실습	과목명(영문)	Marine Police Field Practice
개요 및 특성	이론적으로만 접해왔던 해양경찰 업무를 체험함으로써 현장에서의 직무수칙, 순찰 등 교육과정을 통해 해양경찰 직무에 대해 이해할 수 있다.		
교과목표	해양 및 수상에서 발생할 수 있는 다양한 안전문제에 대한 이해를 목표로 한다.		
교과내용	해양 안전과 관련한 현장에서 직접 봉사하며, 실습하고 해양 안전 분야의 인재로서의 자질과 능력을 향상시킬 수 있다.		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
창의적문제해결 능력 (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

6. 전공 이수 요건

학위명칭	전공 이수 요건	비고
경찰학사	36학점 이수 및 졸업시험 통과(해양경찰학개론, 형사법, 특수범죄론, 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)

사회복지학전공
Major of Social Welfare

1. 교육목표

사회복지학과는 **"따뜻한 인간애로 세계인들과 더불어 살아가는 균형 잡힌 인재를 양성"**가톨릭관동대학교의 설립 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
2024. 5. 가평꽃동네 현장학습
2024. 6. 미국 Sister Angela Kim, IHM, LCSW-C, Ph.D. Professor School of Social Work (Marywood University) 초청 세미나
2024. 11. 제16회 사회복지학과 한마음제 및 심리사회극
2024. 11. 수요자 맞춤형 취업 특강(2박3일)

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

[기본과정]

4-1. 전공능력(Major Competency) 정의

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 외국 제도 및 정책에 대한 분석 능력과 외국인과의 의사소통 능력을 통해 외국의 문화와 제도를 보다 잘 이해 할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서
MC3 (전공실무적용능력)	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, 간접 서비스 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)

4-2. 전공능력 선정 배경

가. 대내외 환경분석(SWOT 분석)

<table>
<tr><th colspan="3">SWOT 분석</th></tr>
<tr><td>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></td><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 → 경쟁 증가 → 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>

나. 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.

다. 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 캡스톤디자인 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

4-3. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	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	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	사회복지와 인권 *격년	3							3	3																	
전기	노인복지론	3										3	3														
전공과목 합계		46	6.5	7	0	6.5	7	0	12.5	13	0	9.5	10	0	3.5	4	0	6.5	7	0	0.5	1	0	0.5	1	0	

4-4. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명			
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 * 사회복지와 인권(격년) 3-3-0	*격년
	2학기	지역사회복지론 3-3-0	사회복지조사론 3-3-0	노인복지론 3-3-0	
3	1학기	사회복지 실천기술론 3-3-0			
	2학기	사회복지정책론 3-3-0	사회복지법제와 실천 3-3-0		

4-5. 보건복지부 사회복지사 자격취득 이수과목 현황(사회복지사업법 개정:2020년시행)

구분	보건복지부 지정 과목	본교 지정 과목	비고
전공 선택 과목	가족복지론	가족복지론	* 2020학년도 입학생은 선택7과목 21학점 (과목당 3학점) 이상 ※ 교과목의 명칭이 좌의 표의교과목 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	사회복지발달사	
	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	
	27개 과목	21개 과목	
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	
	10개 과목	10개 과목	

※ 필수 과목 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.

※ 건강지도사 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

4-6. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
전필	사제동행세미나1~8	30		30	20		20			100
기초	사회복지개론			60	20		20			100
기초	인간행동과 사회행동			60	20		20			100
기초	사회복지역사			60	20		20			100
기초	사회문제론			60	20		20			100
전기	사회복지행정론			60	20		20			100
전기	사회복지실천론			60	20		20			100
전기	지역사회복지론		20	40	20			20		100
전기	사회복지조사론			40			40	20		100
전기	사회복지실천기술론			40	20		20		20	100
전기	사회복지정책론			60	20		20			100
전기	사회복지법제와 실천			60	20		20			100
전기	장애인복지론			60	20		20			100
전기	사회복지와 인권			60	20		20			100
전기	노인복지론			60	20		20			100
역량 총합		30	20	810	280	0	300	40	20	

4-7. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	사제동행세미나1~8	과목명(영문)	Seminar for career development 1~8
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 모바일 기기 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(국문)	사회복지개론	과목명(영문)	Introduction to Social Welfare
개요 및 특성	사회복지의 개념, 가치, 연구 및 실천 방법을 학습하여 학문적 이해와 실천적 전망을 탐구한다.		
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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
전공자기개발능력 (MC4)	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 활용할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론
창의적문제해결능력 (MC6)	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(국문)	인간행동과 사회환경	과목명(영문)	Human Behavior & Social Environment
개요 및 특성	인간 행동과 사회 환경의 상호작용을 다학문적 시각에서 분석하여 발달 단계별 특성과 문제를 이해하도록 한다.		
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	60%	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험 및 과제
전공자기개발능력 (MC4)	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 활용할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론
창의적문제해결능력 (MC6)	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(국문)	사회복지역사	과목명(영문)	History of Social Welfare
개요 및 특성	사회복지의 역사적 발전과 복지국가 형성을 이해하며, 국내외 사회복지 발달 과정을 탐구한다.		
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	60%	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험 및 과제
전공자기개발능력 (MC4)	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 활용할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론
창의적문제해결 능력 (MC6)	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(국문)	사회문제론	과목명(영문)	Social Problems
개요 및 특성	사회문제의 원인과 유형을 이론적으로 분석하고 해결 전략을 학습하여 사회복지적 관점을 확립한다.		
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 학습하도록 한다. 휴먼서비스 대상과 자연생태, 자연재난 및 개인과 사회제도로 인한 빈곤, 범죄문제 등을 포함한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	
전공실무적용능력 (MC3)	60%	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험 및 과제
전공자기개발능력 (MC4)	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 활용할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론
창의적문제해결 능력 (MC6)	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(국문)	사회복지행정론	과목명(영문)	Social Welfare Administration
개요 및 특성	사회복지 조직의 관리·운영을 위한 행정적 접근과 이론을 학습하여 실무 적용 능력을 기를 수 있다.		
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, 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	60%	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험 및 과제
전공자기개발능력 (MC4)	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 활용할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론
창의적문제해결능력 (MC6)	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(국문)	사회복지실천론	과목명(영문)	Social Welfare Practices
개요 및 특성	사회복지 실천의 기초 이론과 미시적 접근법을 학습하여 개인·가족·집단 대상의 실천 모델을 이해할 수 있다.		
교과 목표	사회복지실천 전반에 대한 기초 지식과 개인과 가족, 집단을 대상으로 한 사회복지 실천 모델에 관한 기초지식을 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	60%	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험 및 과제
전공자기개발능력 (MC4)	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 활용할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론
창의적문제해결능력 (MC6)	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(국문)	지역사회복지론	과목명(영문)	Community Social Welfare
개요 및 특성	지역사회 복지 이론과 실천 모델을 학습하여 지역사회 문제 해결과 주민 복지 향상을 위한 접근법을 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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
전공실무적용능력 (MC3)	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
전공자기개발능력 (MC4)	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 활용할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	토론
자원활용능력 (MC7)	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.	토론, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	사회복지조사론	과목명(영문)	Social Welfare Research
개요 및 특성	사회복지 분야의 과학적 조사 방법을 학습하여 연구 설계, 자료 수집·분석, 실무 적용 능력을 기른다.		
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험 및 과제
창의적문제해결 능력 (MC6)	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
]자원활용능력 (MC7)	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(국문)	사회복지실천기술론	과목명(영문)	Methodology in Social Practice Work
개요 및 특성	사회복지 실천의 철학과 기술을 학습하고, 상담 및 실습을 통해 실천 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험 및 과제, 토론
전공자기개발능력 (MC4)	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 활용할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론, 보고서
창의적문제해결 능력 (MC6)	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
대인관계능력 (MC8)	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(국문)	사회복지정책론	과목명(영문)	Social Welfare Practices
개요 및 특성	사회복지 정책의 이론과 실태를 분석하고, 선진국의 복지 정책과 한국 사회복지 정책을 비교하여 이해한다.		
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.		
교수·학습 방법	☑ 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
전공실무적용능력 (MC3)	60%	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험 및 과제
전공자기개발능력 (MC4)	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
창의적문제해결 능력 (MC6)	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(국문)	사회복지법제와 실천	과목명(영문)	Social Welfare Laws and Practices
개요 및 특성	사회복지법의 기본 개념과 법제 구조를 학습하여 사회복지 실천에서 법적 응용 능력을 향상시킨다.		
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL √☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	60%	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험 및 과제
전공자기개발능력 (MC4)	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 활용할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론
창의적문제해결 능력 (MC6)	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(국문)	노인복지론	과목명(영문)	Social Work with the Aged
개요 및 특성	노인의 심리적, 경제적, 건강적 특성을 이해하고, 노인복지 정책과 서비스를 실천하는 방법을 학습하도록 한다.		
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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
전공자기개발능력 (MC4)	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 활용할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론
창의적문제해결 능력 (MC6)	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(국문)	장애인복지론	과목명(영문)	Social Welfare for the Disabled
개요 및 특성	장애인복지의 이론과 실천을 학습하여, 장애인을 위한 사회적 서비스와 정책을 이해하고 실천 능력을 향상시킨다.		
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 장애인 복지 분야의 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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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
전공자기개발능력 (MC4)	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 활용할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론
창의적문제해결능력 (MC6)	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(국문)	사회복지와 인권	과목명(영문)	Human Rights and Social Work
개요 및 특성	사회복지 실천에서 인권을 존중하고 이를 실현하기 위한 철학적, 이론적, 실천적 접근을 학습한다.		
교과 목표	인권과 사회복지 두 영역은 서로 접목되어야 한다. 기본방향은 사회복지에서 인권이 실천되어야 한다. 사회복지의 인권 실천은 사회복지에 보다 구체적인 철학적, 이론적, 제도적 및 실천적 방향을 제시하여 사회복지의 정체성을 강화시킨다.		
교과 내용	사회복지 실천을 위한 인권의 구축 : 인권의 추론(연역적 방법과 귀납적 방법)과 사회복지 실천을 통한 인권의 달성 : 실천의 기초, 능력고취, 보편적 문제의식 및 사회복지 실천에서의 인권 존중 : 사회복지 용어, 사회복지 과정을 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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
전공자기개발능력 (MC4)	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 활용할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론
창의적문제해결능력 (MC6)	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

[심화과정]

5-1. 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.

5-2. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	
전심	사회복지프로그램 개발과평가	3	3	3											
전심	아동복지론	3	3	3											
전심	사례관리 *격년	3	3	3											*격년 (24년: 사례관리)
전심	의료사회복지론 *격년	3	3	3											*격년 (24년: 사례관리)
전심	정신건강론	3				3	3								
전심	사회복지자료분석론	3				3	3								
전심	사회복지현장실습	3				3		3							
전심	청소년복지론	3							3	3					
전심	가족복지론*	3							3	3					
전심	가족상담 및 가족치료*	3										3	3		*건강가정사 자격증
전심	교정복지론 *	3										3	3		*건강가정사 자격증
전심	사회복지 윤리와 철학	3										3	3		
전심	가족생활교육*	3										3	3		*건강가정사 자격증
전심	가족과젠더*	3										3	3		*건강가정사 자격증
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.

5-3. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명			
3	1학기	사회복지프로그램 개발과 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	청소년복지론 3-3-0	가족복지론 3-3-0		
	2학기	가족상담 및 가족치료* 교정복지론 * 3-3-0	사회복지 윤리와 철학 가족생활교육* 3-3-0	가족과 젠더* 3-3-0	* 표는 건강가정사 자격증과목으로 개설(격년)

5-4. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
전심	사회복지프로그램 개발과평가			60	20		20			100
전심	아동복지론			60	20		20			100
전심	사례관리론 *격년(24년)			60	20		20			100
전심	의료사회복지론 *격년			60	20		20			100
전심	정신건강론		20	40	20			20		100
전심	사회복지자료분석론			60	20			20		100
전심	사회복지현장실습			40	20	20	20			100
전심	청소년복지론			40			40	20		100
전심	가족복지론 *건강			40	20		20		20	100
전심	가족상담 및 가족치료 *건강			60	20			20		100
전심	교정복지론 *건강			40			40	20		100
전심	사회복지윤리와 철학			60	20		20			100
전심	가족생활교육 *건강			60	20		20			100
전심	가족과젠더 *건강			60	20		20			100
역량 총합										

※ 건강은 건강가정사 국가자격증 교과목으로 개설(격년)

5-5. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명 (국문)	사회복지프로그램 개발과평가	과목명(영문)	Social Welfare Program Development and Evaluation
개요 및 특성	사회복지 프로그램의 개발과 평가 과정을 학습하여 사회문제 해결을 위한 프로그램 기획 및 실천 능력을 향상시킨다.		
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		
교육 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험 및 과제, 토론, 보고서
전공자기개발능력 (MC4)	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 활용할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론
창의적문제해결 능력 (MC6)	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(국문)	아동복지론	과목명(영문)	Child Welfare
개요 및 특성	아동복지의 철학, 이론, 기법을 연구하여 아동의 성장과 복지를 위한 사회적 대책을 이해한다.		
교과 목표	의존성이 강한 아동이 행복하고 잠재력을 발휘하며 건강하게 성장하기 위해서는 가정과 민간 그리고 국가차원의 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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험 및 과제, 토론, 보고서
전공자기개발능력 (MC4)	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 활용할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론
창의적문제해결 능력 (MC6)	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(국문)	사례관리론	과목명(영문)	Case management theory
개요 및 특성	사례관리의 개념과 기능, 한국 사회복지 교육에서 다뤄야 할 주요 내용을 학습하여 사례관리자의 역할을 이해한다.		
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.		
교수·학습 방법	사례관리 기능에 대한 전반적인 이해, 사례관리 기능에 대한 분류, 사례관리자의 역할 대해 다룬다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험 및 과제, 토론, 보고서
전공자기개발능력 (MC4)	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 활용할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론
창의적문제해결 능력 (MC6)	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	의료사회복지론	영문과목명	Medical Social Work
개요 및 특성	의료기관에서 사회복지사의 역할과 실천 기술을 이해하고, 의료사회복지의 역사와 윤리를 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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험 및 과제, 토론, 보고서
전공자기개발능력 (MC4)	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 활용할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론
창의적문제해결 능력 (MC6)	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(국문)	정신건강론	과목명(영문)	Mental Health
개요 및 특성	정신건강의 기본 개념과 이론을 학습하고, 정신장애인의 복지서비스를 위한 사회복지적 개입방법을 교육한다.		
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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
전공실무적용 능력 (MC3)	40%	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험 및 과제, 토론, 보고서
전공자기개발능력 (MC4)	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 활용할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	토론
자원활용능력 (MC7)	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.	토론, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	사회복지자료분석론	과목명(영문)	Data Analysis for Social Welfare
개요 및 특성	사회복지 연구 자료를 통계적으로 분석하고, 양적 및 질적 연구 방법을 학습하여 실천 분야에 적용할 수 있는 분석 기술을 향상시킨다.		
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	60%	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험 및 과제
전공자기개발능력 (MC4)	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 활용할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론
자원활용능력 (MC7)	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
개요 및 특성	사회복지 실천 현장에서 학습한 지식과 기술을 적용하여 사회복지사로서의 전문성을 향상시킨다.		
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	현장실습일지 보고서 및 과제, 토론
전공자기개발능력 (MC4)	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 활용할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론, 보고서
공동체윤리의식 (MC5)	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
창의적문제해결 능력 (MC6)	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(국문)	청소년복지론	과목명(영문)	Social welfare with Youths
개요 및 특성	청소년의 특성과 복지 욕구를 이해하고, 청소년복지 정책과 실천 방법을 학습하여 전문가로서 사회복지사의 역량을 강화한다.		
교과 목표	전문적 청소년복지 지식을 관리하고, 다양한 청소년의 문제에 대한 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 청소년문제를 학습하여 청소년복지 전문가로서 사회복지사의 역량을 강화한다. 청소년을 권리와 책임의 주체로서 인식하고, 청소년기에 대한 발달상의 특징과 욕구를 한국사회의 맥락에서 이해한다. 또한 청소년복지의 발달과정, 정책과 제도, 실천방법, 실천현장과 서비스 등을 학습하고, 청소년과 함께 활동하기 위한 사회복지사의 역할을 체계적으로 습득한다		
교육 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험 및 과제
창의적문제해결 능력 (MC6)	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
자원활용능력 (MC7)	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(국문)	가족복지론	과목명(영문)	Social Work with Families
개요 및 특성	가족의 구조와 기능을 이해하고, 가족복지 정책과 서비스를 학습하여 가족 문제 해결을 위한 지원 활동 이론과 기술을 습득한다.		
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험 및 과제, 토론
전공자기개발능력 (MC4)	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 활용할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론, 보고서
창의적문제해결 능력 (MC6)	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
대인관계능력 (MC8)	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(국문)	가족상담 및 가족치료	과목명(영문)	Family Counseling and Family Therapy
개요 및 특성	가족치료 모델과 기술을 학습하고, 서구의 치료법을 한국의 가족 구조에 적용하는 방법을 연구한다.		
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.		
교수·학습 방법	☑ 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
전공실무적용능력 (MC3)	60%	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험 및 과제
전공자기개발능력 (MC4)	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 활용할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론
자원활용능력 (MC7)	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(국문)	교정복지론	과목명(영문)	Correctional Social Welfare
개요 및 특성	교정복지의 개념과 원리를 학습하고, 범죄인과 비행청소년의 사회복귀를 위한 사회복지 실천 방법을 연구한다.		
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 범죄인 처우와 범죄에 대한 이해, 범죄인처우에 대한 이해로 구성되어있다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	사회복지사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적 사고능력을 통해 사회복지사로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험 및 과제
창의적문제해결 능력 (MC6)	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
자원활용능력 (MC7)	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(국문)	사회복지윤리와 철학	과목명(영문)	Ethics and Philosophy of Social Welfare
개요 및 특성	사회복지 실천에서 윤리적 의사결정과 사회정의 가치를 바탕으로 사회복지 철학과 윤리를 학습한다.		
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.		
교육 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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
전공자기개발능력 (MC4)	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 활용할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론
창의적문제해결능력 (MC6)	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(국문)	가족생활교육	과목명(영문)	Family Life Education
개요 및 특성	가족 문제 예방과 가족의 잠재력 향상을 위한 교육적 접근을 통해 가족의 안녕을 증진시킨다.		
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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
전공자기개발능력 (MC4)	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 활용할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론
창의적문제해결능력 (MC6)	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(국문)	가족과 젠더	과목명(영문)	Family and Gender
개요 및 특성	가족과 젠더의 기본 개념과 사회적 변화를 이해하고, 결혼문화 및 가족문화의 이슈를 탐구하며, 자신의 결혼관과 가족관을 성찰한다.		
교과 목표	가족과 젠더와 관련한 이론의 기초를 이해한다. 그리고 젠더와 관련한 결혼문화와 가족문화의 이슈를 탐색하고 자신의 결혼관과 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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
전공자기개발능력 (MC4)	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 활용할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 평가하여 적합한 실천이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론
창의적문제해결능력 (MC6)	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

6. 전공 이수 요건

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

7. 학과 강의실 및 실습실 현황

강의실(1실)	강의실(1실)	비고
미카엘과 312호(전용강의실)	미카엘과 314호(전용강의실)	

광고홍보학전공
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.
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 광고공모전을 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.

[기본과정]

4-1. 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 (전공이론이해능력)	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 (전문아이디어기획력)	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 (창의적분석해결력)	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 (자기개발능력)	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 (공동체관계능력)	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

4-2. 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.

4-3. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	사제동행세미나1~8	4.0	0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5			0.5	1		0.5	1		0.5	1		0.5	1		
기초	AI리터리시와 광고연습	3	3	1	2																						
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	PR사례와 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	3	6	3.5	1	3	3.5	4	0	0.5	1	0	0.5	1	0	

4-4. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명		
1	1학기	AI리터러시와 광고연습 3-1-2	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	-	-

4-5. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전필	사제동행세미나	20					80	100
기초	AI리터러시와 광고연습		60	40				100
기초	경영실습		60	40				100
기초	커뮤니케이션이론과 실습	50	50					100
기초	마케팅입문		60	40				100
전기	광고영어		60			40		100
전기	광고기획론			60	40			100
전기	브랜드경영실습		60	40				100
전기	프리젠테이션실습		60			40		100
전기	매체론			60	40			100
전기	광고통계		50		50			100
전기	PR사례와 실습		60		40			100
전기	광고심리론		60		40			100
역량 총합		70	580	280	210	80	80	

4-6. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	사제동행세미나 1~8	과목명(영문)	Seminar for career development Ⅰ~Ⅷ
개요 및 특성	1. 광고홍보학 전공 및 영어공부 방법(단계별) 2. 효율적인 캠퍼스생활 상담(단계별)		
교과목표	지도교수별 세미나 진행 : 토론, 상담		
교과내용	전공교수에 따른 학습지도 및 상담		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	AI리터러시와 광고연습	과목명(영문)	AI Literacy and Advertising Practice
개요 및 특성	본 수업은 학생들에게 AI시대의 전공에서 기본이 되는 일반적인 전공지식 및 실습, 그리고 전공관련 AI리터러시 습득을 연마한다. 여기에는 광고전략, 광고소구, 크리에이티브 테크닉, 그리고 광고 관련 주요 이슈들을 포함한다. 또한 학생들은 현대사회에서 광고가 담당하고 있는 주요 기능과 관련된 지식을 학습하게 된다.		
교과목표	광고학에 관한 기초적 개념과 광고 산업의 원리를 이해시키며 특히 광고환경, 제작자 및 운영의 기능을 중심으로 전공관련 AI리터러시 습득에 관하여 개괄적으로 살펴본다.		
교과내용	광고학의 기본개념을 중심으로 이해하는 데 중점을 두며, 각종 매체별 광고 적용의 사례와 국내외 사례를 파악함으로써 전공관련 AI리터러시 습득 및 전공의 전반적인 이해를 꾀하는 데 있다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	경영실습	과목명(영문)	Management Practice
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.		
교과목표	경영학의 본질 및 대상을 파악하고 과거부터 현재까지의 흐름을 통해 경영학의 변천과정을 습득케 한다. 그리고 광고홍보에 필요한 새로운 경영지식과 기법의 부분을 발췌하여 기초적 이론을 구축한다.		
교과내용	경영학의 이론, 조직, 인사, 고객만족, 커뮤니케이션, 리더십, 미래경영과 자기경영 등을 통해 광고홍보학에 필요한 마케팅 분야의 이론적 기초와 기법 등을 습득케 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
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			
과목명(국문)	커뮤니케이션이론과 실습	과목명(영문)	Communication theory and Practice
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.		
교과목표	미디어 효과 이론과 마케팅 커뮤니케이션의 일환으로 광고환경분석과 광고에 관련된 기본전략, 매체전략, 크리에이티브 전략 등을 통합적으로 검토한다.		
교과내용	매스미디어의 성질을 이해하고 사용자의 인지적 감정적 욕구를 충족시키는 기술적 이론을 배양시키며 커뮤니케이션의 개념과 범위를 습득하고, 커뮤니케이션 철학적 개념과 방법론, 커뮤니케이션 전략 등을 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	마케팅입문	과목명(영문)	Introduction to Marketing
개요 및 특성	마케팅(marketing)은 교환과정을 통해 인간의 욕구를 충족시켜준다. 본래 시장에 『현재 진행형 접미사』를 붙임으로써 『역동적 시장기제』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.		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	광고영어	과목명(영문)	Advertising English
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.		
교과목표	국제화된 미디어광고시대에 필요한 기초 영어 공부와 국제적인 시사에 대한 관심을 높이는데 목적이 있다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	광고기획론	과목명(영문)	Advertising Planning Theory
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.		
교과목표	각종 미디어를 통한 광고 이론과 실무를 이해하는데 역점을 둔다.		
교과내용	이 수업에서는 국내외 광고 업체 및 대행사들의 기획활동과 실무광고 현장 내용을 이론적 접근을 통하여 습득하고 실제 관련 사례들을 익히도록 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
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			
과목명(국문)	브랜드경영실습	과목명(영문)	Brand Management Practice
개요 및 특성	본 교과목은 광고산업 분야에서 브랜드와 경영학적 관련성을 인식하고, 기업의 브랜드 경영사례에 대해서 개괄적으로 이해하는데 의미를 두고자 한다.		
교과목표	국내외 주요 기업의 명품브랜드를 주축으로 명품의 성공적 경영전략이 무엇이며, 브랜드경영의 교육목표와 교육방법을 알아본다.		
교과내용	본 수업에서는 최근 광고매체에서 등장하는 경영학적 차원에서의 브랜드의 의미, 필요성, 중요성을 이해하고, 이에 대한 전략과 서비스를 파악하는데 있다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	프리젠테이션실습	과목명(영문)	Presentation Practice
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.		
교과목표	디지털 시대에 광고인, 홍보인으로서 필수적인 효율적인 프리젠테이션을 위한 지식과 실습을 연마한다.		
교과내용	기본적인 컴퓨터 지식과 실습은 물론, 포토샵에 대한 이론적 이해와 실습, 평가(과제)를 실시한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	매체론	과목명(영문)	Media theory
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.		
교과목표	광고홍보는 다양한 매체를 이용하여 판매 메시지를 전달하고 상품의 주관적 가치를 부여하는 제시 및 촉진활동이다. 특히 오늘날은 신문, 잡지, 라디오, TO 등 주요 대중매체를 비롯 DM, 옥외매체, 교통매체, 특수매체 등 다양한 매체를 폭넓게 이용함으로써 효율적으로 목표공중에게 메시지를 전달한다.		
교과내용	광고 홍보매체의 특성, 매체전략의 수립, 실행, 통제, 매체구매과정, 매체계획의 기법 및 방법, 매체효과 모델 등을 중심적으로 다룬다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	광고통계	과목명(영문)	Advertising Statistics Practice
개요 및 특성	누가 광고 모델료로 얼마를 받고, TV에 광고주가 얼마를 쏟아 붓는지도 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.		
교과목표	광고학에서의 통계의 기본 개념과 철학을 쉽고 올바르게 이해하고, 기본적인 통계실습을 통하여 실무 활용의 응용과 이해를 높인다.		
교과내용	광고학 차원에서 통계를 처음 접하는 학생들에게도 부담없이 접할 수 있도록 기본적인 SPSS PC+ 통계패키지를 통한 다양한 사례 실습을 연마한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	PR사례와 실습	과목명(영문)	Public Relation Cases and Practice
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.		
교과목표	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.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	광고심리론	과목명(영문)	Advertising Psychology Theory
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.		
교과목표	광고실무에서 크게 활용되는 심리적인 지식을 광고에 원용하여 소비자 행동 및 커뮤니케이션 효과에 관한 제반이론과 모델들을 이해하는데 초점을 둔다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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.	

[심화과정]

5-1.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

- **성실유능하고 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

5-2. 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	옥외광고실습	3	3		3										
전심	카피라이팅실습	3				3		3							
전심	교통광고	3	3		3										
전심	광고전략론	3				3		3							
전심	AI를 활용한 지역사회문제해결형캡스톤디자인	3				3	2	1							
전심	졸업작품종합설계	3										3	1	2	
전심	프로젝트실습	3							3		3				
전공과목 합계		21	6	0	6	9	2	7	3	0	3	3	1	2	

5-3. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명		
3	1학기	옥외광고실습 3-0-3	교통광고 3-0-3	-
	2학기	카피라이팅실습 3-0-3	AI를 활용한 지역사회문제해결형 캡스톤디자인 3-2-1	광고전략론 3-0-3
4	1학기	프로젝트실습 3-0-3	-	-
	2학기	졸업작품종합설계 3-1-2	-	-

5-4. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전심	옥외광고실습		60			40		100
전심	카피라이팅실습		60			40		100
전심	교통광고		60		40			100
전심	광고전략론		60		40			100
전심	AI를 활용한 지역사회문제해결형캡스톤디자인			50			50	100
전심	프로젝트실습		60		40			100
전심	졸업작품종합설계			50			50	100
역량 총합		0	300	100	120	80	100	

5-5. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	옥외광고실습	과목명(영문)	Outdoor Of Home Advertising Practice
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.		
교과목표	본 과목은 옥외광고 실용 작업에 맞도록 활용하는 기본응용과정으로서 옥외디자인과 컴퓨터기술을 유기적으로 연계시키는 방법을 연구하며, 옥외광고 이론과 실기(학습)을 통하여 종합적인 기획을 효율적으로 모색한다.		
교과내용	이 수업은 주변의 옥외광고물에 대한 실질적인 기본 작업의 일환으로 시 지각커뮤니케이션 및 그래픽디자인, 포장디자인, 편집디자인 등을 실제 옥외광고사를 대비한 실무 교육을 실시한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	카피라이팅실습	과목명(영문)	Copywriting Practice
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.		
교과목표	카피라이터를 지망하는 학생들이 카피라이팅실습 과목을 이수한 후 이론과 실제를 갖춘 전문가가 되도록 한다.		
교과내용	제품광고, 기업광고, 정치광고, 공공광고 등 다양한 분야의 광고카피를 인쇄매체, 전파매체, 기타매체 등 매체별 또는 카피 유형별로 실습함으로써 전문적인 카피라이팅 기법을 배우도록 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
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			
과목명(국문)	교통광고	과목명(영문)	Transit Advertising Practice
개요 및 특성	교통광고 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.		
교과목표	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.		
교과내용	교통광고 홍보매체의 특성, 교통광고 전략의 수립, 실행, 통제, 교통광고 효과 측정 및 현장조사 등을 중심적으로 다룬다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	광고전략론	과목명(영문)	Advertising Strategy Theory
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.		
교과목표	현대사회의 광고업계에서 주로 활용되는 광고이론과 전략적 계획과 방향을 익힌다.		
교과내용	광고회사, 기업이나 다른 조직의 광고부서에서 실행하는 실무 전략과 이론을 결합하여 교육하도록한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	AI를 활용한 지역사회문제해결형캡스톤디자인	과목명(영문)	Resolving Community Problems with Capstone Design of using AI
개요 및 특성	AI시대 학생들이 지역사회문제를 발굴하고 해결방안을 모색하기 위해 아이디어를 내고, 이를 구체화하는 과정에서 지역사회에 더 큰 관심을 가지고 AI를 활용하여 지역사회문제 해결에 적극적인 자세로 참여함으로써 지역사회발전에 기여할 수 있는 인재를 양성하는 데 목적이 있다.		
교과목표	AI시대 지역사회의 문제를 해결하기 위한 프로젝트를 통해 지역이 가지고 있는 문제점을 해결하는데 AI를 활용하여 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.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	프로젝트실습	과목명(영문)	Project Practice
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.		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	졸업작품종합설계	과목명(영문)	Comprehensive design of graduation works
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 담당교수님과의 비대면/면대면 상담과 조련 과정을 거쳐서 창의적인 주제, 아이디어, 기획, 광고홍보 캠페인 최종작품에 이를 수 있도록 한다.		
교과목표	4년동안 배운 다양한 전공수업 중에서 가장 자신있는 내용을 중심으로 실습과제물이나 이론보고서를 작성함으로써 완성도 높은 졸업 작품의 수행능력을 기르도록 한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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.	

6. 전공 이수 요건

학위명칭	이수 요건	비고
경영학사	기본과정과 심화과정을 이수하고, 졸업작품 제출을 통해 평균 60점 이상 획득자	

7. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험·실습실	비고
하상관 407호(전공 강의실)	하상관 406호(전공 실습실) 하상관 504호(컴퓨터 실습실)	

호텔관광경영학전공
HOTEL & TOURISM MANAGEMENT

1. 교육목표

가. 본 교육과정을 이수하면 호텔•관광 경영인으로서 전문지식 및 실천역량을 갖춘 미래의 호텔•관광 산업을 이끌어갈 역량 있는 경영인을 양성한다.

나. 우리나라 호텔•관광 산업을 이끌어가는 주요 기업들과의 산학 협력 속에 실질적인 현업 실습을 통한 교육을 한다.

다. 외국의 유수한 호텔•관광 기업과의 인턴쉽 프로그램 협약을 통하여 국제적인 서비스정신을 교육함으로써 호텔 및 관광 분야의 우수한 전문직 인재를 양성한다.

2. 연혁

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
2024.03 트리니티융합대학 호텔관광경영전공으로 전공명 변경

3. 교과 운영 방안

호텔관광경영전공의 교과과정을 학부 공통전공, 심화전공으로 세분하고 각 교과과정 상호 간의 효과적 연계 속에 전공영역의 충실도를 기할 수 있도록 교과과정을 운영한다. 또한, 학년별로 전공영역의 포괄적인 이해를 통한 학문적 발전과 분야별 현장업무에 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.

[기본과정]

4-1. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (고객서비스인적능력)	고객과 대면하면서 만족과 감동의 서비스를 제공해야 하는 호텔•관광인으로서 인적 역량을 통한 다양한 고객층의 민원 처리기법을 과학적이고 체계적으로 습득하여 활용할 수 있는 능력	시험/토론/프로젝트
MC2 (창의적소통 기반협업능력)	호텔•관광사업체의 조직내 구성원으로서 공동의 목표를 달성하기 위해 상호관계성을 협력하고 업무를 성실히 수행할 수 있는 능력(팀워크능력, 리더십, 갈등관리능력, 협상능력, 그리고 고객서비스능력 등)	시험/토론/프로젝트
MC3 (전공직무능력)	4차산업 및 신지식기반산업과 연계된 NCS 직무능력표준에 맞춰 호텔•관광기업의 관리업무를 담당할 수 있는 전문경영인으로서 폭넓은 지식과 실천역량을 구비한 미래의 호텔•관광 산업을 선도할 수 있는 역량과 능력	시험/토론/프로젝트
MC4 (창의적 문제해결능력)	호텔•관광기업 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
MC5 (호텔식음료실무능력)	호텔•관광기업 및 외식업체 레스토랑 종사자가 반드시 갖추어야 할 레스토랑, 바, 커피숍 운영에 대한 이론과 실무 운영 능력	시험/토론/프로젝트
MC6 (대인관계능력)	직업기초능력으로 호텔•관광기업 조직내 구성원으로서 협업하는 관계를 유지하고 조직내부 및 외부의 갈등을 완만히 해결하여 고객의 요구를 충족시킬 수 있는 능력	시험/토론/프로젝트

4-1. 전공능력 선정 배경

- Hospitality 산업의 이해를 바탕으로 호텔•관광 산업분야에서 현장중심형 전문가로서의 융합역량을 발휘할 수 있는 창의 실용인재 양성.
- 4차산업 및 신지식 기반산업과 연계된 호텔•관광 산업 분야 업무를 담당할 수 있는 전문경영인으로서 폭넓은 지식과 실천역량을 구비한 미래의 호텔•관광 산업을 선도할 수 있는 역량과 능력을 갖춘 인재 양성.

4-2. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	사제동행세미나1~8	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	관광학개론	3	3	3																						교직 기본이수
기초	호텔경영학개론	3				3	3																			교직 기본이수
기초	호텔프런트객실관리론	3	3	3																						
기초	코너스톤호텔식음료경영론	3				3	2	1																		교직 기본이수
전기	호텔관광매너와에티켓	3							3	3																
전기	키스톤카페바리스타실무	3										3		3												
전기	호텔관광MICE경영론	3							3	3																교직 기본이수
전기	호텔관광ESG경영	3										3	3													
전기	호텔관광영어	3							3	3																
전기	호텔관광인사관리	3										3	3													교직 기본이수
전기	호텔관광마케팅	3													3	3										
전기	캡스톤디자인호텔주장관리론	3																3		3						
전기	AI활용캡스톤디자인관광만족경영	3													3	3										
전선	호텔관광교과교육론	3													3	3										교직 기본이수
전선	호텔관광교재연구및지도법	2																2	2							
전공과목 합계		48	6.5	7	0	6.5	6	1	9.5	10	0	9.5	7	3	9.5	10	0	5.5	3	3	0.5	1	0	0.5	1		

4-3. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명		
1	1학기	관광학개론 3-3-0	호텔프런트객실관리론 3-3-0	
	2학기	호텔경영학개론 3-3-0	코너스톤호텔식음료경영론 3-2-1	
2	1학기	호텔관광 매너와에티켓 3-3-0	호텔관광MICE경영론 3-3-0	호텔관광영어 3-3-0
	2학기	키스톤카페바리스타실무 3-0-3	호텔관광ESG경영 3-3-0	호텔관광인사관리 3-3-0
3	1학기	호텔관광마케팅 3-3-0	AI활용캡스톤디자인관광만족경영 3-3-0	
	2학기	캡스톤디자인호텔주장관리론 3-0-3		

4-5. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전필	사제동행세미나1~8				50	30	20	100
기초	관광학개론			90			10	100
기초	호텔경영학개론			90			10	100
기초	호텔프런트객실관리론			90			10	100
기초	코너스톤호텔식음료경영론	40		60				100
전기	호텔관광매너와에티켓	50	50					100
전기	키스톤카페바리스타실무			50		50		100
전기	호텔관광MICE경영론			50	50			100
전기	호텔관광ESG경영			50	50			100
전기	호텔관광영어	60					40	100
전기	호텔관광인사관리		30	40			30	100
전기	호텔관광마케팅		30	20	50			100
전기	캡스톤디자인호텔주장관리론	20	30	50				100
전기	AI활용캡스톤디자인관광만족경영			40	60			100
전선	호텔관광교과교육론		30		30		40	100
전선	호텔관광교재연구및지도법			30	30		40	100
역량총합		170	170	660	320	80	200	

4-6. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	관광학개론	과목명(영문)	Tourism Theory
개요 및 특성	관광경영 전반에 대한 이해를 돕기 위하여 교육과정을 전반적인 내용에 대한 소개를 하는 교과목.		
교과목표	관광산업이 포괄하는 여행업, 항공업, 호텔업, 외식업, 카지노업, 테마파크 등 다양한 관광산업에 대하여 개괄적으로 알아본다.		
교과내용	전 세계적으로 관광산업의 중요성이 증대되고 있으며, 국가의 성장동력으로 인식되고 있다. 실용학문으로서의 관광학에서 관광의 기초개념 및 구조에 대해 알아본다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 NCS 직무능력표준에 맞춰 호텔•관광기업의 관리업무를 담당할 수 있는 전문경영인으로서 폭넓은 지식과 실천역량을 구비한 미래의 호텔•관광 산업을 선도할 수 있는 역량과 능력	시험
대인관계능력 (MC6)	10%	직업기초능력으로 호텔•관광기업 조직내 구성원으로서 협업하는 관계를 유지하고 조직내부 및 외부의 갈등을 완만히 해결하여 고객의 요구를 충족시킬 수 있는 능력	시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	호텔경영학개론	과목명(영문)	Hotel Management Theory
개요 및 특성	호텔경영 전반에 대한 이해를 돕기 위하여 교육과정을 전반적인 내용에 대한 소개를 하는 교과목.		
교과목표	호텔의 기본적인 개념 및 기초적 사항들을 자세히 학습하여 호텔리어의 기초 소양을 습득하고자 한다..		
교과내용	호텔경영의 이해를 돕기 위한 호텔조직 및 직무, 발전사, 서비스, 호텔상품, 객실실무, 식음료경영, 연회 이벤트경영, 호텔부대시설, 호텔판매 및 운영관리 등의 내용으로 구성됨.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 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 NCS 직무능력표준에 맞춰 호텔•관광기업의 관리업무를 담당할 수 있는 전문경영인으로서 폭넓은 지식과 실천역량을 구비한 미래의 호텔•관광 산업을 선도할 수 있는 역량과 능력	시험
대인관계능력 (MC6)	10%	직업기초능력으로 호텔•관광기업 조직내 구성원으로서 협업하는 관계를 유지하고 조직내부 및 외부의 갈등을 완만히 해결하여 고객의 요구를 충족시킬 수 있는 능력	시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	호텔프런트객실관리론	과목명(영문)	Hotel Front Management
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.		
교과목표	환대 산업의 중추기업인 호텔 프런트 업무의 이해가 목표임.		
교과내용	호텔의 개요에 입각한 투숙객을 위해 제공되는 프런트 오피스업무의 제반내용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 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 NCS 직무능력표준에 맞춰 호텔•관광기업의 관리업무를 담당할 수 있는 전문경영인으로서 폭넓은 지식과 실천역량을 구비한 미래의 호텔•관광 산업을 선도할 수 있는 역량과 능력	시험
대인관계능력 (MC6)	10%	직업기초능력으로 호텔•관광기업 조직내 구성원으로서 협업하는 관계를 유지하고 조직내부 및 외부의 갈등을 완만히 해결하여 고객의 요구를 충족시킬 수 있는 능력	시험

과목 프로화일			
과목명(국문)	코너스톤호텔식음료경영론	과목명(영문)	Connerstone Hotel Food & Beverage Management
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.		
교과목표	호텔식음료 부서의 관리체계 및 고객 서비스 실무능력 목표		
교과내용	호텔식음료 운영관리와 경영관리 식자재 및 음료 관리 고찰		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 호텔•관광인으로서 인적 역량을 통한 다양한 고객층의 민원 처리기법을 과학적이고 체계적으로 습득하여 활용할 수 있는 능력	시험
전공직무능력 (MC3)	60%	4차산업 및 신지식기반산업과 연계된 NCS 직무능력표준에 맞춰 호텔•관광기업의 관리업무를 담당할 수 있는 전문경영인으로서 폭넓은 지식과 실천역량을 구비한 미래의 호텔•관광 산업을 선도할 수 있는 역량과 능력	시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	호텔관광매너와에티켓	과목명(영문)	Hotel& Tourism manner etiquette
개요 및 특성	환대산업 등의 서비스 종사자로서 꼭 숙지해야하는 국제매너와 에티켓에 대해 살펴보고 이를 반복적인 실습을 통하여 자연스럽게 체득하도록 하는 교과목.		
교과목표	국제화 감각에 부응하는 매너와 에티켓 정신 함양 및 실천이 목표임.		
교과내용	국제화에의 적응을 위한 매너 및 에티켓의 이론이해와 실생활 적용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 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 호텔•관광인으로서 인적 역량을 통한 다양한 고객층의 민원 처리기법을 과학적이고 체계적으로 습득하여 활용할 수 있는 능력	시험
창의적소통 기반협업능력 (MC2)	50%	호텔•관광사업체의 조직내 구성원으로서 공동의 목표를 달성하기 위해 상호관계성을 협력하고 업무를 성실히 수행할 수 있는 능력(팀워크능력, 리더십, 갈등관리능력, 협상능력, 그리고 고객서비스능력 등)	시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	키스톤카페바리스타실무	과목명(영문)	Keystone Cafe Barista
개요 및 특성	커피 전문가를 양성하기 위해 커피에 대한 이론과 에스프레소 기기 취급법 등 실무중심으로 교육하는 교과목		
교과목표	음료와 커피관련 기본적인 이론 내용을 학습하고 바리스타로서 갖추어야 될 카페에서 직무를 수행할 수 있는 능력		
교과내용	커피에 관한 전문지식 및 에스프레소 등 다양한 커피 추출 실습을 통한 식음료 업장에서 고객들에게 기호 음료와 관련되는 서비스 업무에 관한 내용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 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 NCS 직무능력표준에 맞춰 호텔•관광기업의 관리업무를 담당할 수 있는 전문경영인으로서 폭넓은 지식과 실천역량을 구비한 미래의 호텔•관광 산업을 선도할 수 있는 역량과 능력	실기
호텔식음료 실무능력 (MC5)	50%	호텔•관광기업 및 외식업체 레스토랑 종사자가 반드시 갖추어야 할 레스토랑, 바, 커피숍 운영에 대한 이론과 실무 운영 능력	실기

과목 프로파일			
과목명(국문)	호텔관광MICE경영론	과목명(영문)	Hotel & Tourism MICE Management
개요 및 특성	MICE산업 전반에 대한 이해를 높이고, 각종 국제회의, 인센티브, 전시회 등에 대한 유치 및 운영능력을 학습하는 교과목.		
교과목표	MICE에 대한 개념과 MICE산업 현황, 호텔관광 MICE 경영 전반에 대한 이해를 높인다.		
교과내용	본 과목에서는 호텔관광산업에서 점점 비중이 커지는 융복합 산업으로서의 MICE산업에 대한 개요와 파급효과, 현황, 전담기관, 구조, 기획, 운영 및 마케팅 등 경영 전반에 관한 내용을 다루게 된다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 NCS 직무능력표준에 맞춰 호텔•관광기업의 관리업무를 담당할 수 있는 전문경영인으로서 폭넓은 지식과 실천역량을 구비한 미래의 호텔•관광 산업을 선도할 수 있는 역량과 능력	시험/발표
창의적 문제해결능력 (MC4)	50%	호텔•관광기업 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/발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	호텔관광ESG경영	과목명(영문)	Hotel and Tourism ESG Management
개요 및 특성	이 과목은 호텔과 관광 업계의 지속 가능성과 책임 있는 경영을 촉진하는 데 필요한 핵심 이론과 실제적인 적용 방법을 다룸. ESG 경영이 호텔 및 관광 산업의 경쟁력을 어떻게 강화하고, 기업의 사회적 책임을 다하며, 지역사회 및 환경에 긍정적인 영향을 미칠 수 있는지를 이해		
교과목표	호텔관광 ESG경영 교과목은 호텔 및 관광 산업에서의 환경적, 사회적, 그리고 거버넌스(ESG) 요소들이 어떻게 경영 전략에 통합되고 실천되는지를 학습		
교과내용	ESG의 통합적 이해, 특화 ESG 전략, 지속 가능한 경영 사례 분석, 로벌 및 지역적인 ESG 관련 정책, 규제, 인증 제도 등		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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 NCS 직무능력표준에 맞춰 호텔•관광기업의 관리업무를 담당할 수 있는 전문경영인으로서 폭넓은 지식과 실천역량을 구비한 미래의 호텔•관광 산업을 선도할 수 있는 역량과 능력	시험/과제
창의적 문제해결능력 (MC4)	50%	호텔•관광기업 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/과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	호텔관광영어	과목명(영문)	Hotel & tourism English
개요 및 특성	호텔관광 기업인으로서 외국인 고객들이 최상의 호텔관광 체험을 할 수 있도록 영어로 의사소통을 원활히 할 수 있 능력을 함양하게 하는 교과목.		
교과목표	세계, 문화를 이해하고 외국에 대한 숙련도를 높여서 직무능력을 배양한다.		
교과내용	호텔업무와 관련된 상황별 영어회화 및 국제회의에 필요한 기본영어를 습득한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 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 호텔•관광인으로서 인적 역량을 통한 다양한 고객층의 민원 처리기법을 과학적이고 체계적으로 습득하여 활용할 수 있는 능력	시험
대인관계능력 (MC6)	40%	직업기초능력으로 호텔•관광기업 조직내 구성원으로서 협업하는 관계를 유지하고 조직내부 및 외부의 갈등을 완만히 해결하여 고객의 요구를 충족시킬 수 있는 능력	시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	호텔관광인사관리	과목명(영문)	Hotel & tourism Personnel Management
개요 및 특성	오늘날 관광호텔 기업들은 급격한 환경변화에 대응한 경쟁력향상을 위해 의사결정의 주체인 인적자원의 효율적 관리를 위해 노력하고 있다. 인적자원의 확보, 직무분석, 인사고과, 교육훈련, 임금 및 보상, 경력관리, 복리후생, 노사관계 등의 체계적 관리는 기업 경쟁력향상의 요체이다. 본 교과에서는 이와 같은 호텔관광인사관리의 체계적 고찰을 통해 인사관리 담당자로서의 전문역량을 함양하는데 초점을 맞추고 있다.		
교과목표	글로벌시대 관광산업 인적자원개발과 훈련, 직무관리 등 인적자원관리 전문가로서의 자질과 역량 개발한다.		
교과내용	관광산업 인적자원관리 중요성, 직무분석, 모집과 선발, 교육훈련, 인사고과, 인간관계관리, 임금과 복리 후생, 노사관계관리를 습득한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 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%	호텔관광산업체에서 요구하는 인사관리 전문가로서의 자질 함양과 글로벌 시대에 맞는 커뮤니케이션 능력을 함양할 수 있다.	토론/ 프로젝트
전공직무능력 (MC3)	40%	호텔관광산업체에서 요구하는 인사관리 및 조직 능력, 경영자적 자질에 대한 기초적인 전공을 익히는 능력을 갖출 수 있다.	시험
대인관계능력 (MC6)	30%	호텔관광산업체의 인적자원으로서 갖추어야 할 구성원 간의 갈등을 원만하게 해결하려는 능력, 조직에서 요구하는 협조적인 관계를 유지하는 팀워크 능력을 함양할 수 있다.	과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	호텔관광마케팅	과목명(영문)	Hotel & Tourism Marketing
개요 및 특성	호텔관광마케팅의 기본적인 내용을 폭 넓게 이해하고 마케팅 이론, 관련기법, 기능, 사례를 학습을 통한 호텔업무에 응용하는 능력을 학습을 통해 함양하게 하는 교과목.		
교과목표	갈수록 심화되는 경쟁사회에서 기업의 성과를 극대화하고 오래 지속되게 할 수 있는 방법을 모색한다.		
교과내용	경쟁호텔과 비교하여 호텔의 장단점을 파악하고 이에 적절한 수단을 강구하는 다양한 방법을 연구한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 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•관광사업체의 조직내 구성원으로서 공동의 목표를 달성하기 위해 상호관계성을 협력하고 업무를 성실히 수행할 수 있는 능력(팀워크능력, 리더십, 갈등관리능력, 협상능력, 그리고 고객서비스능력 등)	시험
전공직무능력 (MC3)	20%	4차산업 및 신지식기반산업과 연계된 NCS 직무능력표준에 맞춰 호텔•관광기업의 관리업무를 담당할 수 있는 전문경영인으로서 폭넓은 지식과 실천역량을 구비한 미래의 호텔•관광 산업을 선도할 수 있는 역량과 능력	시험
창의적 문제해결능력 (MC4)	50%	호텔•관광기업 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			
과목명(국문)	캡스톤디자인호텔주장관리론	과목명(영문)	Capstone Hotel Bar & Wine Management
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.		
교과목표	바(BAR)운영에 필요한 임무와 경영방법 그리고 주류와 관련된 전문실무능력을 배양토록 한다		
교과내용	주장개념 및 통제, 주류상품화, 와인서비스방법		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 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 호텔•관광인으로서 인적 역량을 통한 다양한 고객층의 민원 처리기법을 과학적이고 체계적으로 습득하여 활용할 수 있는 능력	실기
창의적소통 기반협업능력 (MC2)	30%	호텔•관광사업체의 조직내 구성원으로서 공동의 목표를 달성하기 위해 상호관계성을 협력하고 업무를 성실히 수행할 수 있는 능력(팀워크능력, 리더십, 갈등관리능력, 협상능력, 그리고 고객서비스능력 등)	실기
전공직무능력 (MC3)	50%	4차산업 및 신지식기반산업과 연계된 NCS 직무능력표준에 맞춰 호텔•관광기업의 관리업무를 담당할 수 있는 전문경영인으로서 폭넓은 지식과 실천역량을 구비한 미래의 호텔•관광 산업을 선도할 수 있는 역량과 능력	실기

과목 프로파일			
과목명(국문)	AI활용 캡스톤디자인 관광만족경영	과목명(영문)	AI Utilization Capstone Design Tourism Satisfaction Management
개요 및 특성	관광 산업에서 AI 기술을 활용해 고객 만족도를 극대화하는 전략과 실제 적용 방법을 학습하는 교과목		
교과목표	AI 기술을 통해 관광 고객에게 맞춤형 서비스를 제공하고 고객 만족도를 극대화하는 능력을 배양한다.		
교과내용	관광 산업에서 고객 만족 경영의 중요성을 이해하고, 이를 AI 기술로 어떻게 효과적으로 개선할 수 있는지 학습한다. AI를 활용하여 고객의 선호도를 파악하고, 맞춤형 관광 경험을 설계하는 능력을 배양한다		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	4차산업 및 신지식기반산업과 연계된 NCS 직무능력표준에 맞춰 호텔•관광기업의 관리업무를 담당할 수 있는 전문경영인으로서 폭넓은 지식과 실천역량을 구비한 미래의 호텔•관광 산업을 선도할 수 있는 역량과 능력	시험, 보고서
창의적 문제해결능력 (MC4)	60%	호텔•관광기업 업무를 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, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	호텔관광교과교육론	과목명(영문)	Hotel & Tourism Education
개요 및 특성	호텔관광교과교육론은 호텔관광경영 전공자로서 향후 일선 학교에서 호텔관광 관련 교육을 담당할 학생들을 대상으로 이뤄지는 호텔관광 교육학에 대한 전반적인 이론을 다루는 과목이다. 호텔관광경영에 대한 전반적인 교과과정을 테마중심으로 티칭 수업발표를 하여 교사로서의 충분한 자질을 함양하도록 한다. 기본적으로 호텔관광 교과목 전반에 대한 이해를 바탕으로 교수자에게 필요한 덕성 함양과 교수-학습에 관한 제반 사항 숙지를 목표로 한다.		
교과목표	호텔관광교과목 전반에 대한 이해를 통해 교사로서 충실한 내용을 전달할 수 있는 능력의 함양에 주안점을 둔다.		
교과내용	호텔관광경영학과 전반적인 교과과정을 테마 중심으로 발표하여 교사로서의 충분한 자질의 함양에 주안점을 둔다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의적소통 기반협업능력 (MC2)	30%	호텔관광교과목 전반에 대한 이해를 통해 교사로서 교과내용을 충분히 전달할 수 있는 의사소통 능력 함양을 할 수 있다.	시험, 과제
창의적 문제해결능력 (MC4)	30%	호텔관광교육현장에서 문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적, 분석력, 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 해결할 수 있다.	시험, 과제
대인관계능력 (MC6)	40%	교사와 학생 간에 원만하게 의사소통하고 지내는 능력, 학생간의 팀워크 및 리더십 함양을 할 수 있다.	시험, 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	호텔관광교재연구및지도법	과목명(영문)	Hotel & Tourism Text learning Teaching Method Study
개요 및 특성	본 교과목은 호텔관광경영학 전공자들인 교사로 진출하거나 호텔관광교과목을 심층적으로 이해하고자 호텔관광경영학 교과목 설계, 교재도구 실기 및 연구 그리고 교육평가에 중점을 두고자 한다. 특히 본 교과목은 미래의 학생을 가르치는 교사로서의 인성을 갖추고 호텔관광전문가로서의 경쟁력을 지닌 융복합 인재를 양성하고자 한다.		
교과목표	호텔관광경영학 전반에 대한 이론 및 실기를 기초로 하여 고등학교 교생 실습시 충분한 내용을 전달할 수 있는 능력을 함양한다.		
교과내용	호텔경영학개론, 호텔관광마케팅, 항공업무론 등 호텔관광산업 전반에 관한 이론 및 실기를 토대로 고등학교 교육현장에서 필요한 교과목 내용을 함양한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	30%	호텔관광경영학 전반에 대한 이론 및 실기를 기초로 하여 호텔관광교육현장에서 요구하는 교과목 내용을 전달할 수 있는 능력 함양을 할 수 있다.	시험, 과제
창의적 문제해결능력 (MC4)	30%	호텔관광교육현장에서 문제 상황이 발생하였을 경우, 창의적, 분석력, 논리적인 사고를 통하여 이를 올바르게 해결할 수 있다.	시험, 과제
대인관계능력 (MC6)	40%	호텔관광교과교육에 필요한 이론을 함양하고 호텔관광교육현장에서 실질적으로 고등교육현장에 교육내용을 전달하고 의사소통하는 능력 함양을 할 수 있다.	시험, 과제

[심화과정]

5-1. 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.

5-2. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	캡스톤디자인호텔관광서비스경영론	3	3	3											교직 기본이수
전심	호텔관광이벤트경영론	3				3	3								
전심	호텔관광소비자행동론	3	3	3											
전심	항공업무론	3				3	2	1							교직 기본이수
전심	캡스톤디자인호텔관광경영세미나	3							3	3					
전심	호텔프로젝트캡스톤디자인	3										3	1	2	
전심	캡스톤디자인컨벤션기획실무	3							3	3					
전공과목 합계		21	6	6		6	5	1	6	6		3	1	2	

5-3. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명	
3학년	1학기	캡스톤디자인호텔관광서비스경영론 3-3-0	호텔관광소비자행동론 3-3-0
	2학기	호텔관광이벤트경영론 3-3-0	항공업무론 3-2-1
4학년	1학기	캡스톤디자인호텔관광경영세미나 3-3-0	캡스톤디자인컨벤션기획실무 3-3-0
	2학기	호텔프로젝트캡스톤디자인 3-1-2	

5-4. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전심	캡스톤디자인호텔관광서비스경영론		50				50	100
전심	호텔관광소비자행동론	50		50				100
전심	호텔관광이벤트경영론				50		50	100
전심	항공업무론			50	50			100
전심	캡스톤디자인호텔관광경영세미나			25	25		50	100
전심	캡스톤디자인컨벤션기획실무			50	50			100
전심	호텔프로젝트캡스톤디자인			50	50			100
역량 총합		50	50	225	225	0	150	

5-5. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	캡스톤디자인 호텔관광서비스경영론	과목명(영문)	Capstone design Hotel and Tourism Service Management
개요 및 특성	호텔산업에서 고객지향적인 서비스 정신과 기법이 최우선시되는 시점에서 고객의 필요와 욕구에 맞는 고객지향, 고객감동을 주기위한 서비스 실무와 이론을 학습한다.		
교과목표	호텔 고객의 행동을 이해하고 전문적인 서비스 마인드를 익힌다.		
교과내용	호텔 고객서비스품질, 불만고객 응대방법, 고객만족 경영에 대한 지식과 실전을 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의적소통 기반협업능력 (MC2)	50%	호텔기업과 관련된 업무를 수행함에 있어 문서이해능력, 문서작성능력, 경청능력, 의사표현능력 그리고 기초외국어 구사능력 등을 통해 다양한 대 고객층의 환대 개념을 이해하고 구사할 수 있다.	시험
대인관계 능력 (MC6)	50%	호텔 조직내 구성원으로서 협업하는 관계를 유지하고 호텔산업 조직내부 및 외부의 갈등을 완만히 해결하여 고객의 요구를 충족시킬 수 있는 능력으로 팀워크능력, 리더십, 갈등관리능력, 협상능력, 그리고 고객서비스능력을 갖춰 고객의 요구를 충족할 수 있다.	캡스톤 디자인 기획서 평가

과목 프로파일			
과목명(국문)	호텔관광소비자행동론	과목명(영문)	Hotel & Tourism Consumer Behavior
개요 및 특성	호텔관광 소비자들의 의사 결정에 영향을 미치는 여러 가지 변수들과 그 상호작용에 대한 이해를 증진시킨다. 소비자들의 인간행동에 관한 학습과 응용 능력을 배양하는 교과목.		
교과목표	본 과목에서는 NCS기반 호텔관광홍보, 호텔관광마케팅 학습모듈을 통해 소비자 행동에 대해 학습한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
고객서비스 인적능력 (MC1)	50%	고객과 대면하면서 만족과 감동의 서비스를 제공해야 하는 호텔•관광인으로서 인적 역량을 통한 다양한 고객층의 민원 처리기법을 과학적이고 체계적으로 습득하여 활용할 수 있는 능력	시험
전공직무능력 (MC3)	50%	4차산업 및 신지식기반산업과 연계된 NCS 직무능력표준에 맞춰 호텔•관광기업의 관리업무를 담당할 수 있는 전문 경영인으로서 폭넓은 지식과 실천역량을 구비한 미래의 호텔•관광 산업을 선도할 수 있는 역량과 능력	시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	호텔관광이벤트경영론	과목명(영문)	Hotel & Tourism Event Management
개요 및 특성	호텔관광이벤트 관련 기획관리, 마케팅관리, 이벤트 프로그래밍 등의 이론을 학습하고, 이벤트 현장 방문 및 행사 기획과 운영 등의 실무경험을 익히는 교과목.		
교과목표	호텔 및 관광분야의 이벤트를 조직하고 운영·관리하는데 필요한 이론을 습득하여 호텔관광기업 관리자로서의 자질을 함양한다.		
교과내용	이벤트와 호텔관광의 학문적 이해를 기초로 이벤트의 개념, 이벤트 사업계획수립, 이벤트 조직인사관리, 이벤트마케팅 등 이벤트경영에 있어 전반적인 이론을 습득한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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•관광기업 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/발표
대인관계능력 (MC6)	50%	직업기초능력으로 호텔•관광기업 조직내 구성원으로서 협업하는 관계를 유지하고 조직내부 및 외부의 갈등을 완만히 해결하여 고객의 요구를 충족시킬 수 있는 능력	시험/발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	항공업무론	과목명(영문)	Aviation work theory
개요 및 특성	항공 업무의 기본 원리와 실무를 다루고, 항공 산업의 전반적인 이해를 도모한다. 항공기의 이해, 기내 서비스, 공항 여객서비스 등 항공 관련 다양한 분야에 대해 학습하는 과목		
교과목표	항공 업무에 대한 이해도 증진 및 실질적인 문제 해결 능력을 배양한다.		
교과내용	항공산업 및 업무의 기본적인 지식을 함양하여 항공사 직종에 대한 실무 역량을 익힌다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공직무 능력 (MC3)	50%	4차산업 및 신지식기반산업과 연계된 NCS 직무능력표준에 맞춰 항공사 업무를 담당할 수 있는 폭넓은 지식과 실천역량을 구비한 미래의 항공산업을 선도할 수 있는 역량과 능력	시험
창의적 문제해결 능력 (MC4)	50%	호텔•관광기업 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			
과목명(국문)	캡스톤디자인 호텔관광경영세미나	과목명(영문)	Capstone design Hotel & Tourism Management Seminar
개요 및 특성	호텔•관광기업의 환경변화에 맞춰 국제호텔•관광 기업들이 경쟁우위를 성취하여 성과를 달성할 수 있는 방법들을 파악하는데 목적이 있다.		
교과목표	호텔•관광기업 경영을 위해 모든 부서의 제반 업무와 경영기법의 이해와 연구가 목표임		
교과내용	모든 호텔•관광 경영이론과 경영 전략을 습득시키고 발표와 토론을 통해 전공 지식을 배양 시키는 내용임		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	4차산업 및 신지식기반산업과 연계된 NCS 직무능력표준에 맞춰 호텔•관광기업의 관리업무를 담당할 수 있는 전문 경영인으로서 폭넓은 지식과 실천역량을 구비한 미래의 호텔•관광 산업을 선도할 수 있는 역량과 능력	시험/발표
창의적 문제해결능력 (MC4)	25%	호텔•관광기업 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/발표
대인관계능력 (MC6)	50%	직업기초능력으로 호텔•관광기업 조직내 구성원으로서 협업하는 관계를 유지하고 조직내부 및 외부의 갈등을 완만히 해결하여 고객의 요구를 충족시킬 수 있는 능력	과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	캡스톤디자인 컨벤션기획실무	과목명(영문)	Capstone design Convention Planning
개요 및 특성	컨벤션 행사의 가상적 시나리오를 중심으로 기획안을 제작하고 발표하는 교과목.		
교과목표	컨벤션을 기획하기 위한 전체 틀을 이해하고 사례를 분석하여 실무에 적용할 수 있는 기획서를 작성해 본다.		
교과내용	컨벤션을 기획하기 위한 전체 틀을 이해하고, 컨벤션 기획 및 운영 사례를 분석한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 NCS 직무능력표준에 맞춰 호텔•관광기업의 관리업무를 담당할 수 있는 전문 경영인으로서 폭넓은 지식과 실천역량을 구비한 미래의 호텔•관광 산업을 선도할 수 있는 역량과 능력	시험/발표
창의적 문제해결능력 (MC4)	50%	호텔•관광기업 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/발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	호텔프로젝트캡스톤디자인	과목명(영문)	Hotel Project Capstone design
개요 및 특성	호텔경영학과 교과목 수업에서 배운 내용을 바탕으로 호텔사업계획서 작성에 대한 전반적인 이론 체계 정립 후 팀별로 실제 사업계획서를 작성하는 교과목.		
교과목표	호텔프로젝트를 진행하기 위한 단계별 추진사항과 실무에서 요구되는 각종 편의시설과 시스템 등을 학습한다.		
교과내용	호텔업의 타당성 분석, 인허가 사항, 설계 및 시공, 종업원 채용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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 NCS 직무능력표준에 맞춰 호텔•관광기업의 관리업무를 담당할 수 있는 전문 경영인으로서 폭넓은 지식과 실천역량을 구비한 미래의 호텔•관광 산업을 선도할 수 있는 역량과 능력	시험/과제
창의적 문제해결능력 (MC4)	50%	호텔•관광기업 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/과제

6. 교직 기본이수과목 현황

표시과목	교육부 고시 기본이수과목 (분야)	본교 지정 교과목명	비고
관광	관광교육론	호텔관광교과교육론	
	관광경영학원론(관광학원론)	관광학개론	
	여행사경영론	항공업무론	
	호텔경영론	호텔경영학개론	
	관광자원론	호텔관광인사관리	
	식음료경영론	코너스톤호텔식음료경영론	
	호텔관광서비스론	캡스톤디자인호텔관광서비스경영론	
	컨벤션산업론	호텔관광MICE경영론	

7. 전공 이수 요건

• 전공의 졸업학점 취득 및 졸업논문 제출

학위명칭	졸업요건	비고
관광학사	1. 졸업논문 주제 : 호텔 관련 분량 : A4 20매 내외 제본 등급 : A, B, C 분류(C0이상 합격) 2. 영어 공인어학성적 (TOEIC 성적 500점 이상, TOEIC Speaking 100점 이상, TEPS 400점 이상, OPIc IM1 이상 취득 후 공인 성적표 제출) 3. 현장실습 2번 이상 (현장실습 6학점, 2회 총 12학점 이상 취득한 자) ※ 졸업시험 응시 방식은 졸업논문, 영어 공인어학성적, 현장실습 중 1가지만 선택할 것.	

8. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험·실습실	비고
바오로관 107호(전공강의실) 바오로관 112호(전공강의실)	바오로관 114호(칵테일실습실)	

조리외식경영학전공
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. 연혁

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
2024년 4월 제 3회 학과 조리대회 개최, 10월 이금기 요리대회 개최, 국제요리경연대회 참가 등
2024년 11월 학과 MT 진행, 해외 취업관련 MOU(호주, 미국, 이탈리아 등)

3. 교과 운영 방안

조리외식경영전공은 외식프랜차이즈, 스타셰프, 외식경영, 창의실용, 융복합, 교육모듈을 통해 전문 셰프에 필요한 교육을 실시하며 전공의 직무능력을 갖춘 인재가 되도록 함

[기본과정]

4-1. 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)	외식경영 관련 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 수행할 수 있다.	시험
MC6 (글로벌능력)	글로벌 외식산업 문화의 이해를 바탕으로 국내 외식산업 현장에 적용하여 경영활동에 활용할 수 있다.	시험

4-2. 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(2024학년도), 평균적으로 편입생확보를 통한 재학률 높음

② 취업률 상대적으로 높음

(다) 교육 공간

① 실무교육과 관련하여 실습실 환경이 낙후되어 있으며, 연회 실습실과 커피, 음료 실습 교육 공간이 필요함

② 재학생들이 실습실 공간을 적극적으로 활용할 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·수도권 소재의 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) 2024 조리외식경영 전공 교육과정 개선 학생 설문조사

(가) 1학년 신입생의 경우 실습교과목 개설 요구 (2020학년부터 1학년 전공 실습교과목 개설하여 운영하였음)

(나) 1학년 교육과정에 교양교과목 개설이 되어 학과의 소속감과 만족도가 현저히 낮아짐

(라) 자격증 관련 비교과 과목 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

4-3. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	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	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								
전선	조리교과교육론	3													3	3											
전선	조리교재연구및지도법	2																2	2								
전공과목 합계		48	6.5	1	6	6.5	1	6	9.5	4	6	9.5	4	6	9.5	4	6	5.5	6	0	0.5	1	0	0.5	1		

4-4. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명		
1학년	1학기	외식경영기초실무 I 3-0-3	한식실무경영론 I 3-0-3	
	2학기	외식경영기초실무 II 3-0-3	한식실무경영론 II 3-0-3	
2학년	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	조리과학과외식창업 3-3-0
3학년	1학기	캡스톤디자인중식실무경영론 I 3-0-3	캡스톤디자인일식실무경영론 I 3-0-3	
	2학기	캡스톤디자인외식산업실무용어해설 3-3-0		

4-5. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전필	사제동행세미나1~8	50			50			100
기초	외식경영기초실무 I	25	50		25			100
기초	외식경영기초실무 II	25	50		25			100
기초	한식실무경영론 I	25	50		25			100
기초	한식실무경영론 II	25	50		25			100
전기	양식실무경영론 I	25	50		25			100
전기	양식실무경영론 II	25	50		25			100
전기	베이커리실무경영론 I	25	50		25			100
전기	베이커리실무경영론 II	25	50		25			100
전기	음료와 주류경영 원가관리		50	25	25			100
전기	조리과학과 외식창업		50	25	25			100
전기	캡스톤디자인중식실무경영론 I	25	50		25			100
전기	캡스톤디자인일식실무경영론 I	25	50		25			100
전기	캡스톤디자인외식산업실무용어해설		50	25	25			100
전선	조리교과교육론		50	25	25			100
전선	조리교재연구및지도법		50	25	25			100
역량 총합		300	750	125	425			

4-6. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	외식경영기초실무 I	과목명(영문)	Food Service Basic Practice I
개요 및 특성	서비스산업의 외식경영자로서 기본적인 자세를 분석하여 새로운 컨셉의 프로그램을 개발하여 활용할 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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, 팀워크, 상호협력을 통해 공동의 목표를 달성할 수 있도록 원만한 관계를 형성할 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 수행할 수 있다.	토론, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	외식경영기초실무 II	과목명(영문)	Food Service Basic Practice II
개요 및 특성	서비스산업의 외식경영자로서 기본적인 자세를 분석하여 새로운 컨셉의 프로그램을 개발하여 활용할 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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, 팀워크, 상호협력을 통해 공동의 목표를 달성할 수 있도록 원만한 관계를 형성할 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 수행할 수 있다.	토론, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	한식실무경영론 I	과목명(영문)	Korean Foods Management I
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 의사소통을 할 수 있다.	시험, 토론
전공기본 직무능력 (MC2)	50%	한식실무 전문가로서 외식관련 전문 지식의 이해를 바탕으로 외식산업 현장에서 조리 실기 능력, 전문 경영인, 메뉴 개발자, 외식마케터, 푸드스타일링 능력을 발휘할 수 있다.	실습
자기개발능력 (MC4)	25%	한식 현장의 현황과 환경을 분석하여 새로운 컨셉의 한식 제품을 개발하여 활용할 수 있다.	토론, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	한식실무경영론 II	과목명(영문)	Advanced Korean Foods Management II
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 한식 실무 현장에서 전문적인 용어로 의사소통을 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 발휘할 수 있다.	실습
자기개발능력 (MC4)	25%	한식현장의 현황과 환경을 분석하여 새로운 컨셉의 한식 제품을 개발하여 활용할 수 있다.	토론, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	양식실무경영론 I	과목명(영문)	Western Cooking Practice Management I
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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, 외식전문가로서 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 활용 할 수 있다.	토론, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	양식실무경영론 II	과목명(영문)	Western Cooking Practice Management II
개요 및 특성	양식조리실무		
교과 목표	서양조리를 상품화 할 수 있는 테크닉과 능력을 배양하며 트렌드 변화에 부응하는 메뉴 개발과 표준화된 요리기법을 익힌다.		
교과 내용	서양조리와 관련된 용어 및 식재료를 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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, 외식전문가로서 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 발휘할 수 있다.	실습
자기개발능력 (MC4)	25%	외식산업현장의 현황과 환경을 분석하여 새로운 컨셉의 프로그램을 개발하여 활용할 수 있다.	토론, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	베이커리실무경영론 I	과목명(영문)	Bakery & Pastry Management
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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, 외식전문가로서 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 발휘할 수 있다.	실습
자기개발능력 (MC4)	25%	베이커리현장의 현황과 환경을 분석하여 새로운 컨셉의 베이커리 제품을 개발하여 활용할 수 있다.	토론, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	베이커리실무경영론 II	과목명(영문)	Advanced Bakery & Pastry Management
개요 및 특성	베이커리실무		
교과 목표	기초제과제빵에서 익힌 기능을 바탕으로 보다 고급스러운 제품의 제조공정을 이해한다.		
교과 내용	기본적인 제과제빵의 공정에서 고급 제조공정과 고급 재료를 이용한 제품을 만들면서 현장 적응력을 향상시킨다. 향후 제과사 및 제빵사 그리고 외식사업경영자로서 갖추어야 할 제과·제빵 전반에 관한 사항을 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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, 외식전문가로서 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 발휘할 수 있다.	실습
자기개발능력 (MC4)	25%	베이커리현장의 현황과 환경을 분석하여 새로운 컨셉의 베이커리 제품을 개발하여 활용할 수 있다.	토론, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	음료와 주류경영 원가관리	과목명(영문)	Beverage Management & cost control
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 활용할 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 의사소통을 할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	조리과학과 외식창업	과목명(영문)	Cooking Science & Foundation of Food Service
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 외식창업에 대한 지식을 인지할 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 활용할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	캡스톤디자인중식실무경영론 I	과목명(영문)	Capstone Design Chinese Cuisine Management I
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, 팬 다루기		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 중식 실무 현장에서 전문적인 용어로 의사소통을 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 발휘할 수 있다.	실습
자기개발능력 (MC4)	25%	중식현장의 현황과 환경을 분석하여 새로운 컨셉의 중식 제품을 개발하여 활용할 수 있다.	토론, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	캡스톤디자인일식실무경영론 I	과목명(영문)	Capstone Design Japanese Cuisine Management I
개요 및 특성	일식조리실무		
교과 목표	일본어 기초를 학습하고 일본음식문화의 이해, 실용적인 조리기술과 레스토랑운영의 기초 실무를 학습한다.		
교과 내용	일본 음식문화의 이해, 기초 일본어, 칼 다루기, 팬 다루기		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 일식 실무 현장에서 전문적인 용어로 의사소통을 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 발휘할 수 있다.	실습
자기개발능력 (MC4)	25%	일식현장의 현황과 환경을 분석하여 새로운 컨셉의 일식 제품을 개발하여 활용할 수 있다.	토론, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	캡스톤디자인 외식산업실무용어해설	과목명(영문)	Capstone Design Foodservice Industry Terminology
개요 및 특성	실무에서 사용되는 전문용어에 대한 이해		
교과 목표	외식산업에서 이용되는 용어를 익힘으로써 실무적응능력을 향상시킨다.		
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 발휘할 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 개발할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	조리교과교육론	과목명(영문)	Education of Cooking to teaching
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 개발할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	조리교재연구및지도법	과목명(영문)	Cook-Textbook and Cartography
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		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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

[심화과정]

5-1. 심화과정 설치 근거

외식경영전문가로서 전공기본과정을 이수하고 사회맞춤형 인재의 양성과 사회에서 필요로 하는 전공지식 및 창업, 취업을 위한 역량강화 심화과정

5-2. 전공능력 선정 배경

사회 및 학생 요구분석

가. 2024 조리외식경영 전공 교육과정 개선 학생 설문조사

1) 심화과정의 필요성 대두
2) 저학년의 교과목과 연계한 실무형 인재양성
3) 심화 이론강좌를 실무와 이론을 겸비한 외식전문가 양성
4) 실무중심의 교육과정 운영을 요구함
5) 실습실 환경개선과 식음료 및 연회 실습실 확보를 요구함

5-3. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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		3							
전심	캡스톤디자인일식실무경영론 II	3				3		3							
전심	캡스톤디자인AI활용외식경영관리학	3	3	3											
전심	캡스톤디자인메뉴관리론	3				3	3								
전심	캡스톤디자인외식연구방법론	3										3	3		
전심	캡스톤디자인서비스마케팅론	3							3	3					
전심	캡스톤디자인식음료원가관리론	3							3	3					
전공과목 합계		21	3	3	0	9	3	6	6	6	0	3	3	0	

5-4. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명		
3학년	1학기	캡스톤디자인AI활용외식경영관리학 3-3-0		
	2학기	캡스톤디자인중식실무경영론 II 3-0-3	캡스톤디자인일식실무경영론 II 3-0-3	캡스톤디자인메뉴관리론 3-3-0
4학년	1학기	캡스톤디자인서비스마케팅론 3-3-0	캡스톤디자인식음료원가관리론 3-3-0	
	2학기	캡스톤디자인외식연구방법론 3-3-0		

5-5. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전심	캡스톤디자인중식실무경영론 II	25	50		25			100
전심	캡스톤디자인일식실무경영론 II	25	50		25			100
전심	캡스톤디자인AI활용외식경영관리학		50	25	25			100
전심	캡스톤디자인메뉴관리론		50	25	25			100
전심	캡스톤디자인외식연구방법론		50	25	25			100
전심	캡스톤디자인서비스마케팅론		50	25	25			100
전심	캡스톤디자인식음료원가관리론		50	25	25			100
역량 총합		50	350	125	175			

5-6. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	캡스톤디자인중식실무경영론 II	과목명(영문)	Capstone Design Advanced Chinese Cuisine Management II
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 중식 실무 현장에서 전문적인 용어로 의사소통을 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 발휘할 수 있다.	실습
자기개발능력 (MC4)	25%	중식현장의 현황과 환경을 분석하여 새로운 컨셉의 중식 제품을 개발하여 활용할 수 있다.	토론, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	캡스톤디자인일식실무경영론 II	과목명(영문)	Capstone Design Advanced Japanese Cuisine Management II
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 일식 실무 현장에서 전문적인 용어로 의사소통을 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 발휘할 수 있다.	실습
자기개발능력 (MC4)	25%	일식현장의 현황과 환경을 분석하여 새로운 컨셉의 일식 제품을 개발하여 활용할 수 있다.	토론, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	캡스톤디자인AI활용외식경영관리학	과목명(영문)	Capstone Design AI Food Service Business Management
개요 및 특성	AI를 활용한 외식경영 이해		
교과 목표	외식산업의 이해와 레스토랑의 문제해결능력 및 운영 관리능력을 AI를 활용하여 운영하는 방안을 익힌다		
교과 내용	AI의 활용이 극대화 되는 시점에 외식산업에서 인공지능을 어떻게 활용하고 접목하여 운영성과를 확대하는 방안을 강구한다. 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 AI를 통하여 학습한다		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 AI를 활용하여 외식산업현장에서 조리 실기 능력, 전문 경영인, 메뉴 개발자, 외식마케터 능력을 발휘할 수 있다.	시험
창의적 문제해결력 (MC3)	25%	외식산업의 다양한 정보를 수집하고 신 트렌드를 접목하여 창의적이고 논리적인 외식경영방향을 AI를 통해서 모색하며 외식산업환경변화에 능동적인 마케팅전략을 AI를 활용하여 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			
과목명(국문)	캡스톤디자인메뉴관리론	과목명(영문)	Capstone Design Menu Planning
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 활용 할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	캡스톤디자인외식연구방법론	과목명(영문)	Capstone Design Food Research Methodology
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 마케팅 전략 수립과 수요예측 등을 구성한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 발휘할 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 활용할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	캡스톤디자인서비스마케팅론	과목명(영문)	Capstone Design Service Marketing
개요 및 특성	외식서비스마케팅에 대한 이해		
교과 목표	산업사회의 발달로 인해 기술적 품질의 상향 평준화 되었고, 소비자의 욕구와 니즈가 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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 활용할 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			
과목명(국문)	캡스톤디자인 식음료원가관리론	과목명(영문)	Capstone Design Food & Beverage cost control
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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, 외식 전문가로서 외식산업 현장에서 전문적인 원가관리 용어로 의사소통을 할 수 있다.	프로젝트

6. 교직 기본이수과목 현황

표시과목	교육부 고시 기본이수과목 (분야)	본교 지정 교과목명	비고
조리	조리교육론	조리교과교육론	
	조리과학	조리과학과외식창업	
	한국조리	한식실무경영론Ⅰ, 한식실무경영론Ⅱ	택1]
	외국조리	양식실무경영론Ⅰ,양식실무경영론Ⅱ, 캡스톤디자인일식실무경영론Ⅰ, 캡스톤디자인일식실무경영론Ⅱ, 캡스톤디자인중식실무경영론Ⅰ, 캡스톤디자인중식실무경영론Ⅱ	택1]
	제과 · 제빵	캡스톤디자인베이커리실무경영론Ⅰ, 캡스톤디자인베이커리실무경영론Ⅱ	택1]
	단체급식	단체급식론	
	영양학	영양학	
	식품구매	음료와 주류경영 원가관리	
	외식경영및관리학	창의적외식경영관리학	

7. 전공 이수 요건

학위명칭	이수 요건	비고
관광학사	전공필수과목 이수, 졸업 논문	

8. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험·실습실	비고
바오로관 106호(전공강의실) 바오로관 111호(전공강의실)	바오로관 102호(한식조리실습실) 바오로관 103호(동양조리실습실) 바오로관 104호(서양조리실습실) 바오로관 105호(제과제빵실습실) 바오로관 114호(커피음료 실습실)	

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. 연혁

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. 교과 운영 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

이수 구분	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	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	보건의료통계	3										3		3													(구),(신) 둘다
전선	의학용어 II	3										3	3														(구),(신) 둘다
전선	보건의료정보관리실무	2													2		2										(신)필수
전선	보건의료정보학	3													3	2	1										(구)필수
전선	질병및의료행위분류	3													3		3										(구),(신) 둘다
전선	암등록	2													2		2										(구),(신) 둘다
전선	보건의료데이터관리	2																2		2							(신)필수
전선	의무기록전사	2																2	1	2							(구)필수
전선	의료관계법규	3																3	3								(구),(신) 둘다
전선	의료의질관리	2																2	2								(구),(신) 둘다
전선	건강정보보호	2																			2	2					(신)필수
전선	건강보험이론및실무	2																			2		2				(구),(신) 둘다
전선	의무기록정보분석실무	3																			3		3				(구),(신) 둘다
전선	의무기록정보질향상실무	2																			2		2				(신)필수
전필	현장실습	3																			3		40				(신)필수
전선	보건의료정보관리특수과제	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	보건의료조직관리	2																2	2								(신)필수
전선	병원경영특수과제	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	과목명						
1	1학기	병원경영학 3-3-0						
	2학기	보건학원론 3-3-0	보건의료정책 3-3-0	병원서비스마케팅 3-3-0				
2	1학기	의학용어 I 3-3-0	해부생리학 3-3-0	건강보험론 3-3-0	의료컴퓨터 3-2-1			
	2학기	보건의료정보관리학 3-3-0	병리학 3-3-0	보건의료 통계 3-0-3	의학용어 II 3-3-0			
3	1학기	보건의료정보관리 실무 2-0-2	보건의료정보학 3-2-1	질병 및 의료행위분류 3-0-3	암 등록 2-0-2	의료정보기술 2-2-0	병원재무및회계 3-3-0	
	2학기	보건의료데이터 관리 2-0-2	의무기록전사 2-1-2	의료관계법규 3-3-0	의료의 질 관리 2-2-0	보건경제학 3-3-0	보건의료조직 관리 2-2-0	
4	1학기	건강정보보호 2-2-0	원무관리 3-3-0	의무기록정보분석 실무 3-0-3	의무기록정보 질 향상 실무 2-0-2	건강보험이론 및 실무 2-0-2	현장실습 3-0-40	가상병원캡스톤 디자인 2-2-0
	2학기	보건의료빅데이터 분석 3-0-3	병원경영특수과제 3-3-0	보건의료정보관리 특수과제 2-2-0				

※ 의료경영학전공은 2022.11.25.(신규,인증 3년) 보건의료정보관리교육평가·인증을 획득하여 정평원(한국보건의료정보관리교육평가원)에서 편람으로 제시한 교육프로그램 교육과정을 반드시 운영해야 함

8. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
전필	사제동행세미나	40						30	30	100
전선	의학용어 I			80	20					100
전선	해부생리학			50	30		20			100
전선	의료컴퓨터			70			30			100
전선	보건의료정보관리학			60	40					100
전선	병리학			50	30		20			100
전선	보건의료통계			70	30					100
전선	의학용어 II			80	20					100
전선	보건의료정보관리실무			40	30		30			100
전선	보건의료정보학			70	30					100
전선	질병 및 의료행위분류			80			20			100
전선	암등록			80			20			100
전선	보건의료데이터 관리			60	40					100
전선	의무기록전사			80			20			100
전선	의료관계법규			50			50			100
전선	의료의 질 관리			80	20					100
전선	건강정보보호			80			20			100
전선	건강보험이론 및 실무			60	40					100
전선	의무기록정보분석 실무			80			20			100
전선	의무기록정보 질 향상 실무			80			20			100
전선	현장실습			40	30	30				100
전선	보건의료정보관리 특수과제			80			20			100
전선	보건학원론			40	30		30			100
전선	보건경제학			60	40					100
전선	병원경영학			60	40					100
전선	보건의료정책			50	30	20				100
전선	의료정보기술	10		50		40				100
전선	병원서비스마케팅			60	40					100
전선	건강보험론			80			20			100
전선	병원재무및회계			80	20					100
전선	원무관리			80	20					100
전선	보건의료조직관리			80	20					100
전선	병원경영 특수과제			50	50					100
전선	가상병원캡스톤디자인			40	40		20			100
전선	보건의료빅데이터분석	10		50		40				100
역량 총합		60	0	2,200	690	150	340	30	30	

9. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	의학용어 I	과목명(영문)	Medical Terminology (I)
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(의무기록 차트, 질병 및 수술분류, 진료비명세서 등)를 정확히 해독(review)할 수 있도록 한다.		
교과목표	보건의료분야에 관련된 전문용어의 개념을 이해하고 정보생성과 의사전달수단의 정보매체로 이용되고 있는 의학용어를 중심으로 학습하여 보건의료정보의 원활한 탐색과 분석 등의 활용을 위한 지식함양을 목표로 한다.		
교과내용	1. 인체구조별 기초 의학용어의 이해 및 의학용어의 구성 2. 소화기계통 3. 근골계 계통 4. 외피계통 및 유방 5. 신경계통 6. 정신의학 의학용어의 개념, 용어의 분석, 해부학 용어, 병리학 용어, 진단적 용어, 처치 및 수술 용어, 약어 등과 관련된 내용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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(국문)	해부생리학	과목명(영문)	Anatomical physiology
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.		
교과목표	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.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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(국문)	의료컴퓨터	과목명(영문)	Computer Applications for Healthcare
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 이해함으로써 보건의료 분야에서 업무 효율성을 높일 수 있는 자료처리와 분석 그리고 정보화에 대한 이해와 활용 능력의 향상에 필요한 기본적인 지식과 방법론을 습득하게 한다.		
교과목표	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 이해함으로써 보건의료 분야에서 업무 효율성을 높일 수 있는 자료처리와 분석 그리고 정보화에 대한 이해와 활용 능력의 향상에 필요한 기본적인 지식과 방법론을 습득하게 한다.		
교과내용	1. 컴퓨터 시스템의 구조와 운영체제 2. 보건의료 전산화 이론 3. IT 융합 기술의 보건의료 분야 활용 4. 데이터베이스 기초 이론과 실습 및 보건의료 정보 보안 5.보건의료 관련 프로그래밍 언어 기초 6. 모바일 컴퓨팅의 보건의료 산업 활용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	컴퓨터 시스템의 구조와 운영체계, 보건의료 전산화 이론, IT 융합 기술의 보건의료 분야 활용 등의 지식을 습득하여 이해할 수 있다.	중간/기말시험
자원활용능력 (MC6)	30%	컴퓨터와 정보기술(IT)의 기초 지식과 자료처리와 분석 등의 활용사례를 적용한 업무를 수행할 수 있다.	실습/과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	보건의료정보관리학	과목명(영문)	Studies of health and medical information management
개요 및 특성	양질의 보건의료데이터가 생성되도록 하고, 이를 기반으로 하여 완전하고 정확한 데이터 및 정보를 수집· 분석하고 활용할 수 있는 능력을 함양한다.		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	보건의료정보관리와 관련된 업무 수행에 필요한 전문지식을 습득하고 복합적 관점에서 보건의료정보관리 주요 주제를 분석하고 통합적으로 이해할 수 있다.	중간/ 기말시험
창의적문제해결 능력 (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(국문)	병리학	과목명(영문)	Pathology
개요 및 특성	질병에 의한 인체의 변화와 발병기전과 원인, 진행과정 및 기능적 변화를 이해하고, 증상과 징후를 예측하고 건강문제를 확인하는 법을 학습한다.		
교과목표	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.		
교과내용	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)		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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(국문)	보건의료통계	과목명(영문)	Health care statistics
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 첫째, 보건 통계자료를 명료하게 제시하는 방법론인 기술통계학을 이해한다. 둘째, 확률이론에 근거한 보건이론과 관련된 추정과 검정의 방법론을 이해한다. 셋째, 보건통계 자료에서 변수들간의 인과관계를 분석하는 회귀분석 방법론을 공부한다. 넷째, 실무적인 분석능력을 배양하기 위하여 학습과정에서 실제 보건통계 자료를 이용한 엑셀(Excel), R, SPSS 프로그램을 활용한 실습을 진행한다.		
교과목표	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.		
교과내용	1. 보건기술통계학 2. 퇴원환자/재원환자/입원환자/외래환자 통계 3. p-value 개념 4. 자료분석방법(빈도분석, T-검정, 분산분석, 교차분석, 상관분석)		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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/기말시험
창의적문제해결능력 (MC4)	30%	다양한 통계기법을 활용할 수 있고 보건의료통계지표, 병원경영지표, 데이터시각화 등의 업무를 수행 할 수 있다.	실습/과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	의학용어 II	과목명(영문)	Medical Terminology (II)
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(의무기록 차트, 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.		
교과목표	보건의료분야에 관련된 전문용어의 개념을 이해하고 정보생성과 의사전달수단의 정보매체로 이용되고 있는 의학용어를 중심으로 학습하여 보건의료정보의 원활한 탐색과 분석 등의 활용을 위한 지식함양이 목표이다.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	80%	의학용어의 기본 구조(구성요소)를 분석하고 해부생리학 지식을 바탕으로 심혈관계통, 호흡기계통, 비뇨기계통, 남성생식계통, 여성생식계통 및 산과용어, 내분비계통 등의 용어를 이해할 수 있다.	중간/기말시험
창의적문제해결 능력 (MC4)	20%	의료정보 DB 관리(NCS 학습모듈)를 위해 직무수행에 필요한 기술적 사고력과 문제 해결력을 토대로 작업을 수행할 수 있다.	과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	보건의료정보관리실무	과목명(영문)	Health and Medical Information Management Practices
개요 및 특성	양질의 의무기록데이터가 작성되도록 하고, 이를 기반으로 하여 완전하고 정확한 데이터 및 정보를 수집·분석 및 활용할 수 있는 능력을 함양한다.		
교과목표	양질의 의무기록데이터가 작성되도록 하고, 이를 기반으로 하여 완전하고 정확한 데이터 및 정보를 수집·분석 및 활용할 수 있다.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	보건의료정보관리를 위한 데이터의 생애주기와 거버넌스의 이해, 보건의료정보의 수집, 가공처리, 활용 등의 업무 이해를 할 수 있다.	중간/기말시험
창의적문제해결 능력 (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(국문)	보건의료정보학	과목명(영문)	Medical Informatics
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.		
교과목표	병원경영에 필요한 모든 정보의 검색 및 관리, 환자관리와 의사결정에 도움을 주기 위한 방법을 습득하고, 병원업무관리에 컴퓨터 및 병원정보 시스템의 활용 방안을 제시한다.		
교과내용	1.컴퓨터 개요 2. 통신정보의 이해 3. 데이터베이스 관리 4.정보의 검색과 관리 및 보안 5. 환자관리와 의사결정 6.의료사무관리 7. 병원정보 시스템의 이해		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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/기말시험
창의적문제해결 능력 (MC4)	30%	보건의료정보 처리 단계별 관리 방법 및 병원정보 시스템의 관리업무를 수행할 수있다.	보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	질병 및 의료행위분류	과목명(영문)	International Classification of Disease & Procedures
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.		
교과목표	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.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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/기말시험
자원활용능력 (MC6)	20%	분류지침에 따라서 질병·의료행위 분류 능력과 분류코드의 모니터링 업무를 수행할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	암등록	과목명(영문)	Cancer Registration
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.		
교과목표	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.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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/기말시험
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(국문)	보건의료 데이터관리	과목명(영문)	Health & Medical Data Management
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.		
교과목표	보건의료에 필요한 데이터관리와 정보체계의 기본적인 개념과 기법, 의료정보데이터의 기능과 역할, 의료정보관리를 위한 정보시스템의 구축과 의료정보시스템을 활용하는 방법을 습득한다.		
교과내용	1.보건의료 데이터의 이해 2. 의료정보데이터의 기능과 역할 3.의료정보시스템의 구축 4. 의료정보시스템의 활용 및 실습		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	보건의료 데이터 관리의 중요성, 데이터베이스 이론의 이해, 보건의료 빅데이터 관리기술의 이해, DBMS를 이용한 데이터베이스 구축 등의 기초 지식을 습득하여 실습하고 이해할 수 있다.	중간/기말시험
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(국문)	의무기록전사	과목명(영문)	Medical Records Transcription
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		
교과목표	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.		
교과내용	1. Transcription System 작동 및 의료정보시스템 구축 2. 의료정보전사 운영(각 종 보고서) 3. 의료정보전사 완결		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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/기말시험
자원활용능력 (MC6)	20%	의료정보를 작성한 후 전자의무기록(EMR) 시스템과 연계하여 의료정보로 완결할 수 있는 업무를 수행할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	의료관계법규	과목명(영문)	Medical Law
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.		
교과목표	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.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	의료관계법규와 관련된 업무 수행에 필요한 전문지식을 습득하고 복합적 관점에서 의료관계법규에 관한 주요 주제를 분석하고 통합적으로 이해할 수 있다.	중간/기말시험
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(국문)	의료의 질 관리	과목명(영문)	Quality and Performance Improvement in Healthcare
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 실무 차원의 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 병원경영효율화에 중추적인 역할을 할 수 있는 역량을 기대해 볼 수 있으며, 국가고시 및 취업시 효율성을 증대시킨다.		
교과목표	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 실무 차원의 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 병원경영효율화에 중추적인 역할을 할 수 있는 역량 습득을 목표로 한다.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	80%	의료의 질 관리 개념과 방법론, 환자안전, 의료기관 인증제도를 이해하고 근거 중심의 의료의 질 관리 활동에 필요한 기술과 지식을 습득하여 이해할 수 있다.	중간/기말시험
창의적문제해결능력 (MC4)	20%	의료기관의 질 향상 지표에 따라 업무 개선 활동 및 평가를 시행하고 모니터링하여지속적으로 사후 관리를 하는 업무를 수행할 수 있다.	발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	건강정보보호	과목명(영문)	Health Information privacy and security
개요 및 특성	건강정보보호를 업무로 수행하는 보건의료정보관리사가 전문인으로서 갖추어야 할 법 체계에 관한 기본지식과 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.		
교과목표	건강정보보호를 업무로 수행하는 보건의료정보관리사가 전문인으로서 갖추어야 할 법 체계에 관한 기본지식과 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.		
교과내용	1. 개인정보와 개인건강정보 보호 3. 국외의 개인정보보호 체제 5. 개인건강정보보호 관리 사례	2. 개인정보보호에 관한 국제적 규범 및 표준 4. 개인정보보호에 관한 법률과 정책 6. 의료분야 정보보호관리체계(ISMS) 인증	
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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/기말시험
자원활용능력 (MC6)	20%	의료기관의 정보보호 및 보안 업무를 평가 및 수행할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	건강보험 이론 및 실무	과목명(영문)	Health insurance theory and practice
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.		
교과목표	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.		
교과내용	의료보장제도, 진료비 지불 방식, 진료비 지불 유형별 산정 및 청구, 진료비 사후관리, 진료비 평가제도, 질병군별 포괄수가제 및 신포괄수가제		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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/기말시험
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(국문)	의무기록정보분석실무	과목명(영문)	Practice on Health Information Analysis
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.		
교과목표	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.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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/기말시험
자원활용능력 (MC6)	20%	의무기록정보분석 실무의 예제 문제를 활용하여 문항 개발을 실습하고 국가고시에 대응할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	의무기록정보 질 향상 실무	과목명(영문)	Clinical Document Improvement
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.		
교과목표	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.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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/기말시험
자원활용능력 (MC6)	20%	의무기록정보의 품질을 향상시키기 위하여 의무기록정보의 정확성, 완전성, 적시성의 업무를 수행할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	현장실습	과목명(영문)	Field Practice
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.		
교과목표	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.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	현장실습기관의 특성, 현장실습 부서의 기능, 업무절차 및 업무 내용 등의 기초지식을 습득하고 이해할 수 있다.	수행평가서
창의적문제해결 능력 (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(국문)	보건의료정보관리 특수과제	과목명(영문)	Special issue of Health and Medical Information Management
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.		
교과목표	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.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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/기말시험
자원활용능력 (MC6)	20%	보건의료정보관리사 국가고시 기출문제를 활용하여 실전 모의고사에 대응할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	보건학원론	과목명(영문)	Introduction to Public Health
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.		
교과목표	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 마음가짐을 갖도록 하는데 그 목적이 있다.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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/기말시험
창의적문제해결 능력 (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(국문)	보건경제학	과목명(영문)	Health Economics
개요 및 특성	보건 경제학 기초 이론 및 시장 구조와 보건의료 산업, 보건의료 분야의 정부 지출 등에 관하여 학습하여 지식을 습득하고 이해한다.		
교과목표	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.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	미시경제학 이론을 활용하여 보건의료와 관련된 전반적인 내용을 이해하고 현실적으로 발생하는 보건의료와 관련된 문제점을 분석하고 공공재적 특성을 통합적으로 이해할 수 있다.	중간/기말시험
창의적문제해결 능력 (MC4)	40%	보건경제학 기초 이론을 활용하여 공공보건의료 정책 및 경제적 특성을 관리하고 문제점을 해결하는 업무를 수행할 수 있다.	과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	병원경영학	과목명(영문)	Hospital Management
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.		
교과목표	의료환경과 병원경영을 이해하고 이를 실무에 적용하는 방법과 병원경영의 효율성 및 효과성을 높이기 위한 다양한 이론 습득과 융복합적 의료경영 지식을 함양하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	의료환경 변화, 병원경영의 관리기능, 의료서비스 개념, 의료마케팅, 인적자원관리, 물적자원관리, 병원경영혁신사례		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	의료환경 및 병원경영과 관련된 업무 수행에 필요한 전문지식을 습득하고 복합적 관점에서 병원경영에 관한 주요 주제를 분석하고 통합적으로 이해할 수 있다.	중간/기말시험
창의적문제해결 능력 (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(국문)	보건의료정책	과목명(영문)	Health Policy
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 학습하며, 가장 효율적으로 지역사회 주민들의 건강향상을 도모하는 성공적인 정책집행과 분석능력 함양한다.		
교과목표	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.		
교과내용	1. 보건의료와 국가 2. 보건정책의 기초이론 3. 보건정책 의제설정 4. 보건정책결정 5. 보건정책집행 6. 보건정책평가 7. 보건정책변동		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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/기말시험
창의적문제해결 능력 (MC4)	30%	의료와 보건의료, 비용과 건강권, 공공의료 등 보건의료적 문제의 본질을 명확하게 파악하고 집단적 건강 해결 방안을 국가적인 관점에서 전공지식을 활용하여 창의적으로 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(국문)	의료정보기술	과목명(영문)	medical information technology
개요 및 특성	의료정보기술을 위한 기본적인 지식을 습득하고 보건의료분야의 데이터 생성, 수집, 공유하기 위해 보건의료데이터와 보건의료정보시스템을 이해하고 관리하는 기본 역량을 배양함		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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/기말시험
자기개발능력 (MC5)	40%	새로운 학문을 배움으로 4차 산업혁명에 대응할 수 있는 자기개발능력을 함양할 수 있다.	중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	병원서비스마케팅	과목명(영문)	Hospital Service
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		
교과목표	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.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	의료서비스에 대한 마케팅의 기초이론, 소비자 구매 행동 이론, 시장 세분화 전략, 의료서비스 가격 결정 및 관리 이론 등을 이해할 수 있다.	중간/기말시험
창의적문제해결능력 (MC4)	40%	의료서비스의 유통과 광고, 의료서비스 산업의 인사 및 자산 관리, 브랜드 전략의 업무를 수행할 수 있다.	과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	건강보험론	과목명(영문)	Health Insurance
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.		
교과목표	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.		
교과내용	1. 의료보험의 개념과 의료시스템 2. 진료비 산정 및 보수지불방식 3. 의료보험 진료비 심사 및 지불제도 4. 의료보장제도 5. 건강보험 요양급여비용의 산정지침		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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/기말시험
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(국문)	병원재무 및 회계	과목명(영문)	Hospital Financial Management and Accounting
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.		
교과목표	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		
교과내용	회계의 기초, 재무제표의 작성, 자산회계, 부채회계, 자본회계등과 관련된 내용을 학습하고 원가의 개념, 개별원가계산, 정상원가계산, 종합원가계산, 부문별 원가계산, 활동기준원가를 학습한다		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	80%	병원 재무제표 작성을 위한 기초 지식을 습득하고 이해할 수 있다.	중간/기말시험
창의적문제해결능력 (MC4)	20%	원가계산의 기본 개념을 습득하여 의료서비스의 발생 원가를 집계하고 원가계산 업무를 수행할 수 있다.	퀴즈

과목 프로파일			
과목명(국문)	원무관리	과목명(영문)	Hospital Office Management
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.		
교과목표	병원고객들에게 최상의 의료서비스를 제공하고 적정이윤을 달성하여야 하는 병원경영 목표 달성을 위하여 원무업무를 효율적으로 수행하는데 요구되는 기본적인 지식과 병원실무에 대한 업무수행능력을 습득한다.		
교과내용	1.원무관리의 이론습득 2. 원무관리 실무실습		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	80%	원무행정 전반적인 업무 및 의료서비스의 기초 지식을 습득하고 이해할 수 있다.	중간/기말시험
창의적문제해결능력 (MC4)	20%	원무행정 전반적인 업무를 수행할 수 있다.	토론

과목 프로파일			
과목명(국문)	보건의료조직관리	과목명(영문)	Health and medical organization management
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 학습하는 과목임.		
교과목표	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.		
교과내용	조직 및 인사 관리기법과 이론(조직이론, 직무분석과 직무설계, 채용, 임금, 복지후생관리, 교육훈련과 경력개발, 인사이동과 이직관리), 리더십, 변화 관리, 성과관리 및 노사관계 등에 대하여 학습한다		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	80%	조직의 개념, 유형, 조직을 효율적 관리를 위한 전통적 관리기법과 인사관리 이론, 리더십, 성과관리, 훈련 및 개발 등의 지식을 습득하고 이해할 수 있다.	중간/기말시험
창의적문제해결능력 (MC4)	20%	조직의 관리기능, 전략적 리더십, 변화 관리 등 관리기법의 조정능력을 함양하여 보건의료조직관리 업무를 수행할 수 있다.	과제/ 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	병원경영특수과제	과목명(영문)	Special Practice in Hospital Management
개요 및 특성	의료경영의 관련분야에 현장실습과 병원행정사 및 건강보험사 국가공인자격증 취득을 위한 능력을 기른다		
교과목표	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.		
교과내용	1.병원회계 및 재무관리 2.의료법규 3.구매 및 물류관리 4.건강보험 및 청구 5.보건의료정보관리 6.조직 및 인사관리 7.원무관리 8.병원전산		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	보건의료 전공과 관련된 업무 수행(병원행정, 건강보험, 보건의료정보관리)에 필요한 전문지식을 습득하고 복합적 관점에서 보건의료 서비스의 주요 주제를 분석하고 통합적으로 이해할 수 있다.	중간/기말시험
창의적문제해결 능력 (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(국문)	가상병원 캡스톤디자인	과목명(영문)	Pseudo Hospital Capstone design
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.		
교과목표	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.		
교과내용	병원설립에 따른 제반 문제 검토 2. 병원 직무에 대한 문제해결		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	병원 직무에 필요한 기술, 방법, 도구를 파악하고 이를 종합적으로 적용하여 병원설립에서부터 연말결산 업무까지 효율적으로 직무를 해결할 수 있다.	팀프로젝트, 과제 및 발표
창의적문제해결 능력 (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(국문)	보건의료빅데이터 분석	과목명(영문)	Healthcare Big Data Analysis
개요 및 특성	보건의료빅데이터 분석을 위한 기본적인 지식을 습득하고 데이터의 중요성을 인식하여 보건의료빅데이터 분석 전문가의 기본 역량을 배양함		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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/기말시험
자기개발능력 (MC5)	40%	새로운 학문을 배움으로 4차 산업혁명에 대응할 수 있는 자기개발능력을 함양할 수 있다.	중간/기말시험

10. 전공 이수 요건

학위명칭	실험, 실습실	비고
보건학사	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 평가·인증 프로그램 운영의 최종성과 평가 체계에 따른다.	

11. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험, 실습실	비고
바오로관 302호(전용강의실)	바오로관 311호(가상병원), 바오로관 312호(전산실습실)	

항공교통물류전공
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. 연혁

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. 교과 운영 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.

[기본과정]

4-1. 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 전공지식을 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

4-2. 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.

4-3. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	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	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						
전공과목 합계		40	6.5	7		6.5	7		9.5	7	3	9.5	7	3	3,5	1	3.5	3.5	1	3	0.5	1		0.5	1		

4-4. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명		
1학년	1학기	항공우주학개론 3-3-0	물류학개론 3-3-0	
	2학기	운항관리론 3-3-0	물류관리론 3-3-0	
2학년	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
3학년	1학기	항공기상학 3-0-3		
	2학기	운항관리실습 3-0-3		

4-4. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
전필	사제동행세미나	40			30				30	100
기초	항공우주학개론	50				20			30	100
기초	물류학개론	45			10			45		100
기초	운항관리론	10	50	20				20		100
기초	물류관리론				10	45	45			100
전기	국제항공법	10	40			20		20	10	100
전기	항행안전시설	30	50	20						100
전기	항공화물운송론			20	30	20			30	100
전기	항공무선통신		40				60			100
전기	국내항공법					40		40	20	100
전기	항공보관하역론	40		30		30				100
전기	항공기상학			50				50		100
전기	운항관리실습	30						50	20	100
역량 총합		255	180	140	80	175	105	225	140	

4-5. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	사제동행세미나 1 ~ 8	과목명(영문)	Seminar for career development 1~8
개요 및 특성	항공교통물류분야에 대한 상담을 통해 식견을 넓히고 향후 진로탐색 및 취업에 도움을 주는 과정이다.		
교과목표	학과 구성원의 학교생활에 대한 고민상담, 진로 및 취업관련 상담을 통해 사회에 진출하기 위한 소양을 갖춘다.		
교과내용	학과 구성원 개인 또는 그룹면담을 통해 의사소통 능력과 자기개발 및 공동체 의식을 배양한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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(국문)	항공우주학개론	과목명(영문)	Principles of Aeronautical Science
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.		
교과목표	항공우주와 관련된 특성을 이해하고 항공운항의 기초이론을 익힌다.		
교과내용	비행원리,비행성능,항공기구조,감항성,추진기관,전기전자계통,항공기상의 기초개념		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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(국문)	물류학개론	과목명(영문)	Principles of Logistics
개요 및 특성	항공교통물류를 입문하는 학생들에게 물류와 관련된 기본지식을 배우기 위한 과정이다.		
교과목표	물류관리의 개념을 명확히 이해하고 각 물류의 기능/수단별 역할을 재조명하여 세부기능을 이해한다.		
교과내용	물류의 정의, 역할, 기능, 수단 등의 전반적인 이론을 다룬다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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(국문)	운항관리론	과목명(영문)	Flight Operations Management
개요 및 특성	운항관리업무와 관련된 전반적인 분야를 학습하기 위한 과목이다. 세부적으로 운항관리업무의 개요, 비행계획, 중량배분, 항공기상 분야에 대한 내용으로 학습한다.		
교과목표	항공사에서의 운항관리사의 역할과 안전운항정책을 이해한다.		
교과내용	종합통제, 비행계획, 운항결정 등 항공사에서 이루어지고 있는 여러 가지 사례를 분석한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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(국문)	물류관리론	과목명(영문)	Logistics Management
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.		
교과목표	물류의 공급과 조달, 총비용 관점에서 물류기능별 비용, 리드타임, 서비스의 관계에 대한 기본적인 개념을 익힌다.		
교과내용	물류관리의 개념, 물류계획 및 생산, 합리적인 재고 등 물류관리 기법을 다룬다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (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(국문)	국제항공법	과목명(영문)	International Aviation Law & Regulation
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.		
교과목표	항공산업에 적용되는 국제항공법의 기초개념과 필수적인 법규지식을 익힌다.		
교과내용	항공 당국과 관련 기업에 적용되는 국제 법규의 이론과 실무를 병합하여 다룬다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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(국문)	항행안전시설	과목명(영문)	Air Navigation Facilities and Systems
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.		
교과목표	항공기의 안전운항을 도와주는 항행시설에 대한 종류와 역할 및 작동원리를 이해한다.		
교과내용	항행안전시설의 실제 작동원리와 각 시설들의 역할을 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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(국문)	항공화물운송론	과목명(영문)	Freight Transportation Management
개요 및 특성	본 강좌는 물류관리의 합리화를 위해 국내외 운송 물류의 전반적인 개념과 각 운송수단별 특성을 이해하고, 공로, 철도, 해운, 항공 전 수송별 운송체계 및 운영특성, 운송관련 정책을 이론적인 방법으로 강의한다.		
교과목표	물류관리의 합리화를 위해 국내외 운송 물류의 전반적인 개념과 각 운송수단별 특성을 이해한다.		
교과내용	공로, 철도, 해운, 항공수송별 운송체계 및 운영특성, 운송관련 정책 및 절차를 배운다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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(국문)	항공무선통신	과목명(영문)	Aeronautical Radio Communication
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.		
교과목표	무선통신의 기초 개념을 이해하고 기본적인 항공무선통신을 이해한다.		
교과내용	항공무선통신을 이해하기 위해 기본적인 전파특성과 무선통신 기초를 학습하고 관련 법규, 통신절차 및 항공무선통신에 대한 순서로 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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(국문)	국내항공법	과목명(영문)	Domestic Aviation Law & Regulation
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.		
교과목표	우리나라 항공법규(항공안전법, 항공사업법, 공항시설법)에 대한 기초지식을 습득한다.		
교과내용	국내항공법 3법과 항공기업 관련 법규의 이론과 실무를 병합하여 다룬다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (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(국문)	항공보관하역론	과목명(영문)	Warehouse and Material Handling Management
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 역할을 담당하는 물류센터(창고)에 초점을 맞추어 보관 및 하역에 대하여 이해를 하고 또 실무에 활용할 수 있도록 이론적인 방법으로 강의한다.		
교과목표	기업의 부가가치 물류활동 중 보관과 하역의 정의와 개념, 특성을 이해한다.		
교과내용	보관의 형태와 특성, 창고의 유형과 관리, 유닛로드시스템 등과 이에 수반되는 하역관리기법 및 하역기기 등에 대해 배운다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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(국문)	항공기상학	과목명(영문)	Aviation Weather
개요 및 특성	항공 업무 종사자가 반드시 익혀야 할 항공 관련 기상 현상의 발생 원인과 그러한 기상 현상들이 비행에 미치는 영향을 실습을 통해 이해한다.		
교과목표	항공운항에 필요한 기상요소와 기상현상이 운항에 미치는 영향에 대한 이해를 목표로 한다.		
교과내용	항공기상 및 기상현상의 실제 적용을 다룬다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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(국문)	운항관리실습	과목명(영문)	Flight Operations Management Lab
개요 및 특성	운항관리이론과 사례분석을 통해 배웠던 지식이 항공사의 실제 업무에 어떻게 활용하고 적용하는 지를 실습해 보고 운항관리사 자격증 취득을 위한 실기시험에 대비하는 과정이다.		
교과목표	운항관리 전문 지식에 대한 실제 활용 사례 실습을 통해 현업을 체험한다.		
교과내용	비행계획 작성, 운항성능계산, 항공기상자료 해독 등 운항현장에서 이루어지는 사례를 실습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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

[심화과정]

5-1. 심화과정 설치 근거

항공교통물류전공은 항공 및 물류분야에 특성화된 전공을 지향한다. 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.

5-2. 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 전공지식을 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

전공능력	전공능력 정의	평가방법
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

5-3. 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.

5-4. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	
전심	항공역학	3	3		3										
전심	물류정책및법규	3	3	3											
전심	기상통보및일기도해독	3				3		3							
전심	국제물류론	3				3	2	1							
전심	AI를활용한캡스톤디자인및운항현장실습	3							3		3				
전심	AI를활용한캡스톤디자인및항공지상직	3										3		3	
전공과목 합계		18	6	3	3	6	2	4	3		3	3		3	

5-5. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명	
3학년	1학기	항공역학 3-0-3	물류정책및법규 3-3-0
	2학기	기상통보및 일기도해독 3-0-3	국제물류론 3-2-1
4학년	1학기	AI를활용한캡스톤디자인및 운항현장실습 3-0-3	
	2학기	AI를활용한캡스톤디자인및 항공지상직 3-0-3	

5-6. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
전심	항공역학	20			30		50			100
전심	물류정책및법규	40		50		10				100
전심	기상통보및일기도해독	30				40			30	100
전심	국제물류론		45	45		10				100
전심	AI를활용한캡스톤디자인및운항현장실습	10			50			20	20	100
전심	AI를활용한캡스톤디자인및항공지상직	10	50	20	20					100
역량 총합		110	95	115	100	60	50	20	50	

5-7. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	항공역학	과목명(영문)	Aerodynamics
개요 및 특성	항공기를 안전하게 띄우기 위해 필요한 항공 역학적인 힘과 항공기의 기본구조 및 성능과 관련된 실제 지식을 학습한다.		
교과목표	항공기의 운항에 영향을 미치는 물리적 요소와 그 요소간의 상관관계를 종합적으로 이해한다.		
교과내용	속도, 고도, 공기의 운동, 압력에 대한 점성효과 공기역학, 비행조종장치 등에 대한 이론 및 실습을 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%	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(국문)	물류정책및법규	과목명(영문)	Logistics Regulations and Laws
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.		
교과목표	물류관련 법규의 이론 및 구성체계를 이해하고 특성을 익힌다.		
교과내용	물류정책기본법을 비롯한 물류관련 법체계에 대한 주요내용을 다룬다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	40%	국내 물류 정책 및 물류 관련 7개의 법규를 이해하고 문제 풀이를 통해 설명할 수 있다.	시험, 보고서, 발표
전공직무능력 (MC3)	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(국문)	기상통보및일기도해독	과목명(영문)	Aviation Weather Report & Weather Map Explanation
개요 및 특성	항공기 운항을 위해 제공되는 기상정보와 일기도에 대한 이론습득과 기상 전문, 일기도에 대한 정확한 해독 방법 및 적용을 배운다.		
교과목표	항공기 운항을 위해 제공되는 기상정보와 일기도에 대한 지식 습득과 정확한 해독을 실습한다.		
교과내용	기상 전문, 일기도에 대한 사례 실습을 통해 해독 방법 및 적용을 배운다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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(국문)	국제물류론	과목명(영문)	Global Logistics Management
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.		
교과목표	국제 물류관리에 필요한 기초이론과 특성을 이해한다.		
교과내용	국제 물류 각 기능별 특성과 프로세스, 국제물류관련 국제규칙, 사례연구를 실시한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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(국문)	AI를 활용한 캡스톤디자인 및 운항현장실습	과목명(영문)	Capstone and Flight Operations Lab Using AI
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. 특히 AI를 활용하여 관련 이론과 사례분석을 정리하고, 전체 내용을 AI를 통해 재구성하는 과정으로 편성하였다.		
교과목표	캡스톤을 활용하여 운항관리에 대한 실제 활용 사례를 분석하고, 정리된 내용을 AI를 통해 재검토 후, 현업 실습과 포트폴리오를 작성한다.		
교과내용	운항관리현장에서의 비행계획 작성, 운항성능계산, 기상자료 해독 등 실제 사례를 실습하고 캡스톤에 적용한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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(국문)	AI를 활용한 캡스톤디자인 및 항공지상직	과목명(영문)	Capstone and Airport Services Lab Using AI
개요 및 특성	항공지상직에 대한 이론과 사례분석을 통해 배웠던 지식을 AI를 활용해 정리하고, 항공산업의 실제 사례에 적용하여 캡스톤으로 종합해보는 과정이다.		
교과목표	캡스톤을 활용하여 항공여행의 안전과 편의를 도모하기 위한 체계적인 절차 및 시스템에 대한 실제 운용사례를 AI를 통해 정리하고 포트폴리오를 작성한다.		
교과내용	항공지상서비스 현장의 여러 가지 실제 상황에 대한 실습 내용을 캡스톤에 적용한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	공항 내에서 관련부서간의 정보전달의 중요성을 익힘으로서 의사소통 능력을 키울 수 있다.	시험, 보고서, 발표
글로벌능력 (MC2)	50%	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

6. 전공 이수 요건

학위명칭	이수 요건	비고
항공경영학사	졸업논문 - 항공 및 물류 관련 자유주제 또는 어학 - 영어 TOEIC 750점 이상	

7. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험·실습실	비고
창조관 407호(1실, 전용강의실) 가브리엘관 405호(1실, 전용강의실)	창조관 406호(전산실습실)	

콘텐츠제작전공
Contents Producing

1. 교육목표

콘텐츠제작전공의 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 교육목표로 한다.

2. 전공연혁

2018. 03. 미디어예술대학 미디어콘텐츠학부 콘텐츠제작전공으로 개편
2024. 03. 트리니티융합대학 콘텐츠제작전공으로 개편

3. 교과운영 방안

가. 미디어콘텐츠 관련 이론과 실무에 대한 균형 있는 교육을 통해, 창의성과 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.

[기본과정]

4-1. 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 제작할 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 회의 진행, 스태프 관리, 기획서 작성, 촬영계획서 작성, 콘티 작성, 촬영과 편집을 하는 능력.	프로젝트, 실습작품, 시험
MC6 (미디어리터러시)	콘텐츠를 읽고 분석하고 제작하는 능력	프로젝트, 실습작품, 시험

4-2. 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

4-3. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	사제동행세미나1~8	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	알기쉬운영상콘텐츠기획	3	3	2	1																					
기초	AI를활용한영상구성워크숍	3				3	1	2																		
기초	촬영이론및실습	3				3	1	2																		
전기	영상편집이론과실습	3							3	1	2															
전기	프리프로덕션WS	3							3	1	2															
전기	다큐멘터리이해와제작	3										3	1	2												
전기	예능콘텐츠제작워크숍	3													3	1	2									
전기	드라마제작프로젝트	3																3	1	2						
전기	영상편집심화실습	3										3	1	2												
기초	문화콘텐츠의이해	3	3	1	2																					
전기	IP와콘텐츠기획	3										3	1	2												
전기	AI와콘텐츠스토리텔링	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	0.5	1	

4-4. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명		
1	1학기	알기쉬운 영상콘텐츠기획 3-2-1	문화콘텐츠의 이해 3-1-2	
	2학기	AI를 활용한 영상구성워크숍 3-1-2	촬영이론및실습 3-1-2	
2	1학기	영상편집이론과실습 3-1-2	프리프로덕션WS 3-1-2	
	2학기	다큐멘터리이해와 제작 3-1-2	IP와 콘텐츠기획 3-1-2	영상편집심화실습 3-1-2
3	1학기	예능콘텐츠제작워크숍 3-1-2	AI와 콘텐츠 스토리텔링 3-1-2	
	2학기	드라마제작프로젝트 3-1-2	유튜브콘텐츠제작캡스톤디자인 3-1-2	

4-5. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전필	사제동행세미나	50				50		100
기초	알기쉬운 영상콘텐츠기획	50				50		100
기초	AI를 활용한 영상구성워크숍	50				50		100
기초	영상편집이론과실습	50	50					100
전기	촬영이론및실습	50	50					100
전기	프리프로덕션WS	50				50		100
전기	다큐멘터리이해와제작		50			50		100
전기	예능콘텐츠제작워크숍		50			50		100
전기	드라마제작프로젝트		50			50		100
전기	영상편집심화실습	50	50					100
기초	문화콘텐츠의 이해				40	20	40	100
전기	IP와 콘텐츠기획	40			40	20		100
전기	AI와 콘텐츠 스토리텔링	20			40		40	100
전기	유튜브콘텐츠제작캡스톤디자인	40			20		40	100
역량 총합		450	300	0	140	390	120	

4-6. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	알기쉬운 영상콘텐츠기획	과목명(영문)	Introduction to Broadcasting & Media
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.		
교과목표	영상콘텐츠 전반에 대한 이해와 분석 그리고 지식 습득을 통해 영상콘텐츠 분야에 대한 종합적인 관점에서 균형적 사고 능력과 콘텐츠제작 전공의 이해도를 높일 수 있도록 한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	AI를 활용한 영상구성워크숍	영문과목명	AI and Content Composition
개요 및 특성	AI 기술을 활용하여 방송영상 콘텐츠 즉, 교양(종합 구성, 탐사보도, 다큐멘터리), 예능, 드라마 등의 기획 및 구성을 학습하는 것을 목표로 한다. 학생들은 AI 도구를 사용하여 콘텐츠 기획 및 구성, 콘텐츠 분석 과정을 실습하여 영상콘텐츠 제작 실무 능력을 배양할 수 있도록 한다. 이론 강의와 실습, 토론 및 발표를 통합적으로 진행하여 영상 실무 역량을 강화하고자 한다.		
교과목표	AI 기술을 활용한 콘텐츠 기획 및 구성 능력 배양하고, 다양한 방송 프로그램 형식에 대한 이해 및 분석 능력 향상한다.		
교과내용	- 방송 프로그램 기획 및 구성: 교양, 예능, 드라마 프로그램 기획 및 구성 원리 학습 - AI 활용 기법: 영상 기획 및 구성, 텍스트 분석, AI 도구 활용법		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 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 분야에 대한 기초적인 지식과 사회 전반에 대한 이해를 바탕으로 미디어 산업의 현황과 전망을 진단할 수 있다. 2) AI를 활용하여 영상 콘텐츠 아이템 선정, 기획과 구성을 할 수 있다.	시험, 프로젝트
콘텐츠 제작능력 (MC5)	50%	1) AI를 활용하여 영상콘텐츠 분석 및 기획서와 구성안을 작성할 수 있다. 2) 영상콘텐츠 제작 전반에 대한 이해를 바탕으로 구성안과 대본을 분석할 수 있다.	시험, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	프리프로덕션WS	영문과목명	Pre-production and Production Practice
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.		
교과목표	프로듀서 관점에서 기획, 제작, 마케팅 등 영상콘텐츠 제작의 전 과정을 이해하고, 특히 드라마를 통한 구체적인 기획 개발 과정을 습득한다.		
교과내용	드라마의 이해, 드라마 제작과정과 마케팅, 기획 유형, 제작 예산, 제작 시스템, 시놉시스 분석 및 작성		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 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(국문)	다큐멘터리 이해와 제작	영문과목명	Documentary Understanding and Production
개요 및 특성	연출자의 가치관과 현상에 대한 해석이 중요시되는 장르인 다큐멘터리 제작 과정 전반을 이해하고 팀별로 다큐멘터리를 제작한다.		
교과목표	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.		
교과내용	다큐멘터리 개념, 특징, 유형별 제작 과정, 기획안 작성, 구성, 섭외, 촬영, 편집, 시사		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 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(국문)	예능콘텐츠제작워크숍	영문과목명	Studies in Entertainment Content
개요 및 특성	영상콘텐츠 중, 가장 확장성이 큰 장르인 예능콘텐츠의 특성과 제작 방법을 이해하고 팀별로 제작한다. 특히 프로그램 포맷과 자막에 대하여 집중 학습한다.		
교과목표	예능 프로그램 제작을 위한 기본적인 이론과 제작 기법들을 습득하고 예능 콘텐츠를 제작한다.		
교과내용	예능 프로그램 스토리텔링, 특성과 유형, 자막, 포맷 등에 대한 이해		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 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(국문)	드라마제작프로젝트	영문과목명	Drama Production Project
개요 및 특성	방송과 OTT 플랫폼에서 가장 영향력이 큰 장르인 드라마 제작 과정 전반을 이해하고 팀별로 10~20분 내외의 단막극을 제작한다.		
교과목표	드라마의 구성 및 형식에 대한 이해를 바탕으로 단막극을 직접 제작함으로써 드라마 제작 능력을 습득한다.		
교과내용	드라마 기획, 대본 작성, 스텝 구성, 촬영, 편집, 시사		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 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			
과목명(국문)	영상편집이론 및 실습	영문과목명	Video Editing & Practice 1
개요 및 특성	영상 편집에 필요한 이론 및 실습 과정을 통해서 영상 관련 편집 프로그램을 활용하여 영상콘텐츠를 직접 제작할 수 있는 능력을 학습한다.		
교과목표	영상편집에 필요한 이론 및 실습과정을 학습함으로써 영상편집에 대한 기초 지식과 기술을 습득한다.		
교과내용	영상편집문법, 영상편집의 기본원리, 영상편집 실습		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	촬영이론 및 실습	영문과목명	Visual Grammar Theory and Practice
개요 및 특성	영상 촬영에 필요한 이론 및 실습 과정을 통해서 영상 관련 촬영 장비를 활용하여 영상콘텐츠를 직접 제작할 수 있는 능력을 학습한다.		
교과목표	촬영에 필요한 기본적인 이론과 실습을 통해서 영상 예술과 빛의 중요성을 인식하고 촬영 메카니즘을 습득하게 한다.		
교과내용	카메라 구조와 특징, 렌즈의 이해, 카메라 사용법, 촬영 실습		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	영상편집심화실습	영문과목명	Video Editing & Practice 2
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.		
교과목표	영상편집에 필요한 실무과정을 심화학습 함으로써 영상편집에 대한 전문 지식과 기술을 습득한다.		
교과내용	영상편집문법, 영상편집의 기본원리, 영상편집 실습		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 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(국문)	문화콘텐츠의 이해	영문과목명	Understanding Culture contents
개요 및 특성	문화콘텐츠라는 개념의 탄생 배경에서부터 K콘텐츠로 발전한 지금의 국내외 현황을 살펴보고 미래산업으로서의 가능성을 확인한다.		
교과목표	문화콘텐츠의 개념과 산업현황 이해		
교과내용	문화콘텐츠의 정확한 의미를 파악하고 문화산업에서 문화콘텐츠의 역할과 발전가능성에 대해 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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/실습과제
콘텐츠제작능력 (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/실습과제
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/실습과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	IP와 콘텐츠기획	영문교과목명	IP and Contents Planning
개요 및 특성	콘텐츠의 핵심가치인 IP(Intellectual Property)에 대해 학습하고 활용방안을 모색한다		
교과목표	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		
교과내용	- IP의 이해 - 성공한 IP 사례 연구 - IP를 활용한 콘텐츠기획과 제작 - 영상콘텐츠 제작		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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)	40%	창의성 있는 IP를 개발한다	시험, 실습작품발표
콘텐츠 분석 및 활용능력 (MC4)	40%	- 웹툰, 웹소설의 IP 가능성을 분석한다 - IP를 활용해서 콘텐츠제작을 기획한다	시험,실습작품발표
콘텐츠제작능력 (MC5)	20%	웹툰, 영상 등을 제작한다	

과목 프로파일			
과목명(국문)	AI와 콘텐츠 스토리텔링	영문과목명	AI and Contents Storytelling
개요 및 특성	콘텐츠산업은 스토리산업이라고 할 정도로스토리와 밀접한 연관을 지닌다.스토리창작과 개발에서 AI의 활용성이 높아지는 현재, AI 프로그램 종류별로 살펴보고 활용방안을 실습한다.		
교과목표	콘텐츠제작과 관련한 인공지능(AI)프로그램에 대해 학습하고 유튜브콘텐츠를 비롯한 영화, 드라마 등의 스토리텔링 전략을 모색한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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)	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 (MC4)	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/실습과제
미디어리터러시 능력 (MC6)	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 등을 해석하여 창의적으로 편집할 수 있다	시험/실습과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	유튜브콘텐츠제작 캡스톤디자인	영문과목명	Youtube Content Capstone design
개요 및 특성	유튜브콘텐츠를 제작에 있어서 반드시 거쳐야 할 기획, 촬영, 편집, 완성 등의 각 단계별 과정에 대해 학습하고 팀을 구성하여 작품제작을 실습한다.		
교과목표	다양한 장르, 흥미로운 소재로 유튜브콘텐츠를 기획하고 제작한다.		
교과내용	유튜브콘텐츠를 제작하기 위한 기획, 대본, 촬영, 편집, 녹음 등의 각 단계를 학습하고 유튜브콘텐츠를 제작하여 콘텐츠제작의 실무 감각을 기른다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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)	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/실습과제
콘텐츠 분석 및 활용 (MC4)	20%	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/실습과제
미디어리터러시 능력 (MC6)	40%	1) 이야기, 기사, 자신만의 주제 등을 창작할 수 있다 2) 유튜브콘텐츠 기획서를 작성할 수 있다	과제

[심화과정]

5-1. 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

5-2. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	디지털영상효과실습	3				3	1	2							
전심	스튜디오제작실습및드론촬영	3	3	1	2										
전심	음향이론및실습	3				3	1	2							
전심	축제콘텐츠캡스톤디자인	3	3	1	2										
전심	콘텐츠창의력과취창업전략	3										3	0	3	
전공과목 합계		21	6	2	4	6	2	4	3	1	2	6	0	6	

5-3. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명		
3	1학기	스튜디오제작실습 및 드론촬영 3-1-2	축제콘텐츠 캡스톤디자인 3-1-2	
	2학기	디지털영상효과실습 3-1-2	음향이론및실습 3-1-2	
4	1학기	미디어저널리즘워크숍 3-1-2		
	2학기	졸업작품세미나 3-0-3	콘텐츠창의력과 취창업전략 3-0-3	

5-4. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전심	미디어저널리즘워크숍	50	50					100
전심	졸업작품세미나		50			50		100
전심	디지털영상효과실습	50	50					100
전심	스튜디오제작실습및드론촬영		50			50		100
전심	음향이론및실습		50			50		100
전심	축제콘텐츠 캡스톤디자인	20				40	40	100
전심	콘텐츠창의력과 취창업전략	20				40	40	100
역량 총합		140	250			230	80	

5-5. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	미디어저널리즘워크숍	영문과목명	Studies in Journalism
개요 및 특성	뉴스를 포함한 저널리즘 전반을 이해하며 특히 〈그것이 알고 싶다〉, 〈PD수첩〉과 같은 탐사보도프로그램의 사례 분석을 통해 PD저널리즘의 의미와 제작 기법을 학습한다.		
교과목표	저널리즘의 역사와 철학적 배경의 이해를 바탕으로 매체별 저널리즘의 특성과 현실을 살펴본다. 특히 PD저널리즘의 의미와 현실, 제작 기법의 학습을 통해 저널리스트로서의 기본 소양을 익힌다.		
교과내용	저널리즘의 정의, 목적, 용어, 역사, 사례분석, 탐사저널리즘, PD저널리즘		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 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(국문)	졸업작품 세미나	영문과목명	Graduation Product
개요 및 특성	영상콘텐츠 제작 단계별로 담당교수의 지도를 통해 개인별 또는 팀별로 졸업작품(드라마, 예능, 다큐멘터리 등)을 제작, 완성한다.		
교과목표	영상제작 능력을 활용하여 영상콘텐츠를 제작함으로써 학업 성과를 확인하고 졸업작품을 완성한다		
교과내용	기획, 구성, 스텝 구성, 기획안 및 대본 작성, 섭외, 촬영, 편집, 시사		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 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(국문)	디지털영상효과실습	영문교과목명	Digital Video Editing & Practice
개요 및 특성	영상 편집에 대한 이해를 바탕으로 Adobe PhotoShop, Adobe After Effects의 실습을 통한 프로그램 운용 기술 습득한다.		
교과목표	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.		
교과내용	영상이론, Adobe PhotoShop, Adobe After Effects의 실습을 통한 프로그램 운용 기술 습득, 실제 프로젝트 기획/ 제작		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	스튜디오제작실습및드론촬영	영문과목명	Studio production & Drone Photographing
개요 및 특성	스튜디오 영상 장비와 드론 장비를 활용한 영상 콘텐츠 제작 능력을 익힌다		
교과목표	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.		
교과내용	방송 시스템, 비디오/오디오 신호의 특성과 개념, 제작 장비 특성, 방송ST 제작메커니즘, 중계차		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 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(국문)	음향이론및실습	영문과목명	Audio Production
개요 및 특성	영상콘텐츠 제작을 위한 영상 음향에 대한 이해와 제작기법을 학습한다.		
교과목표	기초적인 음향의 지식, 음향 전문 소프트웨어를 실습 위주로 학습하여, 디지털 환경에서 영상음향을 다루는 방법과 영상매체의 종류와 장르에 따른 적절한 음향 제작기법을 습득한다.		
교과내용	음향기초, 영상사운드 워크플로우, 음향 편집, 동시 녹음, 사운드이펙트		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 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			
과목명(국문)	콘텐츠창의력과 취창업전략	영문교과목명	Creative Contents and Job Plan
개요 및 특성	창의력이 돋보이는 콘텐츠를 분석하고 이를 학습하여 창의적 콘텐츠기획을 통해 취업과 창업을 모색한다		
교과목표	창의력이 돋보이는 영화, 드라마, 게임, 애니메이션 등 분석하고 이를 통해 자신이 개발할 콘텐츠의 기획서를 작성하고 콘텐츠를 제작하여 1인 1포트폴리오를 완성한다		
교과내용	- 콘텐츠분석 - 창의력이란 무엇인가에 대한 이론학습 - 창의력이 돋보이는 콘텐츠제작 - 취창업 현황 분석		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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
콘텐츠리터러시 능력 (MC6)	40%	창의력있는 콘텐츠를 분석할 수 있다	작품발표, 시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	축제콘텐츠 캡스톤디자인	영문과목명	Festival Contents Planning
개요 및 특성	콘텐츠의 플랫폼이라 불릴 만큼 지역축제는 다양한 축제콘텐츠를 포함하고 있다. 축제콘텐츠를 원천소재로 활용한 콘텐츠개발방안을 모색한다		
교과목표	전국적으로 개최되는 유명 지역축제에서 진행하는 축제콘텐츠(행사나 프로그램)에 대한 이해도를 높이고 이를 활용한 콘텐츠개발을 모색한다		
교과내용	강릉단오제 등 국내 유명 지역축제에서 행해지는 행사와 프로그램을 분석하고 이를 원천콘텐츠로 하는 거점콘텐츠(영화, 드라마, 게임, 애니메이션, 캐릭터 등) 제작방안을 기획한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
콘텐츠제작능력 (MC5)	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/실습과제
창의적문제 해결능력 (MC1)	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/실습과제
미디어리터러시 능력 (MC6)	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

6. 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(100점만점) 이상을 득한 경우에 졸업 인정 - 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(1인미디어 포함), 뮤지컬, 지역축제 등 공모전은 전공과 연관된 공모전(졸업작품에 해당하는 전 분야)에 1회 이상 입상을 기준으로 함. 단 3회 이상 출품이 확인되거나 학과 교수회의에서 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 기준 4칸 만화(3화)/8칸 만화(2화)/16칸 만화(1화) • 공연(뮤지컬)은 스토리(대본)가 있어야 하고 최소 15분이상 관객 앞에서 무대공연 필(必)해야 함 • 시나리오(대본)는 50분물 기준

7. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험, 실습실	비고
창조관 504, 702호(전공강의실)	창조관 505(콘텐츠제작 실습실) 창조관 701(콘텐츠제작 실습실) 창조관 703호(콘텐츠제작 실습실) 창조관 704호(콘텐츠제작 스튜디오제작실)	

의생명과학전공
Biomedical Sciences

1. 교육목표

의생명과학 전공은 다양한 이론과 실험실습 교육을 통해 생명과학의 기초원리와 의과학 분야 연구능력을 배양하고 창의력과 국제경쟁력을 갖춤으로써, 보건의료와 인류복지에 기여하는 미래 바이오 기술(Bio Technology) 분야를 주도할 전문 인력 양성을 교육목표로 한다.

2. 연혁

2015. 07. 의생명과학과 설립
2016. 03. 의생명과학과 제1회 신입생 입학
2020. 02. 의생명과학과 제1회 졸업생 배출
2023. 03. 명칭변경 및 광역계열 신입생 입학(바이오메디컬 전공)
2024. 02. 의생명과학과 제5회 졸업생 배출
2025. 02. 의생명과학과 제6회 졸업생 배출
2025. 03. 명칭변경 및 신입생 입학(의생명과학 전공)

3. 교과 운영 방안

보건의료 분야를 선도하고 지역발전을 견인할 인력 양성을 위해 학생의 전공 전문성 및 실무능력을 함양시키는 것에 최우선 가치를 두어, 의생명과학(바이오메디컬) 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 능력을 갖춘 인재 양성(창의성)
3) 글로벌 경쟁 시대를 주도할 국제적 감각을 지닌 인재 양성(국제성)

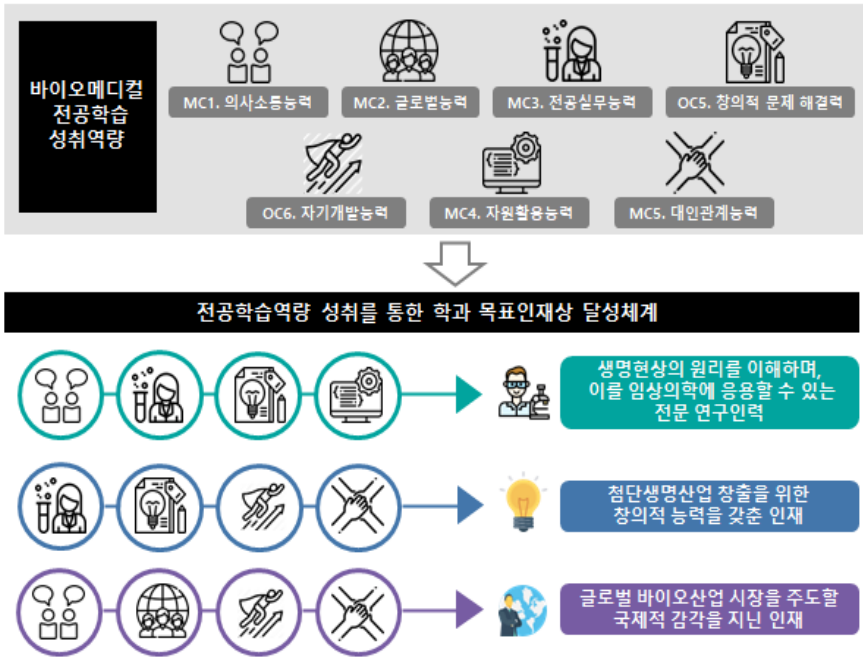
[기본과정]

4-1. 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

4-2. 전공능력 선정 배경

의생명과학 전공의 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 의생명과학 전공교과목을 통한 전공 학습역량 성취를 통해 실현될 수 있도록 특수화 및 구체화한다.



4-3. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	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	생명과학기초	2	2	2																						
기초	일반생물학	2				2	2																			
기초	일반화학	2				2	2																			
전기	세포생물학및실험 I	3							3	2	1															
전기	세포생물학및실험 II	3										3	2	1												
전기	분자생물학및실험	3										3	2	1												
전기	분자유전공학및실험	3													3	2	1									
전기	미생물학및실험	2							2	1	1															
전기	생화학 I	2							2	2																
전기	생화학 II	2										2	2													
전기	분석기기및실험	3													3	2	1									
전기	발효공학및실험	3																3	2	1						
전기	면역학 I	3																3	3							
전기	인체생리학 I	3																3	3							
전기	의생명특수연구 I (캡스톤디자인 I)	3																3		3						
전공과목 합계		43	2.5	3		4.5	5		7.5	6	2	8.5	7	2	6.5	5	2	12	8	4	0.5	1		0.5	1		

4-4. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명			
1학년	1학기	생명과학의기초 2-2-0			
	2학기	일반생물학 2-2-0	일반화학 2-2-0		
2학년	1학기	세포생물학 및 실험 I 3-2-1	미생물학 및 실험 2-1-1	생화학 I 2-2-0	
	2학기	세포생물학 및 실험II 3-2-1	분자생물학 및 실험 3-2-1	생화학II 2-2-0	
3학년	1학기	분자유전공학 및 실험 3-2-1	분석기기 및 실험 3-2-1		
	2학기	면역학 I 3-3-0	인체생리학 I 3-3-0	발효공학 및 실험 3-2-1	의생명특수연구I(캡스톤디자인I) 3-0-3

4-5. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
전필	사제동행세미나1~8	20					60		20	100
기초	생명과학기초			70	10		20			100
기초	일반생물학			70	10		20			100
기초	일반화학	10		60		30				100
전기	세포생물학및실험 I	10		50			30	10		100
전기	세포생물학및실험II	10		50			30	10		100
전기	분자생물학및실험	10		50			30	10		100
전기	분자유전공학및실험	10		40	30			20		100
전기	미생물학및실험			60	20		20			100
전기	생화학 I			50	20		30			100
전기	생화학II			50	20		30			100
전기	분석기기및실험			60	20		20			100
전기	발효공학및실험			60	20		20			100
전기	면역학 I		10	60			30			100
전기	인체생리학 I			50		30	20			100
전기	의생명특수연구 I (캡스톤디자인 I)				30	40	20	10		100
역량 총합		70	10	780	180	100	380	60	20	

4-6. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	사제동행세미나 1-8	과목명(영문)	Seminar for career development
개요 및 특성	담당지도교수가 학생들의 멘토로써 대학생활, 진로, 취업 등과 관련된 지도 및 상담 등을 수행하는 교과목		
교과목표	진로탐색, 학교생활, 의생명과학과 전공 교과목 학습, 개인별 진로 설정 등과 관련된 교육 및 소규모/개인 상담 등을 수행함으로써 교우 간/사제 간의 유대감을 고취시킨다.		
교과내용	의생명과학과 학부생을 대상으로 담당지도교수가 학생들의 멘토로써 대학생활, 진로, 취업 등과 관련된 지도 및 상담 등을 수행한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 수행할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	생명과학기초	과목명(영문)	Basic biology
개요 및 특성	생명과학은 생명현상과 생물체에 대해 연구하는 자연 및 응용과학이며, 의생명과학(바이오메디컬) 전공을 수강하려는 신입생이 전공심화 교과목을 수강하기 전에 인체의 구성, 생활 속에서 일어나는 생명현상 그리고 생명 공학 등에 대해 흥미를 가질 수 있도록 하며 의생명과학에 대한 이해를 넓히도록 한다.		
교과목표	생물학 전반에 대한 일반적인 내용들을 이해하도록 한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	일반생물학	과목명(영문)	General biology
개요 및 특성	본 강좌는 바이오메디컬 및 의생명응용 커리어 전공을 수강하려는 학생들이 전공 심화 교과목을 수강하기 전에 인체의 구성 및 생물학 전반에 대한 일반적인 내용들을 이해하는 기초 교과목으로 생명과학기초와 연계하여 생활 속에서 일어나는 생명현상에 대한 통합적인 이해능력을 향상시키고자 한다.		
교과목표	생명과학기초 내용을 기반으로 생물학 전반에 대한 일반적인 내용들을 이해하도록 한다.		
교과내용	생명과학기초와 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	일반화학	과목명(영문)	General chemistry
개요 및 특성	화학의 기본 원리를 이해하고 생물 시스템에서 일어나는 여러 화학반응들에 대해 학습한다.		
교과목표	화학물질의 특성을 이해하고 활용하기 위한 원리와 응용을 습득하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	세포생물학 및 실험 I	과목명(영문)	Cell biology and experiments I
개요 및 특성	생명의 기본단위인 세포의 구조와 기능에 대해 학습하고, 이를 기초로 세포생물학적 지식과 인간의 질병과의 관련성을 이해하는 학문이다.		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 필요요구 역량을 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(국문)	세포생물학및실험 II	과목명(영문)	Cell biology and experiments II
개요 및 특성	생명체의 기본단위인 세포의 구성 성분과 고분자 화합물, 그로 이루어진 세포내의 미세구조와 이들의 기능을 공부하며, 총체적인 생명체로서의 세포에서 일어나는 현상, 세포분열, 증식, 세포간의 정보전달 및 노화에 관하여 배운다. 이론과 함께 직접 실험 실습을 통해 세포의 배양과 분화 및 기능에 대한 이해를 증진하고, 세포를 이용한 다양한 분석 기법을 학습한다.		
교과목표	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.		
교과내용	세포생물학 I 과 연계하여 세포 내에서 유전자 발현의 조절과 세포의 신호 전달 기작에 대해 학습한다. 또한 기초이론을 바탕으로 관련 실험 원리를 익히고 기초 실험수행 능력을 배양한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	분자생물학및실험	과목명(영문)	Molecular biology and experiments
개요 및 특성	생명현상을 분자 수준에서 파악하고 설명하는 생물학의 분야이며, 분자생물학의 기본적인 실험 기법 습득을 목표로한다.		
교과목표	DNA 복제의 기전, 하등 및 고등 세포의 유전자 발현 조절, 유전자 재조합 기술, 돌연변이 등에 대하여 강의한다.		
교과내용	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 세포 내의 유기적 생명현상이 발생, 유지, 조절되는가를 분자학적 논리를 이용하여 학습한다. 또한 분자생물학 기초이론을 바탕으로 관련 실험 원리를 익히고 기초 실험수행 능력을 배양한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	분자유전공학 및 실험	과목명(영문)	Molecular genetic engineering and experiments
개요 및 특성	유전공학이란 생명체의 유전물질인 DNA 및 다른 핵산의 인위적인 조작,변형,재조합을 통해서 생명체의 유전물질(유전자)을 변화시키는 기술을 말한다. 유전공학은 의약, 약학, 농수산, 환경, 생물공정, 바이오에너지 및 자원, 식품, 생물학적 검정 시스템과 화학 및 효소분야 등에서 유용하게 이용되어 분자생물학과 생명공학을 이어주는 혁신적인 기술이다.		
교과목표	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.		
교과내용	유전학을 분자수준에서 접근하여 이해하며 공학적 측면의 이론을 학습한다. 또한 분자유전공학 기초이론을 바탕으로 관련 실험 원리를 익히고 기초 실험수행 능력을 배양한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 기초이론을 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(국문)	미생물학 및 실험	과목명(영문)	Microbiology and experiments
개요 및 특성	미생물학은 기초학문이면서 응용 및 실용학문으로 우리 생활과 밀접한 관계를 유지하면서 발전하고 있는 학문이다. 본 교과목에서는 미생물학의 핵심원리를 기초로, 미생물 배양, 관리, 관찰 등과 관련된 기초 이론 및 실험 방법을 익히도록 한다.		
교과목표	미생물인 세균, 바이러스 및 진균의 분류, 특성, 응용 분야를 학습한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 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 실험기술을 활용하여 결과를 도출할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	생화학 I	과목명(영문)	Biochemistry I
개요 및 특성	생체 분자의 구조와 촉매 작용, 아미노산과 단백질의 3차원 구조, 효소에 대한 이해, 생체분자인 지방, 탄수화물, 핵산 및 생체막의 구조와 성분에 대한 이해 등을 통해 생명현상을 유지하기 위한 화학적 메커니즘을 분자적 수준에서 다루어 생명현상을 이해한다.		
교과목표	생화학 전반에 관한 이해와, 세포를 구성하는 핵산과 단백질의 구조 및 기능에 대해 이해한다.		
교과내용	생체를 구성하는 각 요소를 분자 수준에서 이해하고 세포 내에서 이들 각 생체분자들의 대사가 어떻게 유전자와 연결되어 조절되는지를 이해시키며 추후 대사과정을 학습하기 위한 기초생화학을 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	생화학 II	과목명(영문)	Biochemistry II
개요 및 특성	생화학은 생물의 세포를 구성하는 수많은 다양한 분자들이 어떤 화학반응을 거쳐 작용하는지에 대한 기본 원리를 설명하고자 하는 분야이다. 따라서 생명체에서 일어나는 다양한 화학반응의 메커니즘을 이해하려면, 화학반응의 기초적인 원리에 대한 지식이 필요하다. 이를 통해 세포 내 여러 생화학반응이 어떻게 개별적으로 제어되고 총체적으로 통합, 조절되는지를 이해할 수 있다.		
교과목표	생화학1에서 배운 내용을 바탕으로 생명현상에서 일어나는 물질대사, 생체에너지전환 및 활용, 이들의 조절 기작 등을 이해한다.		
교과내용	생체를 구성하는 각 요소를 분자 수준에서 이해하고 세포 내에서 이들 각 생체분자들의 대사가 어떻게 유전자와 연결되어 조절되는지를 이해시키며 추후 대사과정을 학습하기 위한 기초생화학을 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	분석기기 및 실험	과목명(영문)	Analytic instruments and experiments
개요 및 특성	실험실 및 연구현장에서 활용되는 다양한 분석기기들에 대한 원리와 이론에 대한 강의를 듣고 이를 활용하기 위한 실험 실습을 진행한다.		
교과목표	세포생물학, 미생물학을 기초로 하여 여러 가지 기기 분석법의 원리를 학습하고 과학적 사고방식을 배양한다.		
교과내용	생명현상의 측정을 위한 다양한 기기의 원리와 분석방법을 이해하고, 작동방식 등을 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 필요 요구역량을 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(국문)	발효공학 및 실험	과목명(영문)	Fermentation engineering and experiments
개요 및 특성	미생물 발효의 원리와 이를 응용한 산업, 기술 등에 대한 내용을 다룬다.		
교과목표	미생물 발효 원리, 발효과정, 발효의 응용 등에 대해 학습한다.		
교과내용	미생물 발효에 대한 기본 이론을 학습하고, 발효공학 및 생물공학의 산업 응용 등에 대해 이해한다. 미생물 발효를 통한 발효식품 제조 등과 관련된 기초 실험기법을 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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) 발효공학에 대한 통합적 이해능력을 바탕으로 의생명과학 직무에 관련된 기초이론을 실무에 적용할 수 있다. 2) 미생물 발효 관련 연구에 있어 최신 연구기법의 작동원리와 적용범위 및 그 영향력을 이해한다.	시험
자원활용능력 (MC4)	20%	발효공학 관련 실험에 대한 이해를 바탕으로 자신의 목적에 따라 적절히 실험기술을 활용하여 결과를 도출할 수 있다.	프로젝트
자기개발능력 (MC6)	20%	발효공학과 관련된 전공지식을 활용하여 기술과 정보를 획득하여 이를 실용화할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	면역학 I	과목명(영문)	Immunology I
개요 및 특성	여러 생물체의 면역계에 대해 연구하는 생물의학(biomedical)의 한 분야이다.건강한 상태 및 질병에 걸린 상태에서의 면역계의 생리적 작용에 대해서 다루며, 특히 면역계의 오류로 인한 질환(자가 면역 질환, 과민증, 면역 결핍증, 이식 거부) 및 면역계의 생리학적 특성에 대해서 관심있게 학습한다.		
교과목표	인체의 질병에 대한 방어 능력인 면역현상에 대한 기초를 이해하고 면역체계에 대한 인식능력과 작용기작을 학습한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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) 면역학 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 필요 요구역량을 배양할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	인체생리학 I	과목명(영문)	Human physiology I
개요 및 특성	인간의 건강과 몸 기능의 원리에 대해 중점을 두어 생리학 전반을 다루는 입문강의로, 인체 내 세포, 조직, 기관의 개념과 한 개체 안에서 일어나는 항상성(homeostasis)이 어떠한 생리적 기전에 의해 일어나고 유지되는지를 이해하는데 목표를 둔다. 주로 인체를 구성하는 각 기관 및 기관계의 형태구조와 기능에 대해 강의하며, 각 주제와 관련된 의학 및 건강 상식 등에 대해 간략하게 소개한다.		
교과목표	몸을 구성하고 있는 각 기관 및 장기의 생리학적 기능에 대한 지식을 이해한다.		
교과내용	인체 각 시스템- 심혈관계, 호흡기계, 비뇨기계, 소화기계, 내분비계 및 생식계 등 여러 기관계의 종류와 기능원리 및 각 부분간의 상호관계에 의한 기능의 총체를 이해하도록 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
전공직무능력 (MC3)	50%	1) 생리학적 현상에 대한 통합적 이해능력을 바탕으로 의생명과학 직무에 관련된 기초이론을 실무에 적용할 수 있다. 2) 생리학 관련 연구에 있어 최신 연구기법의 작동원리와 적용범위 및 그 영향력을 이해한다.	시험
창의적문제해결 능력 (MC5)	30%	생리적 조절 현상에 대한 이해를 바탕으로 조절 이상 시 나타날 수 있는 질병들과 치료적 접근 등에 대해 이해하고 독창적으로 의문과 문제를 제기할 수 있다.	프로젝트
자기개발능력 (MC6)	20%	생리학적 지식을 활용하여 기술과 정보를 획득하여 이를 실용화할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	의생명특수연구I(캡스톤디자인 I)	과목명(영문)	Special studies in biomedical sciences I
개요 및 특성	자료를 조사하고 주제를 도출하여, 문제를 해결하기 위한 실험, 연구동향 분석 등을 수행함으로써 실험연구 및 종설 논문을 작성한다.		
교과목표	의생명과학의 이해와 실질적인 전문지식 및 기술습득을 실습을 통해 학습하는 기회를 제공한다.		
교과내용	다양한 분석기기의 작동원리와 이론 학습을 통해 배운 내용을 토대로 가설을 제시하고 실험을 설계하며, 관련실험을 실행하여 졸업논문 또는 학술논문의 자료를 생산한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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, 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.	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

[심화과정]

5-1. 심화과정 설치 근거

글로벌 바이오산업을 주도할 수 있는 인재 양성의 취지 아래, 본 학과는 실험실습 위주의 수업을 위하여 교수 당 실험 실습 과목을 1과목 이상 개설하여, 이론과 실습을 겸비한 수요자 맞춤형 인재 및 현장 감각을 지닌 전문 인력으로 교육하고자 한다. 기초생명과학과 함께 분자생물학, 면역학, 유전공학, 천연물의약학, 발효공학, 실험동물학, 생물정보학 등 의과학 및 응용 분야의 교과목을 균형적으로 개설·운영함으로써 의생명과학 전공 만의 차별화된 교육을 통하여 미래 바이오산업을 선도할 수 있는 인재를 양성하고자 한다.

5-2. 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

전공능력	전공능력 정의	평가방법
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

5-3. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	
전심	종양생물학	3	3	3											
전심	천연물소재와바이오약학	2	2	2											
전심	단백질분석기초실험	2				2	1	1							
전심	AI활용 의생명과학 논문연구	3				3	3								
전심	면역학Ⅱ	3							3	3					
전심	인체생리학Ⅱ	3							3	3					
전심	의생명특수연구Ⅱ(캡스톤디자인Ⅱ)(지역사회문제해결형)	3							3		3				
전심	세포신호전달학	2										2	2		
전심	신경과학	3										3	3		
전공과목 합계		24	5	5	0	5	4	1	9	6	3	5	5	0	

5-4. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명		
3학년	1학기	종양생물학 3-3-0	천연물소재와바이오약학 2-2-0	
	2학기	단백질분석기초실험 2-1-1	AI활용 의생명과학 논문연구 3-3-0	
4학년	1학기	면역학Ⅱ 3-3-0	인체생리학Ⅱ 3-3-0	의생명특수연구Ⅱ(캡스톤디자인Ⅱ) (지역사회문제해결형) 3-0-3
	2학기	세포신호전달학 2-2-0	신경과학 3-3-0	

5-5. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
전심	종양생물학			60	20		20			100
전심	천연물소재와바이오약학		20	60	20					100
전심	단백질분석기초실험			60	20		20			100
전심	AI활용 의생명과학 논문연구		10	40	30		20			100
전심	면역학II		10	60			30			100
전심	인체생리학II			50		30	20			100
전심	의생명특수연구II (캡스톤디자인II)(지역사회문제해결형)	20				40		20	20	100
전심	세포신호전달학			60	20		20			100
전심	신경과학			60		20	20			100
역량총합		20	40	450	110	90	150	20	20	

6. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	종양생물학	과목명(영문)	Tumor biology
개요 및 특성	분자세포생물학과 유전학에 대한 기본 개념을 바탕으로 종양 및 암에 대한 기초 원리와 기술에 대해 학습한다. 전반부에는 종양세포의 특성과 종양 발생의 주요 원인들에 대해 강의하며, 후반부에는 종양세포의 비정상적 행동양식과 관련된 일부 유전자의 변형, 암의 발견과 치료법, 암 예방 등에 대해 소개한다.		
교과목표	종양생물학에서는 암 생물학의 기본원리와 과학적 증거를 강의한다. 암세포에 대한 일반적 이해와 함께 암전이, 발암화 과정, 암유전자, 암 억제유전자 및 암 예방의 기전에 대하여 강의한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	천연물소재와 바이오약학	과목명(영문)	Pharmaceutical biology
개요 및 특성	현재 보건의료에 이용되는 천연물의약품의 종류 및 응용을 습득하고 신약의 발굴부터, 탐색, 개발과 이용에 대한 약물 개발의 전반적인 과정에 대하여 학습하고 의약품 개발과정의 이해와 건강기능성 식품, 화장품 등 생물자원의 응용분야 등을 이해한다.		
교과목표	자연의 모든 생물체 및 그 대사산물로부터 생산되는 2차 대사산물에 대한 분리, 분석 등을 비롯한 그들의 기능과 활용에 대한 내용을 학습한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
전공직무능력 (MC3)	60%	1) 천연물학에 대한 통합적 이해능력을 바탕으로 의생명과학 직무에 관련된 기초이론을 실무에 적용할 수 있다. 2) 천연물학 관련 연구에 있어 최신 연구기법의 작동원리와 적용범위 및 그 영향력을 이해한다.	프로젝트
자원활용능력 (MC4)	20%	1) 천연물과 관련된 주어진 문제를 진단하고 문제 해결에 필요한 시간, 자본, 재료 및 시설, 인적자원 등의 정보를 파악할 수 있다. 2) 천연물학과 관련된 주어진 문제해결을 위해 활용 가능한 자원을 실제 업무에 어떻게 활용할 것인지를 계획할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	단백질분석기초실험	과목명(영문)	Laboratory experiments in protein analysis
개요 및 특성	세포 구조, 기능과 관련된 단백질에 대한 기초원리와, 세포 내외 단백질 및 세포변화를 분석하기 위한 실험기법들의 원리를 학습하고 실험을 통해 기술을 습득한다.		
교과목표	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.		
교과내용	단백질분석 관련 기초이론을 바탕으로, 단백질 추출, 단백질 정량, 단백질 분리 분석, 세포 및 조직 내 단백질 염색 등 관련 실험원리를 익히고 기초 실험수행 능력을 배양한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 실용화할 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(국문)	AI 활용 의생명과학 논문연구	과목명(영문)	Understanding of AI utilizing research paper
개요 및 특성	최신 의생명과학 분야 논문을 찾고 분석하며, 의미 등에 대해 논의함으로써 논문 이해 및 작성 능력을 배양한다. AI기술을 활용하는 연구와 논문작성 등에의 활용가치와 한계 등에 대해서도 논의한다.		
교과목표	AI기술 활용을 통한 연구방법의 확장과 적용 방법등을 학습하고 논문 내용과 관련된 실험 및 이론을 바탕으로 논문을 읽고 작성하는 방법을 학습한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(국문)	면역학 II	과목명(영문)	Immunology II
개요 및 특성	인체의 기본적인 방어능력의 하나인 면역 현상에 대한 기초 지식을 학습하고, 이러한 면역 현상과 질병과의 관련성을 이해하는 것을 목표로 한다. 면역학 I 수업의 연장선에서 보다 심도 깊은 강의를 진행하여 면역학에 대한 이해도 및 면역학적 지식의 활용도를 개선한다		
교과목표	인체의 질병에 대한 방어 능력인 면역현상에 대한 기초를 이해하고 면역체계에 대한 인식능력과 작용기작을 학습한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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) 면역학 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(국문)	인체생리학 II	과목명(영문)	Human physiology II
개요 및 특성	인체생리학 I 교과목 내용의 연장선에서, 인간의 건강과 몸 기능의 원리에 대해 중점을 두어 기관계 기준으로 나타나는 생리조절 원리에 대해 강의한다.		
교과목표	인체 내 세포, 조직, 기관의 개념과 한 개체 안에서 일어나는 항상성(homeostasis)이 어떠한 생리적 기전에 의해 일어나고 유지되는지를 이해하는데 목표를 둔다.		
교과내용	주로 인체를 구성하는 각 기관 및 기관계의 형태구조와 기능에 대해 강의하며, 각 주제와 관련된 의학 및 건강 상식 등에 대해 간략하게 소개한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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) 생리학적 현상에 대한 통합적 이해능력을 바탕으로 의생명과학 직무에 관련된 기초이론을 실무에 적용할 수 있다. 2) 생리학 관련 연구에 있어 최신 연구기법의 작동원리와 적용범위 및 그 영향력을 이해한다.	시험
창의적문제해결능력 (MC5)	30%	생리적 조절 현상에 대한 이해를 바탕으로 조절 이상 시 나타날 수 있는 질병들과 치료적 접근 등에 대해 이해하고 독창적으로 의문과 문제를 제기할 수 있다.	프로젝트
자기개발능력 (MC6)	20%	생리학적 지식을 활용하여 기술과 정보를 획득하여 이를 실용화할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	의생명특수연구 II (캡스톤디자인 II)(지역사회문제해결형)	과목명(영문)	Special studies in biomedical sciences I (for resolving local problem)
개요 및 특성	의생명특수연구 I 의 연장선에서 의생명과학과 관련된 다양한 실험 및 논문분석 등을 기반으로하는 프로젝트를 수행하고 논문을 완성하는데 목표를 두는 교과목이다.		
교과목표	지역사회의 다양한 이해와 요구사항에 대하여 의생명과학적 접근방식을 통해 문제해결방안을 모색하는 능력을 배양한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	프로젝트에 대한 보고서를 작성하고 이를 바탕으로 자신의 논리근거를 다른 구성원에게 효과적으로 설명하며 새로운 과학적 지식과 타인의 의견을 수용할 수 있다.	발표
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.	프로젝트
대인관계능력 (MC7)	20%	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
공동체윤리 (MC8)	20%	주어진 임무를 책임감 있게 수행하며, 의생명과학 관련 연구과정 및 이후에 발생할 수 있는 윤리적 문제들을 이해하고 건전한 연구윤리의식을 갖추어 사회적 책임과 의무를 다하는 직업의식을 갖춘다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	세포신호전달학	과목명(영문)	Cell signaling
개요 및 특성	세포 신호전달 물질들과 각 신호전달물질 수용체의 종류, 구조 및 기능을 이해하고, 해당 신호전달 물질에 의해 활성화되는 세포 내 신호전달 경로단백질과 경로를 학습한다.		
교과목표	세포 내 신호전달의 주요 경로 및 인자의 분류, 외부 스트레스에 의한 조절기전을 이해한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 문제 해결에 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(국문)	신경과학	과목명(영문)	Neuroscience
개요 및 특성	인체를 구성하는 여러가지 시스템 중 신경계에 대한 이해를 위한 기초학문으로 신경계를 구성하는 구성성분, 신경전달의 원리, 뇌에서 일어나는 여러가지 현상에 대한 작동원리를 이해하는데 목표를 둔다.		
교과목표	신경계를 구성하는 구성성분을 이해하고 신경세포간 신호전달의 원리, 인체내 다른 기관과 신경계간 연결에 대해 이해한다.		
교과내용	신경계 구성성분을 익히고, 신경세포간 신호전달을 이해하고, 인체내 특수감각 기관의 신경계 신호전달, 인지, 감정, 운동,기억등의 원리를 익힌다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	신경생물학에 대한 통합적 이해능력을 바탕으로 의생명과학 직무에 관련된 기초이론을 실무에 적용할 수 있다.	시험
창의적문제해결능력 (MC5)	20%	신경과학 분야 미결 과제에 대해 이해하고, 생명현상에 대해 독창적으로 의문과 문제를 제기할 수 있다.	시험
자기개발능력 (MC6)	20%	1) 신경생물학의 이해에 대한 중요성과 발전 방향을 이해하고 해당 분야의 needs를 파악하여 필요요구역량을 배양할 수 있다. 2) 관련 전공지식을 활용하여 기술과 정보를 획득하여 이를 실용화할 수 있다.	시험

7. 전공 이수 요건

학위명칭	졸업요건
이학사	[전공학점 충족 및 졸업논문 통과] * 국내외 학술등재지 혹은 학과 학술지 논문 게재 - 3학년 2학기에 논문지도 교수를 선정하여 의생명특수연구 교과목을 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] * 졸업논문 제출

8. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험·실습실	비고
바오로관 301호(전용강의실)	라파엘관 322호(세포생물학 실험실습실) 라파엘관 419호(분자병리학 실험실습실) 라파엘관 420호(줄기세포학 실험실습실) 라파엘관 421호(면역학 실험실습실)	

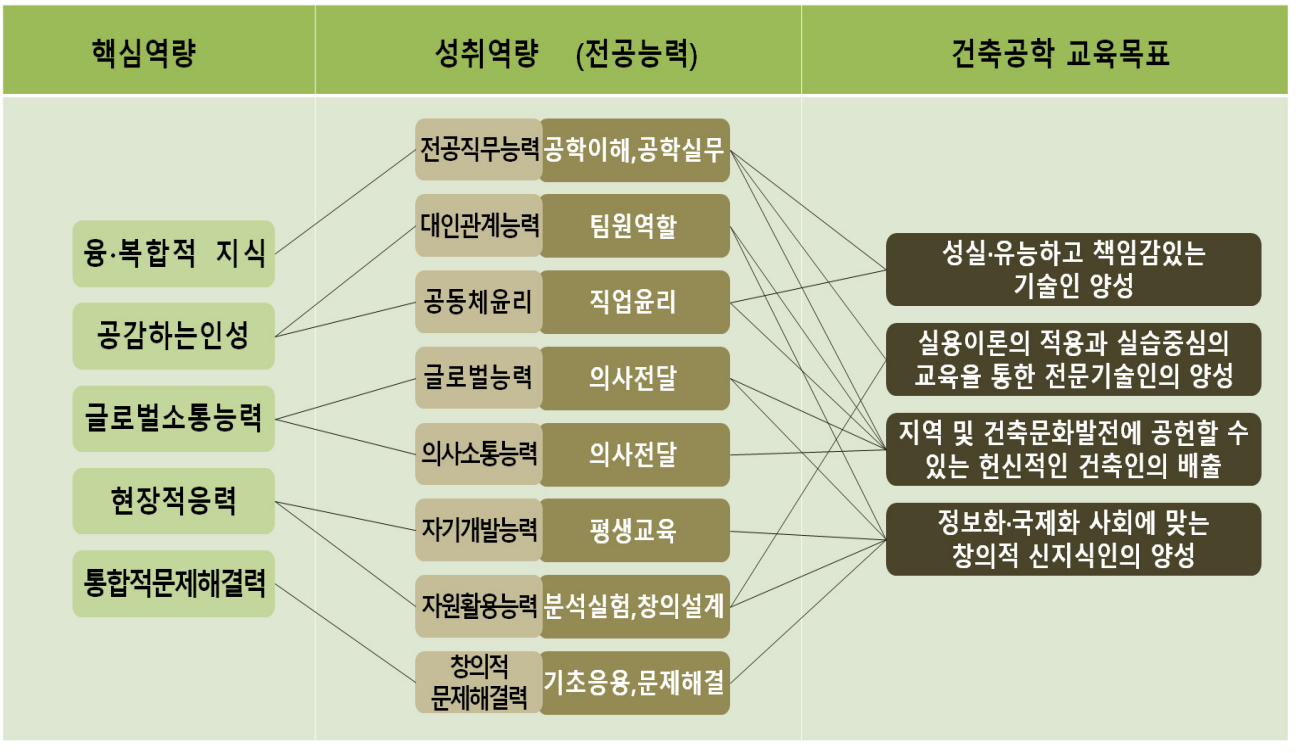
건축공학전공
Architectural Engineering

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		●	◒	

※ 건축공학 프로그램의 인재상과 가톨릭관동대학교 인재상과의 연관성 높음(●),있음(◒)



2. 연혁

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. 교과 운영 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.

[기본과정]

4-1. 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

4-2. 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 건축공학인재 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

"계약문서+공사현장+주거서비스"…건설업계 'AI' 전천후 활용

현대건설, AI 기술 접목 'H 시리즈' 힐스테이트 봉담 적용
대우건설, AI 기반 계약문서 분석시스템 '바로답 AI' 선봬
GS건설, 생성형 AI 기반 번역 프로그램 '자이 보이스' 개발

▲GS건설 아파트 현장에서 '자이 보이스'를 활용해 외국인 근로자에게 작업 유의사항을 설명하고 있는 사진./사진=GS건설

"계약문서+공사현장+주거서비스"…건설업계 'AI' 전천후 활용
- 미디어펜(2024.11.05) -

글로벌 건설 AI 시장 규모 확대…국내 건설사 기술 적용 활발

세계 건설 AI 시장 규모 지난해 2조원 돌파 지속 성장 전망
DL이앤씨·포스코이앤씨·현대건설 등 건설현장 AI 기술 적용

전 세계 건설 AI 시장 규모가 커지고 있는 가운데 국내 건설사들도 AI 기술을 건설현장에 적용 확대하고 있다. 사진

"글로벌 건설 AI 시장 규모 확대…국내 건설사 기술 적용 활발"
- 더팩트(2024.07.18) -

[대전환시대] AI 품은 건설…안전도 효율도 '기대 이상'

AI가 기획, 설계는 물론 시공 등 건설업 전반에서 역할을 확대하고 있다. [사진=롯데건설]

"[대전환시대] AI 품은 건설…안전도 효율도 '기대 이상'"
- 이뉴스투데이(2024.05.10) -

AI·드론 기술로 '낡고 오래된 건물' 점검한다

한국건설기술연구원 건축연구본부 연구팀이 진주시에 위치한 5층 규모의 노후화된 아파트에서 드론을 활용해 실외 안전 점검을 시행하고 있다. 건기연 제공.

인공지능(AI) 기술과 무인기 영상데이터를 기반으로 노후화된 건축물의 손상 정도를 파악할 수 있게 됐다. 건축물 안전 확보를 위한 활용 기술이 될 것으로 기대된다.

"AI·드론 기술로 '낡고 오래된 건물' 점검한다"
- 동아사이언스(2024.07.19) -

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

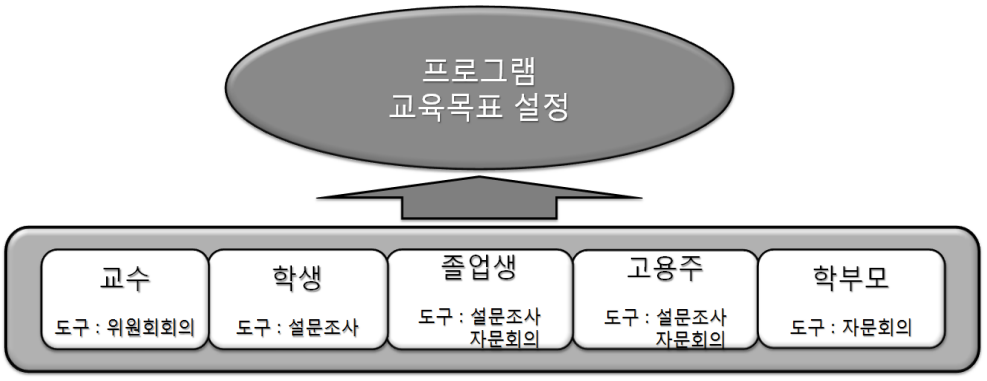
3) 전공 교육과정 개발

○ 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, 외부자문위원)은 각각의 평가도구를 통해 프로그램의 진행 상황을 평가하며, 이를 프로그램의 교육목표 개선에 반영하도록 함



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

4-3. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	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	건축공학개론	3	3	3																						
기초	건축CAD및BIM	3				3		3																		
전기	건축일반구조	3							3	3																
전기	건축공정관리실습	3							3	1	2															
전기	건축구조역학	3							3	3																
전기	건축재료학	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	AI와건축실무캡스톤디자인	3																3	1	2						
전기	건축품질관리	3																3	3							
전선	건설교과교육론	3																			3	3				
전선	건설교과교재연구및지도법	2																						2	2	
교직	현장실습(공과대)*	0																			0		1			
전공필수(전필) 소계		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		
기초전공(기초) 소계		6	3	3		3	3																			
전공기본(전기) 소계		33							9	7	2	6	6		9	7	2	9	6	3						
교직 관련 과목 소계		5																			3	3	1	2	2	
전공과목 합계		48	3.5	4		3.5	4		9.5	8		6.5	7		9.5	8	2	9.5	7	3	3.5	4	1	2.5	3	

4-4. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명		
1학년	1학기	건축공학개론 3-3-0		
	2학기	건축CAD및BIM 3-0-3		
2학년	1학기	건축일반구조 3-3-0	건축공정관리실습 3-1-2	건축구조역학 3-3-0
	2학기	건축재료학 3-3-0	건축시공학 3-3-0	
3학년	1학기	철근콘크리트구조 3-3-0	건축재료실험및설계 3-1-2	건설관리 3-3-0
	2학기	건축적산학 3-2-1	AI와건축실무캡스톤디자인 3-1-2	건축품질관리 3-3-0

4-5. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전필	사제동행세미나	50	50					100
기초	건축공학개론	80					20	100
기초	건축CAD및BIM		70	30				100
전기	건축일반구조	80		20				100
전기	건축공정관리실습		40	30	30			100
전기	건축구조역학	80		20				100
전기	건축재료학	80		20				100
전기	건축시공학	50	30		20			100
전기	철근콘크리트구조		50	30			20	100
전기	건축재료실험및설계		50			50		100
전기	건설관리		40	30			30	100
전기	건축적산학		40	30	30			100
전기	AI와건축실무캡스톤디자인			50		50		100
전기	건축품질관리		40		30		30	100
전선	건설교과교육론	80					20	100
전선	건설교과교재연구 및 지도법		80		20			100
교직	현장실습(공과대)	40	40		20			100
역량 총합		540	530	260	150	100	120	

4-6. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	건축공학개론	과목명(영문)	Fundamentals of Architectural Engineering.
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.		
교과목표	건축에 입문한 신입생이 건축공학을 이해하기 위하여 건축구조, 건축재료, 건축시공, 건축환경 및 설비분야에 대한 기초지식을 학습함으로써, 각 전공의 특성과 관련성을 폭넓게 이해한다. 이렇게 함으로써 건축공학인으로서 사회진출을 고민하는데, 다양한 진로에 대한 선택의 폭을 넓히는데 학습목표가 있다.		
교과내용	건축 관련 학과를 전공하는 학생들을 위한 교과목으로, 창조적 원천기술을 표현하는 건축계획과 건축설계, 건축구조물의 안전성 확보에 기반을 둔 건축구조, 건축의 성능과 기능을 활용하는 건축설비, 건축 생산성의 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	건축CAD및BIM	과목명(영문)	Architectural CAD and BIM
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.		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
창의적 사고능력 (MC3)	30%	전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	시험, 발표, 프로젝트, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	건축일반구조	과목명(영문)	Fundamentals of Building Structures
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.		
교과목표	건축구조의 기본개념을 이해하고, 건축구조에 대한 전반적인 사항을 이해하고 알아두어야 할 지식의 기본 사항을 습득하여 구조적 문제를 해결하는 능력을 키운다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
창의적 사고능력 (MC3)	20%	전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	시험, 발표, 프로젝트, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	건축공정관리실습	과목명(영문)	Scheduling for building construction
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.		
교과목표	네트워크 공정관리 계획을 작성할 수 있다.		
교과내용	공정관리의 기본 이론 및 네트워크 공정표 작성법, 최적공기 산출법		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
창의적 사고능력 (MC3)	30%	전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	시험, 발표, 프로젝트, 보고서
커뮤니케이션 능력 (MC4)	30%	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 건축 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	시험, 발표, 프로젝트, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	건축구조역학	과목명(영문)	Structural Mechanics
개요 및 특성	건축구조역학 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.		
교과목표	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		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
창의적 사고능력 (MC3)	20%	전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	시험, 발표, 프로젝트, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	건축재료학	과목명(영문)	Building Materials Sciences
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.		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
창의적 사고능력 (MC3)	20%	전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	시험, 발표, 프로젝트, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	건축시공학	과목명(영문)	Construction Engineering
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.		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
커뮤니케이션 능력 (MC4)	20%	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 건축 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	시험, 발표, 프로젝트, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	철근콘크리트구조	과목명(영문)	Reinforced Concrete Structures
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.		
교과목표	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.		
교과내용	1. 철근콘크리트의 극한강도 설계법에 관한 이론적인 배경에 관하여 학습 2. 보, 기둥, 슬래브, 내력벽 등의 구조부재를 설계하는 방법을 학습한다. 3. 부재설계 실습 과제수행		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
창의적 사고능력 (MC3)	30%	전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	시험, 발표, 프로젝트, 보고서
윤리적 판단능력 (MC6)	20%	건축공학 분야에서 발생할 수 있는 윤리적 문제에 대해 인식하고, 그에 따른 적절한 판단과 행동을 하는 능력.	보고서, 토론, 발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	건축재료실험및설계	과목명(영문)	Building Materials Testing and Design
개요 및 특성	건축재료실험및설계 과목은 건축재료의 물리적, 화학적 특성을 건축재료실험을 통해 이해하고, 이를 기반으로 건축재료의 선택과 설계에 필요한 이론과 방법을 학습하는 과목이다.		
교과목표	주요구조재료의 역학적 특성을 실험을 통하여 학습하고 그 재료비 다음 장단점과 주의점 및 특성을 분석하여 설계활용에 적합성을 습득하게 한다.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	건설관리	과목명(영문)	Construction Management
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.		
교과목표	건설관리 과목은 장차 취업에 대비하여 본인의 희망 진로와 관련된 분야의 실무현장에서 직접체험을 통하여 현장관리 능력을 기본적적으로 익히도록 하는데 그 목적을 둔다.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
창의적 사고능력 (MC3)	30%	전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	시험, 발표, 프로젝트, 보고서
윤리적 판단능력 (MC6)	30%	건축공학 분야에서 발생할 수 있는 윤리적 문제에 대해 인식하고, 그에 따른 적절한 판단과 행동을 하는 능력.	보고서, 토론, 발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	건축적산학	과목명(영문)	Construction Cost Estimation
개요 및 특성	최근 건축물이 대형화복잡화됨에 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.		
교과목표	본 수업에서는 건축공사에 소요되는 각종 공사수량과 공사비산출 방법을 실무에 적응할 수 있도록 체계화시킨다. 특히, 이론보다는 실무에 적용 가능한 적산능력 배양을 그 목표로 한다.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
창의적 사고능력 (MC3)	30%	전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	시험, 발표, 프로젝트, 보고서
커뮤니케이션 능력 (MC4)	30%	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 건축 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	시험, 발표, 프로젝트, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	AI와건축실무캡스톤디자인	과목명(영문)	Artificial Intelligence and Architectural Practice Capstone Design
개요 및 특성	최근 사회 변화에 따라 건축공학 분야에서도 AI의 활용이 증가하고 있다. 본 교과목은 팀 기반 프로젝트에 AI를 활용하여 문제 해결 능력을 배양하고자 하는 교과목이다.		
교과목표	AI와 건축실무캡스톤디자인은 최근 건설현장에서 널리 쓰이는 보편적인 공법을 중심으로 강의 및 해석을 수행하고, AI를 활용하여 건설현장에서 필요로 하는 요구 기술 찾고 이에 대한 대안을 제시하는데 있다.		
교과내용	1. 건축시공 신공법 이해 2. AI 활용을 통한 건축설계 도면이해 3. 건축물 구조 및 용도별 실무도면 작성 4. 건축설계 변경 방법 5. 최신 AI 활용 사례 학습 및 조사 발표 6. IT 기술 기반의 캡스톤디자인 및 AI 사례 조사 발표		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC3)	50%	전통적 해결책에 의존하지 않고 AI를 활용한 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	시험, 발표, 프로젝트, 보고서
팀워크능력 (MC5)	50%	AI를 활용한 다른 전공자나 전문 분야의 사람들과 효율적으로 협업하여 공통의 목표를 달성하는 능력.	팀프로젝트, 발표, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	건축품질관리	과목명(영문)	Quality Control
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.		
교과목표	건설현장의 철근콘크리트공사에서 「콘크리트 표준시방서」「건축공사 표준시방서」 및 KS규격에 따라 공사 전반적인 품질관리에 필요한 제반사항에 대하여 설명할 수 있다.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
커뮤니케이션 능력 (MC4)	30%	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 건축 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	시험, 발표, 프로젝트, 보고서
윤리적 판단능력 (MC6)	30%	건축공학 분야에서 발생할 수 있는 윤리적 문제에 대해 인식하고, 그에 따른 적절한 판단과 행동을 하는 능력.	보고서, 토론, 발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	건설교과교육론	과목명(영문)	School Subjects of Construction
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.		
교과목표	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 교과교육의 외적인 주제들에 대하여 의미 있는 정보를 제공함에 있다.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
윤리적 판단능력 (MC6)	20%	건축공학 분야에서 발생할 수 있는 윤리적 문제에 대해 인식하고, 그에 따른 적절한 판단과 행동을 하는 능력.	보고서, 토론, 발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	건설교과교재연구 및 지도법	과목명(영문)	Construction materials research subjects
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.		
교과목표	본 교과목은 교과교육과 교육학을 접목시켜 중고등학교 교사가 되었을 때 일선현장에서 필요한 전공과목에 대한 교재연구를 충실히 하여 교과지도에 필요한 이론과 실제를 정립하고자 함		
교과내용	전공과목에 대한 지식들을 학교 교육의 현장에서 보다 효율적으로 적용하고 실천하는데 필요한 지식, 기술, 태도 등에 대하여 질의응답 토론을 통하여 교사의 자질을 갖출 수 있도록 강의한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
커뮤니케이션 능력 (MC4)	20%	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 건축 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	시험, 발표, 프로젝트, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	현장실습(공과대)*	과목명(영문)	Field Training (Engineering)
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.		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
커뮤니케이션 능력 (MC4)	20%	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 건축 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	시험, 발표, 프로젝트, 보고서

[심화과정]

5-1. 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.

5-2. 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

5-3. 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, 지속가능하며 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 적

용할 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

5-4. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	
전심	리모델링공학	3				3	3								
전심	건축구조실험캡스톤디자인	3				3	1	2							
전심	강구조공학	3				3	3								
전심	건축공학종합설계Ⅰ	3							3	1	2				
전심	건축공학종합설계Ⅱ	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	

5-5. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명		
3학년	1학기			
	2학기	리모델링공학 3-3-0	건축구조실험캡스톤디자인 3-1-2	강구조공학 3-3-0
4학년	1학기	건축공합종합설계Ⅰ 3-1-2	전산해석및실습 3-1-2	
	2학기	건축공합종합설계Ⅱ 3-1-2	건축기술실습 3-1-2	

5-6. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전심	리모델링공학	40%		40%			20%	100
전심	건축구조실험캡스톤디자인	30%		40%	30%			100
전심	강구조공학		80%			20%		100
전심	건축공합종합설계Ⅰ	60%		20%			20%	100
전심	건축공합종합설계Ⅱ	60%			20%	20%		100
전심	전산해석및실습				80%	20%		100
전심	건축기술실습		60%			40%		100
역량 총합		190	140	100	130	100	40	

5-7. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	리모델링공학	과목명(영문)	Remodeling
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.		
교과목표	건축공학 기술 활용과 관련 실무적용을 위한 건축시공사항, 마감공사, 실무적인 내용을 중심으로 사진과 그림을 통해 쉽게 학습하고, 주요사항을 요약과 연습문제를 연습하여 체득수준향상을 기함.		
교과내용	조적공사, 방수공사, 지붕 및 홈통공사 미장공사, 타일 및 돌공사, 창호 및 유리공사 금속공사, 도장공사, 수장공사 단열공사, 커튼월공사 와 기타 현장 중심공사기법 학습		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
설계혁신능력 (MC1)	40%	복잡하고 다양한 요구 사항을 충족시키는 동시에 창의적이고 혁신적인 설계 솔루션을 개발하는 능력.	프로젝트, 보고서
복합문제 해결능력 (MC3)	40%	다양한 변수와 상호작용하는 복잡한 건축 문제를 분석하고 해결하는 고급 능력.	기술시험, 보고서, 프로젝트
지속가능 설계능력 (MC6)	20%	환경 보호, 자원 효율성 및 경제적 지속 가능성을 중시하는 건축공학 설계에 대한 포괄적 접근 능력.	설계 프로젝트, 실습보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	건축구조실험캡스톤디자인	과목명(영문)	Structural Experiment Capstone Design
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.		
교과목표	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.		
교과내용	1. 철근 콘크리트 부재실험 2. 철골 부재에 대한 실험 3. 충격 실험 4. 진동실험 등을 시청각 교육 및 실제 실험 실시		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
설계혁신능력 (MC1)	30%	복잡하고 다양한 요구 사항을 충족시키는 동시에 창의적이고 혁신적인 설계 솔루션을 개발하는 능력.	프로젝트, 보고서
복합문제 해결능력 (MC3)	40%	다양한 변수와 상호작용하는 복잡한 건축 문제를 분석하고 해결하는 고급 능력.	기술시험, 보고서 프로젝트
정보기술 활용능력 (MC4)	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			
과목명(국문)	강구조공학	과목명(영문)	Steel Structures
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.		
교과목표	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.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기술전문 지식능력 (MC2)	80%	건축공학의 복잡한 개념, 심화 이론, 고급 기술에 대한 깊은 이해와 그것을 실제 문제 해결에 적용하는 전문성.	기술시험, 기술보고서
실무응용능력 (MC5)	20%	건설 실무분야에서 필요한 기술 및 도구를 사용하는 능력	프로젝트, 기술보고서, 현장실습

과목 프로파일			
과목명(국문)	건축공학종합설계I	과목명(영문)	Architectural Engineering Capstone Design I
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.		
교과목표	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.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
설계혁신능력 (MC1)	60%	복잡하고 다양한 요구 사항을 충족시키는 동시에 창의적이고 혁신적인 설계 솔루션을 개발하는 능력.	프로젝트, 보고서
복합문제 해결능력 (MC3)	20%	다양한 변수와 상호작용하는 복잡한 건축 문제를 분석하고 해결하는 고급 능력.	기술시험, 보고서, 프로젝트
지속가능 설계능력 (MC6)	20%	환경 보호, 자원 효율성 및 경제적 지속 가능성을 중시하는 건축공학 설계에 대한 포괄적 접근 능력.	설계 프로젝트, 실습보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	건축공합종합설계 II	과목명(영문)	Architectural Engineering Capstone Design II
개요 및 특성	건축 설계 문제를 분석하고 해결하는 고급 기술을 집중적으로 다룬다. 학생들은 실제 사례 연구와 이론을 통해 설계 능력을 향상시키며, 실무 적응력을 강화한다.		
교과목표	건축공학설계1 과정이후 더욱 복합하고, 세밀한 부분의 문제점 해결을 위한 기법을 학습하고 학습과정을 단계별로 세분화하여 설계 능력을 함양하는 강좌이다.		
교과내용	1. 건축실무에서 적용되는 기술문제 점도출 2. 관련 주제 각국문헌 및 규준조사 3. 문제점 해결을 위한 비교분석 방법결정 4. 개선방법 제안 및 개선효과 제안		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
설계혁신능력 (MC1)	60%	복잡하고 다양한 요구 사항을 충족시키는 동시에 창의적이고 혁신적인 설계 솔루션을 개발하는 능력.	프로젝트, 보고서
정보기술 활용능력 (MC4)	20%	현대 건축에서 필수적인 정보 기술(BIM, CAD, VR 등)을 효율적으로 활용하여 프로젝트의 설계, 계획, 관리 및 통신을 최적화하는 능력.	시험, 프로젝트, 보고서
실무응용능력 (MC5)	20%	건설 실무분야에서 필요한 기술 및 도구를 사용하는 능력	프로젝트, 기술보고서, 현장실습

과목 프로파일			
과목명(국문)	전산해석및실습	과목명(영문)	Computational Analysis and Practice
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.		
교과목표	실제구조물의 역학적 상황을 정확하게 판정하여, 건축물의 부재응력산정과 변위를 컴퓨터로 해석, 분석하고, 부재설계도 컴퓨터로 설계하여 건축물의 경제성과 안전성을 확보하고자 함.		
교과내용	1) 구조해석 이론을 복습 2) 상용 프로그램인 RISA2D, MIDAS, ETABS 등을 이용 3) 실제 설계된 구조물을 해석 4) 거동특성 등을 파악 및 분석		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
정보기술 활용능력 (MC4)	80%	현대 건축에서 필수적인 정보 기술(BIM, CAD, VR 등)을 효율적으로 활용하여 프로젝트의 설계, 계획, 관리 및 통신을 최적화하는 능력.	시험, 프로젝트 보고서
실무응용능력 (MC5)	20%	건설 실무분야에서 필요한 기술 및 도구를 사용하는 능력	프로젝트, 기술보고서, 현장실습

과목 프로파일			
과목명(국문)	건축기술실습	과목명(영문)	Architectural Engineering Practice
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.		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기술전문 지식능력 (MC2)	60%	건축공학의 복잡한 개념, 심화 이론, 고급 기술에 대한 깊은 이해와 그것을 실제 문제 해결에 적용하는 전문성.	기술시험, 기술보고서
실무응용능력 (MC5)	40%	건설 실무분야에서 필요한 기술 및 도구를 사용하는 능력	프로젝트, 기술보고서, 현장실습

6. 전공 이수 요건

학위명칭	이수 요건	비고
공학사	전공 기본과정 교과목 36학점 이수 종합설계(캡스톤디자인) 교과목 3학점 이수	

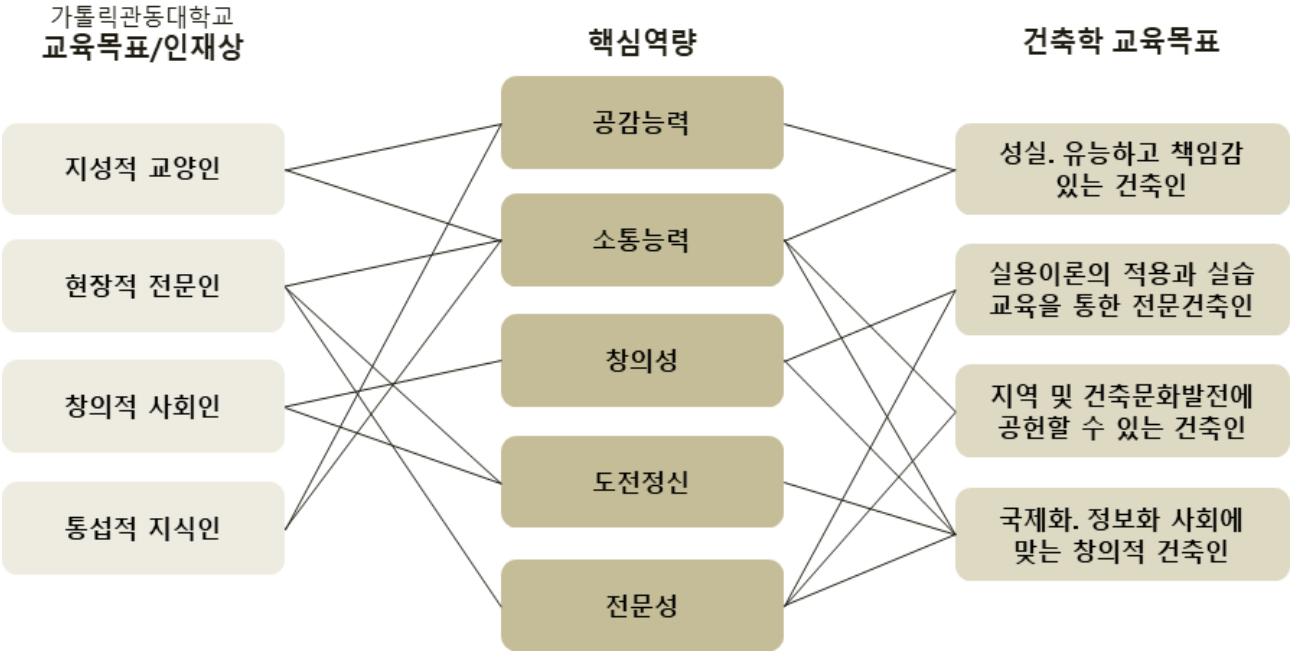
7. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험·실습실	비고
• 대건관 503호 • 하상관 315호 • 하상관 408호 • 하상관 409호	• 대건관 504호(컴퓨터 실습실) • 대건관 505호(메이커스페이스 종합설계실습실) - 3D 프린터, 복합기, 전용컴퓨터, 플로터기 • 대건관 106호(건축구조 실습실) • 하상관 401호(건축공학 실습실) • 건축공학 실험동 - UTM 압축강도 및 인장강도 시험기, 유압프레스, 반력대 프레임, 굵은골재 채가름 시험기, 콘크리트 비빔기, 콘크리트 공시체 연마기, 슬럼프 테스터, 콘크리트 공기량 테스터, 역학실험기구(ST-1000)	

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. 연혁

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
2024년 06월 제43회 건축전(졸업작품전)

3. 교과 운영 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 전문학위인증을 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(39학점)으로 구성되어 있다. 건축학 5년제의 졸업요건은 교양(28학점)을 포함한 총 160학점의 졸업기준학점 이수와 졸업건축설계 심사에 통과해야 한다. 졸업건축설계 심사통과 여부는 〈건축종합설계1〉, 〈건축종합설계2〉 결과의 심사로 갈음한다.

바. 건축학 5년제의 전공필수 교과목은 건축학교육인증원의 인증기준에 따라 4개의 PC항목과 18개의 SPC 항목을 충족할 수 있도록 구성하고 있으며 체계적 설계 교육을 위해 건축설계교과목을 학년/단계별 수준에 맞게 개설하고 학습성과를 높이기 위해 동일학기 내 중복수강, 역수강 금지 및 단계별 이수를 원칙으로 한다.

사. 건축학 5년제의 건축설계교과목의 경우 2009년부터 필수로 지정하였으나 2009년 이전의 입학생들도 〈건축설계1〉 부터 〈건축종합설계2〉 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.

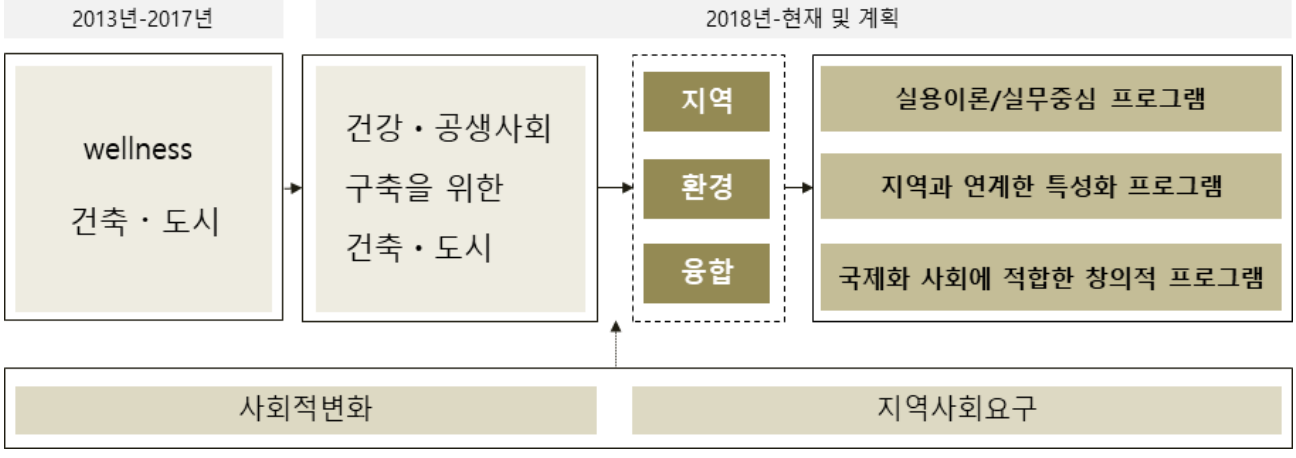
4. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의		평가방법
MC1 (건축적사고)	01. 건축과 예술 및 과학기술	예술과 과학기술의 이론 및 지식을 바탕으로 건축과의 관계에 대한 이해	필답고사 및 과제
	02. 세계 건축의 역사와 문화	세계 건축 역사와 문화의 다양성 이해	
	03. 한국 건축과 전통	한국 건축의 고유한 사상과 건축원리 및 문화적 전통의 이해	
	04. 건축과 사회	건축과 도시에 영향을 미치는 인간, 문화, 경제, 정책 등의 요인과 상호 관계성에 대한 이해	
MC2 (설계)	05. 형태 및 공간구성	창의적 형태 및 공간으로 구체화할 수 있고 적정한 도구와 매체로 소통할 수 있는 능력	프로젝트 수행 능력 - 과제수행과정 - 결과물 (패널, 모형, 포트폴리오 등) - 발표
	06. 대지와 외부공간 계획	대지의 자연 및 인문환경, 지역의 특성을 분석, 평가하고 경관계획의 이해를 바탕으로 외부공간, 대지 및 배치계획을 할 수 있는 능력	
	07. 안전 설계	인명과 재산을 보호할 수 있는 포괄적 이해를 바탕으로 안전 및 피난을 고려한 설계 능력	
	08. 건축재료와 구성방법	건축 재료의 선택과 구성 방법의 탐구 및 이해를 바탕으로 한 설계 능력	
	09. 건물시스템 통합설계	건축물의 구조, 외피, 재료, 설비 등의 요소들이 통합되는 건물시스템의 원리를 이해하고 이를 통합적으로 설계할 수 있는 능력	
	10. 건축과 도시설계	도시설계, 단지계획 및 지구단위계획의 기본원리를 이해하고 집합된 건축물들을 계획할 수 있는 능력	
	11. 연구기반 종합설계	심층적 조사/분석 및 연구를 기반으로 문제 제기와 해결방안 등을 포함하는 창의적 설계를 할 수 있으며, 도면을 포함한 다양한 형식(논문, 보고서, 패널 등)으로 설계 전 과정을 종합하여 제시할 수 있는 능력	
MC3 (기술)	12. 구조원리	구조 기초이론 및 역학적 원리를 이해하고 다양한 구조적 원리를 응용할 수 있는 능력	필답고사 및 과제
	13. 구조시스템	철근콘크리트 구조 등 다양한 구조시스템의 적용방법 및 구조도서의 이해	
	14. 환경조절 시스템	열, 빛, 음, 공기, 에너지 관리 등에 대한 특성과 지속가능한 환경조절 시스템의 기본 원리 및 적용 방법의 이해	
	15. 건축설비 시스템	기계, 전기, 통신, 소방, 방재 등 건축설비 시스템의 기본원리와 적용방법의 이해	
	16. 시공 및 건설관리	시공에 필요한 물적, 인적, 기술적 자원 및 예산 등의 요건에 대한 이해와 다양한 발주방식, 시공과정 및 건설관리에 대한 이해	
MC4 (실무)	17. 프로젝트 수행과 건축사사무소 운영	건축사법에 규정된 업무범위 및 관련 업무를 이해하고 건축사사무소 운영에 필요한 사업계획, 영업 및 수주, 조직관리, 계약업무, 재무관리 등의 실무에 대한 이해	필답고사 및 과제
	18. 건축사법과 건축법 및 관계 법령	건축사의 배타적 권리와 의무를 이해하고 공공의 안전과 국민의 재산권을 보호하는 건축분야 실무 전반에 관련된 건축법과 관련 법령을 이해하는 실무 적용에 대 한 이해	

전공능력	전공능력 정의		평가방법
MC5 공통가치	2. 환경의 지속가능성	프로그램은 인간과 자연환경의 공존에 대한 폭넓은 이해와 환경보전의 책무를 바탕으로 건축 및 도시의 지속가능성에 대한 가치를 담을 수 있어야 한다.	필답고사(프로젝트) 및 과제
	3. 미래기술의 이해와 활용	프로그램은 도시와 건축의 각종 문제 탐구 및 결과물 생산에 활용될 수 있는 미래 기술의 폭넓은 이해를 바탕으로 새로운 기법의 적용 및 응용에 대한 운용체계를 갖출 수 있어야 한다.	
	4. 창의적 문제해결 능력	프로그램은 설계, 기술, 이론 분야 등 발생할 수 있는 다양한 문제에 대하여 창의성과 혁신성을 바탕으로 해결 능력을 배양할 수 있어야 한다.	프로젝트 수행 능력 - 과제수행과정 - 결과물 (패널,모형, 포트폴리오 등) - 발표

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

이수구분	과목명	학점	1학년						2학년						3학년						4학년						5학년						비고
			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		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		이론	실습		이론	실습	
전필	사제동행세미나1~10	5	0.5	1		0.5	1		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	건축개론	3	3	3																												
전필	건축설계기초 I	3	3	2	2																											
전필	건축설계기초 II	3				3	2	2																								
전필	건축CAD	3				3		3																								
전필	서양건축사	3							3	3																						
전필	건축설계1	6							6		12																					
전필	구조의이해	3							3	3																						
전필	디지털디자인1	3							3		3																					
전필	한국건축사	3										3	3																			
전필	건축재료및구법	3										3	3																			
전필	건축설계2	6										6		12																		
전필	건축환경계획	3													3	3																
전필	구조디자인	3													3	1	2															
전필	건축설계3	6													6		12															
전필	건축시공학	3																3	3													
전필	건축설계4	6																6		12												
전필	건축법규	3																3	3													
전필	건축설비	3																			3	3										
전필	목조건축계획및설계1	3																			3	2	2									
전필	BIM및연습	3																			3		3									
전필	건축설계5 (캡스톤디자인)	6																			6		12									
전필	도시계획론	3																						3	3							
전필	특수공간디자인	3																						3	3							
전필	건축설계6 (캡스톤디자인)	6																						6		12						
전필	건축종합설계1	6																									6		12			
전필	건축실무	3																									3	3				
전필	건축종합설계2	6																												6		12	
전선	디지털디자인2	3										3		3																		
전선	건축디자인프로세스와디지털툴(AI)	3																3		3												
전선	건축계획론	3													3	3																
전선	단지계획론	3													3	3																
전선	환경친화건축	3																3	3													
전선	현대건축론	3																3	3													
전선	도시설계론	3																			3	3										
전선	환경심리및행동론	3																			3	3										
전선	건축작품분석	3																						3	3							
전선	목조건축계획및설계2	3																						3		3						
전선	건축과조경	3																									3	3				
전선	주거환경조사론	3																									3	3				
전선	현장실습	3																												3		0	4~5학년
	전공과목 합계	149	6.5	6	2	6.5	3	5	15.5	7	15	15.5	7	15	18.5	11	14	21.5	13	15	21.5	12	17	18.5	10	15	15.5	10	12	9.5	1	12	

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과 목 명						
		전공필수				전공선택		
1학년	1학기	건축개론 3-3-0	건축설계 기초 I 3-2-2					
	2학기	건축설계 기초 II 3-2-2	건축CAD 3-0-3					
2학년	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		
3학년	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	건축디자인프로세스와디지털툴(AI) 3-0-3
4학년	1학기	건축설계 5 (캡스톤디자인) 6-0-12	목조건축 계획및설계1 3-2-2	건축설비 3-3-0	BIM 및 연습 3-0-3	환경심리및행동론 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	
5학년	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. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	가중치합
전필	사제동행세미나1~10	100					100
전필	건축개론	100					100
전필	건축설계기초 Ⅰ		100				100
전필	건축설계기초 Ⅱ		100				100
전필	건축CAD					100	100
전필	서양건축사	100					100
전필	건축설계 1		50			50	100
전필	구조의 이해			100			100
전필	디지털디자인1					100	100
전필	한국건축사	100					100
전필	건축재료 및 구법		50	50			100
전필	건축설계 2		100				100
전필	건축환경계획			50		50	100
전필	구조디자인			100			100
전필	건축설계 3		50			50	100
전필	건축시공학			100			100
전필	건축설계 4		100				100
전필	건축법규				100		100
전필	건축설비			100			100
전필	BIM 및 연습					100	100
전필	목조건축계획 및 설계1	100					100
전필	건축설계 5(캡스톤디자인)		50			50	100
전필	도시계획론	100					100
전필	특수공간디자인	100					100
전필	건축설계 6(캡스톤디자인)		100				100
전필	건축종합설계 1		50			50	100
전필	건축실무				100		100
전필	건축종합설계 2		100				100
전선	디지털디자인2					100	100
전선	건축디자인프로세스와디지털툴(AI)					100	100
전선	건축계획론	100					100
전선	단지계획론		100				100
전선	환경친화건축			50		50	100
전선	현대건축론	100					100
전선	도시설계론		100				100
전선	환경심리 및 행동론	100					100
전선	건축작품분석	100					100
전선	목조건축계획 및 설계2	100					100
전선	건축과조경		100				100
전선	주거환경조사론	100					100
전선	현장실습				100		100
역량 총합		1300	1150	550	300	800	

9. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	사제동행세미나 1~10	과목명(영문)	Seminar for career development
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.		
교과목표	학생의 목표의식을 심어주고 수행과정을 밀착 지도하여 졸업과 함께 자신의 목표를 달성할 수 있도록 한다.		
교과내용	1. 사제동행세미나(1, 2) : 대학 생활 적응 가이드, 학생 개인별 목표 설정(학생 개인의 적성, 희망사항, 사회적 전망 고려), 학생 개인별 목표 달성을 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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
건축적사고 (MC1)	100%	지도교수 지도 아래 스스로를 관리하고 사고하고 개발하는 능력, 자아 인식, 자기관리, 경력개발 능력을 향상 시키는 능력	발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	건축개론	과목명(영문)	Introduction to Architecture
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
건축적 사고 (MC1) (SPC-1,2)	100%	예술과 과학기술의 이론 및 지식을 바탕으로 건축과의 관계에 대해 이해한다. 세계 건축 역사와 문화의 다양성을 이해한다.	필답고사 및 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	건축설계기초 I	과목명(영문)	Architectural drawing I
개요 및 특성	건축학교육 프로그램의 입문 단계로써 다양한 실습을 통해 건축 공간에 대한 이해와 디자인에 관련된 기초지식을 체득한다.		
교과목표	설계과정에 필요한 기초지식의 습득과 표현 방법을 익힌다. 또한, 디자인 과정에 응용되는 시각 매체들을 통한 커뮤니케이션의 전개와 그 방식을 이해한다.		
교과내용	선 연습, 도구 사용방법, 재료 및 표현, 도면작성(배치, 평면, 입면, 단면 등), 3차원 표현(투시도 및 메트릭), 모형제작 등 건축 설계 과정에 필요한 기초지식을 습득한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
설계 (MC2) (SPC-5)	100%	창의적 형태 및 공간으로 구체화할 수 있고, 적정한 도구와 매체로 소통할 수 있다.	실습 결과물 과제 및 발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	건축설계기초 II	과목명(영문)	Architectural drawing II
개요 및 특성	건축디자인에 필요한 기초과정 학습으로 도면작성, 표현기법, 모형제작 등을 학습하고, 형태구성, 공간조직에 필요한 질서의 원리를 이해하여 논리적·창의적인 사고를 기르고자 한다.		
교과목표	건축디자인에 필요한 사고력의 배양을 목적으로 디자인 개념설정에서 공간구성의 형상화까지 디자인의 전개 과정을 실습함으로써 건축에 대한 이해와 접근을 돕는데 그 목적이 있다.		
교과내용	주제에 따른 프로젝트의 단계별 발전을 통해 설계 프로세스를 이해하고, 형태 및 구성, 조형의 질서와 원리를 학습하여 건축디자인의 다양한 표현방법과 건축적 사고를 배양한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
설계 (MC2) (SPC-5)	100%	창의적 형태 및 공간으로 구체화할 수 있고, 적정한 도구와 매체로 소통할 수 있다.	실습 결과물 과제 및 발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	건축CAD	과목명(영문)	Computer Aided Architectural Design 1
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공통가치 (MC5) (PC-3)	100%	프로그램은 도시와 건축의 각종 문제 탐구 및 결과물 생산에 활용될 수 있는 미래 기술 의 폭넓은 이해를 바탕으로 새로운 기법의 적용 및 응용에 대한 운용체계를 갖출 수 있 어야 한다.	프로젝트 및 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	건축설계1	과목명(영문)	Architectural design 1
개요 및 특성	건축 설계 프로그램의 첫 스튜디오 수업으로써 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.		
교과목표	1. 건축적 아이디어를 적절한 매체로 표현할 수 있으며, 기본설계 도서를 국제 표준에 적합한 기준으로 작성할 수 있다. 2. 건축디자인의 단계별 설계 프로세스에 따라 디자인 개념과 구성, 형태 등을 3 차원의 입체 공간 구성으로 구체화할 수 있고, 발전시킬 수 있는 응용력을 배양한다.		
교과내용	단독주택설계 (사례 및 대지 조사, 설계조건설정, 배치, 평면, 입면 및 단면계획 도서 작성, 패널, 모형 등)		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
설계 (MC2) (SPC-5)	50%	창의적 형태 및 공간으로 구체화할 수 있고 적정한 도구와 매체로 소통할 수 있다.	프로젝트 및 과제
공통가치 (MC5) (PC-4)	50%	프로그램은 설계, 기술, 이론 분야 등 발생할 수 있는 다양한 문제에 대하여 창의성과 혁 신성을 바탕으로 해결 능력을 배양할 수 있어야 한다.	프로젝트 및 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	건축설계2	과목명(영문)	Architectural design 2
개요 및 특성	복합커뮤니티센터 설계를 통하여 대지의 인문 사회, 자연적 특성을 분석, 디자인에 반영하고, 3차원의 창의적 형태 및 공간으로 구현시킨다.		
교과목표	1. 조사 및 분석을 바탕으로 미적, 기술적 요구사항을 충족하는 창의적 건축 설계 능력을 배양한다. 2. 대지의 인문 및 사회 그리고 기후와 자연환경 등의 특성을 분석하여, 내·외부 공간설계에 활용할 수 있는 디자인 능력을 배양한다.		
교과내용	복합커뮤니티센터 설계 (사례 및 대지 조사/분석, 설계조건설정, 배치, 평면, 입면 및 단면계획 건축도서 작성, 패널, 모형 등)		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
설계 (MC2) (SPC-6)	100%	대지의 자연 및 인문환경, 지역의 특성을 분석/탐구하고, 건축 프로그램과 대지의 조건을 고려한 내·외부공간을 계획 할 수 있다.	프로젝트 및 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	서양건축사	과목명(영문)	History of world Architecture
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
건축적 사고 (MC1) (SPC-1,2)	100%	예술과 과학기술의 이론 및 지식을 바탕으로 건축과의 관계에 대해 이해한다. 세계 건축 역사와 문화의 다양성을 이해한다.	필답고사 및 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	한국건축사	과목명(영문)	History of Korea Architecture
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
건축적 사고 (MC1) (SPC-3)	100%	한국 건축의 고유한 사상과 건축원리 및 문화적 전통을 이해한다.	필답고사 및 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	구조의 이해	과목명(영문)	Introduction to Structural theories
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기술 (MC3) (SPC-12,13)	100%	구조 기초이론 및 역학적 원리를 이해하고 다양한 구조적 원리를 응용할 수 있다. 철근콘크리트 구조 등 다양한 구조시스템의 적용방법 및 구조도서를 이해할 수 있다	필답고사 및 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	건축재료및구법	과목명(영문)	Architectural Engineering Materials
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
설계 (MC2) (SPC-8)	50%	건축 재료의 선택과 구성 방법의 탐구 및 이해를 바탕으로 한 설계 능력	필답고사 및 과제
기술 (MC3) (SPC-12)	50%	구조 기초이론 및 역학적 원리를 이해하고 다양한 구조적 원리를 응용할 수 있는 능력	필답고사 및 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	디지털 디자인1	과목명(영문)	Digital Design 1
개요 및 특성	디자인 프로세스 이해를 바탕으로 디지털 툴을 활용하여 아이디어를 3차원의 건축적 공간으로 표현하여 창의적 설계 능력을 배양한다.		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공통가치 (MC5) (PC-3)	100%	프로그램은 설계, 기술, 이론 분야 등 발생할 수 있는 다양한 문제에 대하여 창의성과 혁 신성을 바탕으로 해결 능력을 배양할 수 있어야 한다.	프로젝트 및 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	디지털 디자인 2	과목명(영문)	Digital Design 2
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.		
교과목표	2D 3D 프로그램의 이해를 바탕으로 한 디지털페브리케이션 능력습득 및 향상을 목표로 한다.		
교과내용	1. 레이저커팅과 3D 프린팅의 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공통가치 (MC5) (PC-3)	100%	프로그램은 설계, 기술, 이론 분야 등 발생할 수 있는 다양한 문제에 대하여 창의성과 혁 신성을 바탕으로 해결 능력을 배양할 수 있어야 한다.	프로젝트 및 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	건축설계3	과목명(영문)	Architectural design 3
개요 및 특성	대지에 대한 다양한 해석과 접근방법을 통해 프로그램을 도출하고 이를 반영한 문화공간을 계획하고 제안한다.		
교과목표	건축의 구성요소와 공간 및 형태에 대한 기초지식을 바탕으로 주어진 프로그램(문화공간)을 해석하고 디자인하는 능력을 배양한다. 구체적으로 대지분석을 통해 공간의 3차원적 구성원리를 이해하고, 건축재료를 재발견 탐구하고 발전시키는 능력을 키운다. 또한 문화공간을 통해 예술과 문화를 이해하고 이를 담는 공간을 설계하는 데에 있어 창의적인 견해를 개념화하고 공간화하는 능력을 기른다.		
교과내용	■ 과제1: 건축재료의 재발견 (조합과 탄생) 〈건축재료의 재구성〉 예술가를 선택하여 그의 개념, 철학, 작품의 구성원리, 기법 등을 다양한 방법을 통해 분석하여 발표하고 그 이후 예술작품을 재해석하여 다양한 건축재료로 적용하고 표현함 ■ 과제2: 문화공간 〈문화공간 – 갤러리〉 예술가를 선정하고 이를 이해하고 3차원으로 건축재료로 표현한 1차 과제와 연계하여 2차 과제를 진행함 자신이 선택한 예술가의 갤러리를 설계하며 대지는 개인별로 선택하고 규모는 2,400m² 이내를 기준으로 함		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
설계 (MC2) (SPC-6,8)	50%	대지의 자연 및 인문환경, 지역의 특성을 분석, 평가하고 경관계획의 이해를 바탕으로 외부공간, 대지 및 배치계획을 할 수 있다. 건축 재료의 선택과 구성 방법의 탐구 및 이해를 바탕으로 설계할 수 있다.	프로젝트 및 과제
공통가치 (MC5) (PC-4)	50%	프로그램은 설계, 기술, 이론 분야 등 발생할 수 있는 다양한 문제에 대하여 창의성과 혁 신성을 바탕으로 해결 능력을 배양할 수 있어야 한다.	프로젝트 및 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	건축설계4	과목명(영문)	Architectural design 4
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 기본원리와 시스템을 이해하고 이를 건축적으로 구체화한다.		
교과 내용	1. 도시 공동주택 : site에 대한 다양한 해석과 접근방법의 모색한다. 2. 도시적 context를 이해한다. 3. 도시의 공동주택 공간계획 및 디자인을 수행한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
설계 (MC2) (SPC-7,10)	100%	인명과 재산을 보호할 수 있는 포괄적 이해를 바탕으로 안전 및 피난을 고려하여 설계할 수 있다. 도시설계, 단지계획 및 지구단위계획의 기본원리를 이해하고 집합된 건축물들을 계획할 수 있다.	프로젝트 및 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	구조디자인	과목명(영문)	Introduction to Structural theories
개요 및 특성	건축물의 구축에 따른 전반적인 힘의 작용과 원리에 대한 역학적 성질과 건축물의 구조 시스템을 이해하여 건축물의 구조디자인에 대한 합리성을 이론과 구조설계프로그램(마이다스젠) 실습을 통하여 구조공학적으로 분석하고 이해한다.		
교과목표	1. 구조에 대한 기초이론으로 힘의 균형에 대한 역학적 성질의 원리에 대해 이해를 한다. 2. 건축물의 구축에 따른 시스템의 특성과 적용방법을 이해한다. 3. 건축구조해석 프로그램을 통해 건축구조 설계에 대한 실무능력을 키운다.		
교과내용	1. 건축물의 구축에 따른 전반적인 힘의 작용과 원리에 대해 역학적 성질을 이해한다. 2. 건축물의 각 부재에 대한 역학적 성질과 시스템을 이해한다. 3. 구조설계프로그램(마이다스젠)을 이용하여 건축구조 시스템을 구조공학적으로 분석한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기술 (MC3) (SPC-13)	100%	철근콘크리트 구조 등 다양한 구조시스템의 적용방법 및 구조도서를 이해할 수 있다.	프로젝트 및 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	건축환경계획	과목명(영문)	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기술 (MC3) (SPC-14)	50%	열, 빛, 음, 공기, 에너지 관리 등에 대한 특성과 지속가능한 환경조절 시스템의 기본 원리 및 적용방법을 이해한다.	필답고사 및 과제
공통가치 (MC5) (PC-2)	50%	프로그램은 인간과 자연환경의 공존에 대한 폭넓은 이해와 환경보전의 책무를 바탕으로 건축 및 도시의 지속가능성에 대한 가치를 담을 수 있어야 한다.	필답고사 및 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	건축시공학	과목명(영문)	Constructional Execution of Building Work
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기술 (MC3) (SPC-16)	100%	시공에 필요한 물적, 인적, 기술적 자원 및 예산 등의 요건에 대한 이해와 다양한 발주방식, 시공과정 및 건설관리에 대해 이해한다.	필답고사 및 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	건축법규	과목명(영문)	Building Code
개요 및 특성	건축 관련 업무를 수행할 때 필요한 건축기본법, 건축법, 국토의 계획 및 이용에 관한 법률, 주차장법, 환경 관련 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실무 (MC4) (SPC-18)	100%	건축사의 배타적 권리와 의무를 이해하고 공공의 안전과 국민의 재산권을 보호하는 건축분야 실무 전반에 관련된 건축법과 관련 법령을 이해하는 실무 적용에 대해 이해한다.	필답고사 및 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	건축계획론	과목명(영문)	Methode of Architectural Planning
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.		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
건축적 사고 (MC1) (SPC-4)	100%	건축과 도시에 영향을 미치는 인간, 문화, 경제, 정책 등의 요인과 상호 관계성에 대해 이해한다.	필답고사 및 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	현대건축론	과목명(영문)	Contemporary Architecture
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 건축역사에 대한 이해를 심화시킨다.		
교과목표	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.		
교과내용	1. 근현대에 이르는 과정에서의 다양한 건축도시적 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
건축적 사고 (MC1) (SPC-1,2)	100%	예술과 과학기술의 이론 및 지식을 바탕으로 건축과의 관계에 대해 이해한다. 세계 건축 역사와 문화의 다양성을 이해한다.	필답고사 및 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	단지계획론	과목명(영문)	Site Planning
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	주로 주거단지와 아파트 위주로 물리적 환경과 사회적 환경 간의 상호관계를 밝혀주는 이론과 방법을 이해한다. 역사적 지역적 선례들을 비평적 시각으로 건축적 논의에 이용할 수 있으며, 대상지의 건물 설계나 계획에 적용한다.		
교과 내용	대상지와 유사한 사례들의 자연적, 환경적, 기후적 맥락과 제한조건을 적절히 해석하여 설계방법을 이해한다. 대상지의 다양한 문화적, 역사적 맥락에서 문제점과 설계목표를 설정하여 체계적 분석과 평가를 시행할 수 있다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
설계 (MC2) (SPC-10)	100%	도시설계, 단지계획 및 지구단위계획의 기본원리를 이해하고 집합된 건축물들을 계획할 수 있다.	필답고사 및 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	건축디자인프로세스와 디지털 툴(AI)	과목명(영문)	Architectural design process and digital tool(AI)
개요 및 특성	건축 및 공간 디자인 프로세스 안에서 디지털툴 (AI ,VR, Code)을 활용하여 전체 건축 프로세스에 적용 및 표현하여 창의적 설계 능력을 배양한다.		
교과목표	건축 공간 디자인 프로세스에서 AI, VR, Code(Java Script)을 활용 및 적용을 목표로 한다.		
교과내용	1. 건축 디자인 프로세스에 대해 이해한다. 2. 건축 디자인 프로세스에서 AI와 VR 그리고 Java script를 활용한 Code의 이해 및 활용에 대해 이해한다. 3. 주요 소프트웨어 사용으로는 Chat GPT(AI), Gravity Sketch(VR), Processing(Java script) 등이며 이를 활용하여 다양한 아이디어를 건축 디자인 프로세스에 적용시킨다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공통가치 (MC5) (PC-3)	100%	프로그램은 도시와 건축의 각종 문제 탐구 및 결과물 생산에 활용될 수 있는 미래기술의 폭넓은 이해를 바탕으로 새로운 기법의 적용 및 응용에 대한 운용체계를 갖출 수 있어야 한다.	프로젝트 및 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	환경친화건축	과목명(영문)	Sustainable Architecture
개요 및 특성	친환경 관점을 중심으로 친환경 부문의 이론을 체계적으로 설명하고, 관련 사례들을 소개한다. 이를 통해 친환경 건축 및 도시분야 설계과정에서 실질적 적용과 시도를 도모하는데 도움을 주고자 한다.		
교과목표	1. 오늘날 세계는 지구온난화, 대기오염, 수질오염, 토양오염, 오존층파괴 산성비, 기상이변, 토지의 사막화 등 지구환경의 위기에 처해 있다. 2. 지구환경과 건축, 도시환경과 건축, 에너지와 건축 등 지속가능한 환경 형성에 영향을 주는 요소들과의 상호관계에 대해 소개함으로써, 지속가능한 환경조절을 위한 요소들과의 관계 및 저감방안들에 대해 이해할 수 있도록 한다..		
교과내용	1. 건축과 지구환경 2. 실내 환경 3. 에너지와 건축		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기술 (MC3) (SPC-14)	50%	열, 빛, 음, 공기, 에너지 관리 등에 대한 특성과 지속가능한 환경조절 시스템의 기본 원리 및 적용방법을 이해한다.	필답고사 및 과제
공통가치 (MC5) (PC-2)	50%	프로그램은 인간과 자연환경의 공존에 대한 폭넓은 이해와 환경보전의 책무를 바탕으로 건축 및 도시의 지속가능성에 대한 가치를 담을 수 있어야 한다.	필답고사 및 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	목조건축계획및설계1	과목명(영문)	Wooden Architectural Design1
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
건축적 사고 (MC1) (SPC-3)	100%	한국 건축의 고유한 사상과 건축원리 및 문화적 전통을 이해한다.	필답고사 및 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	특수공간디자인	과목명(영문)	Design of Welfare Facilities
개요 및 특성	초고령사회에 따른 사회 · 도시 · 건축적 변화에 대해 다양한 국내 · 외의 사례와 함께 우리의 문제점을 이해하고, 지역 및 거주환경에 대한 개념적 변화와 건축적 접근방안 등을 이해한다		
교과목표	1. 초고령사회에 따른 사회 및 도시건축의 변화를 유럽 · 일본 등 선진사례를 통해 이해하고, 이를 지역 및 복지적 관점에서 주택을 포함한 다양한 거주시설(노인, 장애인, 의료 등) 및 도시재생 등을 통해 그 문제점과 가능성을 모색하고, 이의 적용을 위한 여러 방안을 검토한다. 2. 인간-환경의 관점에서 주거에서 시설에 이르기까지의 주요 문제점과 건축계획방법과 다양한 대안을 찾고, 이의 적용을 검토한다.		
교과내용	초고령사회 도시·건축의 변화 및 도시재생에 대한 이해 지역 및 복지적 관점의 거주환경(주택, 노인주거 및 시설, 장애인시설 등) 지원환경으로서의 의료시설 등		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
건축적 사고 (MC1) (SPC-4)	100%	건축과 사회 건축과 도시에 영향을 미치는 인간, 문화, 경제, 정책 등의 요인과 상호 관계성에 대한 이해	시험 및 레포트

과목 프로파일			
과목명	도시계획론	영문과목명	Urban Planning
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	도시의 발생 요인과 입지이론을 사회적, 물리적 환경의 측면에서 이해한다. 도시문제의 조사와 문제의 주요 맥락을 설정하여 복잡한 문제를 체계화 할 수 있으며 동시에 평가의 맥락과 방법을 습득할 수 있다. 도시 내의 각 공간과 시설에 대한 도시민의 요구조건과 법적 조정을 이해할 수 있다.		
교과 내용	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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
건축적 사고 (MC1) (SPC-4)	100%	건축과 도시에 영향을 미치는 인간, 문화, 경제, 정책 등의 요인과 상호 관계성에 대해 이해할 수 있다.	필답고사 및 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	BIM및연습	과목명(영문)	Building Information Modeling and Practice
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	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
공통가치 (MC5) (PC-3)	100%	프로그램은 도시와 건축의 각종 문제 탐구 및 결과물 생산에 활용될 수 있는 미래 기술 의 폭넓은 이해를 바탕으로 새로운 기법의 적용 및 응용에 대한 운용체계를 갖출 수 있 어야 한다.	프로젝트 및 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	건축설계5(캡스톤디자인)	과목명(영문)	Architectural design 5 (Capstone Design)
개요 및 특성	도시의 복합성을 주제로 저층부의 문화시설과 상층부의 업무시설이 복합된 대형건축물에 대한 계획과 통합설계를 수행하게 된다.		
교과목표	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		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
설계 (MC2) (SPC-7,9)	50%	인명과 재산을 보호할 수 있는 포괄적 이해를 바탕으로 안전 및 피난을 고려하여 설계할 수 있다. 건축물의 구조, 외피, 재료, 설비 등의 요소들이 통합되는 건물시스템의 원리를 이해하고 이를 통합적으로 설계할 수 있다.	프로젝트 및 과제
공통가치 (MC5) (PC-4)	50%	프로그램은 설계, 기술, 이론 분야 등 발생할 수 있는 다양한 문제에 대하여 창의성과 혁 신성을 바탕으로 해결 능력을 배양할 수 있어야 한다.	프로젝트 및 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	건축설계6(캡스톤디자인)	과목명(영문)	Architectural design 6 (Capstone Design)
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.		
교과목표	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. 디자인 제안배경부터 최종적 Master plan, 건축물 리모델링 설계까지 일관적 논리전개를 할 수 있다.		
교과내용	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 계획 전 후의 변경사항을 3차원적으로 설명한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
설계 (MC2) (SPC-8,10)	100%	건축 재료의 선택과 구성 방법의 탐구 및 이해를 바탕으로 하여 설계할 수 있다. 도시설계, 단지계획 및 지구단위계획의 기본원리를 이해하고 집합된 건축물들을 계획할 수 있다.	프로젝트 및 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	건축설비	과목명(영문)	Architectural Facilities
개요 및 특성	기계, 전기, 물리, 화학 등의 기초적 지식을 하나의 건축기술영역으로 체계화한 건축설비(위생설비, 공기조화설비, 전기설비, 소방설비 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, 공기조화설비, 전기설비, 소방설비로 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. 소방설비		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기술 (MC3) (SPC-14,15)	100%	열, 빛, 음, 공기, 에너지 관리 등에 대한 특성과 지속가능한 환경조절 시스템의 기본 원리 및 적용방법을 이해한다. 기계, 전기, 통신, 소방, 방재 등 건축설비 시스템의 기본원리 및 적용방법을 이해한다.	필답고사 및 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	도시설계론	과목명(영문)	Theory of Urban Design
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
설계 (MC2) (SPC-10)	100%	도시설계, 단지계획 및 지구단위계획의 기본원리를 이해하고 집합된 건축물들을 계획할 수 있다.	필답고사 및 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	건축작품분석	과목명(영문)	Analysis of Architectural Works
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
건축적 사고 (MC1) (SPC-1)	100%	예술과 과학기술의 이론 및 지식을 바탕으로 건축과의 관계에 대해 이해한다.	필답고사 및 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	환경심리 및 행동론	과목명(영문)	Environmental Psychology
개요 및 특성	인간행태와 환경과의 관계 등에 대한 다양한 가능성을 검토하고, 설계과정에서의 적용에 대해 이해한다. 또한, 초고령사회의 도시·건축의 변화에 대해 이해하고, 이를 지역의 관점에서 검토한다.		
교과목표	1. 환경과 인간 행동간의 상호관계를 밝혀주는 심리적·생리적·행태적 이론과 방법을 이해하고, 다양한 문화 속에서 개인과 사회집단이 드러내는 행동원리와 환경과의 상호작용에 대해 이해한다. 2. 인간과 환경의 관계를 결정론이 아닌 상호관계속에서 이해하고 총체적 의미로서의 환경과 사용자와의 관계형성을 지원하는 장치로서의 건축적 가능성을 이해한다. 3. 저출산 · 고령화로 예기된 사회변화를 검토하고 건축 및 도시에서 나타나는 다양한 변화양상을 외국사례를 통해 이해하고 이에 대한 대응방안을 찾아보고자 한다.		
교과내용	생태심리학과 Affordance 인간·환경의 상호관계, 행동장치, 근접이론, 영역론 발달과 환경, 환경이행 초고령사회의 사회 및 도시건축의 변화(1인 가구증가, 공동화 및 소멸 등) 지역기반 거주형식의 다양화 및 컴팩시티 등		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
건축적 사고 (MC1) (SPC-4)	100%	건축과 사회 건축과 도시에 영향을 미치는 인간, 문화, 경제, 정책 등의 요인과 상호 관계성에 대한 이해	시험 및 레포트

과목 프로파일			
과목명(국문)	목조건축계획및설계2	과목명(영문)	Wooden Architectural Design 2
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
건축적 사고 (MC1) (SPC-3)	100%	한국 건축의 고유한 사상과 건축원리 및 문화적 전통을 이해한다.	프로젝트 및 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	건축종합설계 1	과목명(영문)	Comprehensive architectural design 1
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.		
교과목표	1. 사회적, 지역적, 환경 친화적, 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.		
교과내용	1. 사례의 선정방법. 2. 문제점과 개선방법. 3. 요구조건과 제약조건. 4. 평가의 맥락설정과 평가방법. 5. 공간계획 도면작성. 6. 물리적 대응 방법 7. 평가 및 반성		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
설계 (MC2) (SPC-11)	50%	심층적 조사/분석 및 연구를 기반으로 문제 제기와 해결방안 등을 포함하는 창의적 설계를 할 수 있으며, 도면을 포함한 다양한 형식(논문, 보고서, 패널 등)으로 설계 전 과정을 종합하여 제시할 수 있다.	프로젝트 및 과제
공통가치 (MC5) (PC-4)	50%	프로그램은 설계, 기술, 이론 분야 등 발생할 수 있는 다양한 문제에 대하여 창의성과 혁 신성을 바탕으로 해결 능력을 배양할 수 있어야 한다.	프로젝트 및 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	건축종합설계 2	과목명(영문)	Comprehensive architectural design 2
개요 및 특성	기존에 작업했던 설계 프로젝트를 실시설계의 기술도서 작성 원칙과 실제에 따라 실무도면화하는 과정을 수행한다.		
교과목표	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. 각 시스템의 통합적 환경을 검토하고 최적의 유지관리 등을 포함한 대안을 계획에 반영한다.		
교과내용	1. 도시와 건축의 관계 2. 문화와 건축 3. 건축주의 요구조건 수용방법		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
설계 (MC2) (SPC-9)	100%	건축물의 구조, 외피, 재료, 설비 등의 요소들이 통합되는 건물시스템의 원리를 이해하고 이를 통합적으로 설계할 수 있다.	프로젝트 및 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	건축실무	과목명(영문)	Professional Practices
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.		
교과목표	1. 건축사의 업무 및 프로젝트와 관련된 단계별 다양한 역할과 책임을 이해한다. 2. 사무소의 운영과 관리에 대한 실무적 내용과 방법을 이해한다.		
교과내용	1. 건축사의 업무범위, 역할 및 책임 2. 프로젝트 단계별 수행업무와 도서의 유형에 대한 기본적 사항과 방법 3. 건축사사무소의 설립 과정과 운영에 대한 제반 사항		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실무 (MC4) (SPC-17)	100%	건축사법에 규정된 업무범위 및 관련 업무를 이해하고 건축사사무소 운영에 필요한 사업계획, 영업 및 수주, 조직관리, 계약업무, 재무관리 등의 실무에 대해 이해할 수 있다.	필답고사 및 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	건축과조경	과목명(영문)	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 원리이해를 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
설계 (MC2) (SPC-6)	100%	대지의 자연 및 인문환경, 지역의 특성을 분석, 평가하고 경관계획의 이해를 바탕으로 외부공간, 대지 및 배치계획을 할 수 있다.	필답고사 및 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	주거환경조사론	과목명(영문)	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
건축적 사고 (MC1) (SPC-4)	100%	건축과 도시에 영향을 미치는 지역과 사회, 문화, 경제, 정책등의 요인과 상호 관계성을 이해한다.	필답고사 및 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	현장실습	과목명(영문)	Field Exercise
개요 및 특성	건축실무 현장에서 다양한 프로젝트의 작업 과정을 경험하고, 또한 각 프로젝트의 설계도서작성을 이해하고 수행할 수 있다.		
교과목표	건축설계회사에서 직접 실무를 경험하여 사무소의 업무수행 과정과 다양한 설계도구 활용 능력을 익힌다.		
교과내용	실무현장에서 프로젝트 수행과 설계도서작성 및 설계도구의 활용		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실무 (MC4) (SPC-17)	100%	건축사법에 규정된 업무범위 및 관련 업무를 이해하고 건축사사무소 운영에 필요한 사업계획, 영업 및 수주, 조직관리, 계약업무, 재무관리 등의 실무에 대해 이해한다.	과제

10. 전공 이수 요건

학위명칭	졸업요건	비고
건축학사 (5년제 전문과정)	1. 전공필수 105학점, 전공선택 15학점, 교양28학점을 포함한 총 160학점 이상 이수자 2. 졸업건축설계 심사 통과자 3. 심사기준 가. 건축설계의 초기 단계부터 완결하기까지의 과정을 체계적으로 보여줄 수 있으며 단계별로 제안하는 목적에 맞게 기술적으로 정확한 설명과 도서를 작성할 수 있다. 나. 건축설계의 모든 단계에 걸쳐 필요한 요소들을 포괄하여 종합적으로 설계할 수 있다. 다. 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, 402호(물품보관실) 대건관 506호(CAD출력실), 대건관 504호(CAD실습실), 하상관 301,502호 대건관 301~309호, 401호, 403~406호, 501호, 508~509호(건축설계실)	

디지털헬스케어전공
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

디지털헬스케어는 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. 연혁

2007.03	가톨릭 관동대학교 의료공학과 신설
2007.11	제 1회 의료공학과 학술제 개최
2007.11	제1회 창의적 종합설계 경진대회
2008.11	제 2 회 의료공학과 학술제 개최
2008.11	제2회 창의적 종합설계 경진대회
2009.11	제 3회 의료공학과 학술제 개최
2009.11	제3회 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	제4회 창의적 종합설계 경진대회 (강원도 과학축전)
2010.11	산학연협력 EXPO 출품 (장소: 일산 킨텍스)
2010.11	제4회 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 MCU 공학설계 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 MCU 공학설계 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. 교과 운영 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 인력의양성과 공급이 시급한 실정이다. 본 학과는 의료보건헬스케어 분야와 융합하여 헬스케어분야에 특화된 전문 소프트웨어를 개발하고 지능화된 서비스를 제공할 수 있는 헬스케어 분야 혁신 전문 인재를 양성한다.

[기본과정]

4-1. 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 정확하기 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 인적 자원 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

4-2. 전공능력 선정 배경

본 전공은 디지털헬스케어 전공 직무 수행 및 관련 리소스 핸들링의 능력 평가를 위하여 전문성 역량에 전공직무능력과 자원활용 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.

4-3. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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		
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	기초의공실험 I	3							3	0	3																
전기	기초의공실험 II	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		

4-4. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명			
1학년	1학기	응용수학 3-3-0	의용자료분석 2-2-0		
	2학기	의학용어 2-2-0	디지털헬스케어개론 3-3-0	인체해부생리학 2-2-0	
2학년	1학기	기초의공실험 I 3-0-3	기초의용회로 3-3-0	의용프로그래밍실습 2-0-3	
	2학기	기초의공실험 II 3-0-3	의용전자회로 3-3-0	의용마이크로프로세서실습 2-0-3	의료센서공학 2-0-2
3학년	1학기	의료기기제작실습 3-0-3			
	2학기	생체신호처리및계측 3-3-0			

4-5. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전필	사제동행세미나	20	80					100
기초	응용수학			70	30			100
기초	의용자료분석		50	50				100
기초	의학용어		30		70			100
기초	디지털헬스케어개론	50	50					100
기초	인체해부생리학		50		50			100
전기	기초의공실험 I			70			30	100
전기	기초의공실험 II			70			30	100
전기	기초의용회로			50		50		100
전기	의용전자회로			50		50		100
전기	의용프로그래밍실습			50	50			100
전기	의용마이크로프로세서실습			50	50			100
전기	의료센서공학			70		30		100
전기	의료기기제작실습			50		50		100
전기	생체신호처리및계측			50	50			100
역량 총합		70	260	630	300	180	60	

5. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	사제동행세미나1-6	과목명(영문)	A priestly seminar
개요 및 특성	글쓰기, 발표하기 등의 표현 능력을 배양하기 위하여 세미나 수행, 기타 개인 상담		
교과목표	상담/세미나를 통하여 전공교육에 치중되던 사제관계와 학생 사이의 관계를 인간성의 면에서 넓히는 것이 목표이다.		
교과내용	사제 간의 상담과 전공의 시사적인 주제의 세미나를 발표함으로써 폭 넓은 전공능력의 발판을 마련한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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 사고 능력	발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	응용수학	과목명(영문)	Application Mathematics
개요 및 특성	전공과 관련된 학문의 이해를 돕기 위하여 기본이 되는 공학수학을 배우는 교과목이다.		
교과목표	실제로 전공문제에 적용이 가능하도록 상미분방정식, 벡터해석, 행렬과 역행렬 등의 선형대수학, 복소수등의 기초 수학과 Fourier 급수, 라플라스 변환 등을 배운다.		
교과내용	미분 방적식의 해법과 그 응용, 복소함수, Laplace 변환, Fourier급수 및 확률, 통계 등에 대하여 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	의용자료분석	과목명(영문)	Biomedical Data Analysis
개요 및 특성	전공과 관련된 학문의 이해를 돕기 위하여 자료 분석을 배우는 교과목이다.		
교과목표	의용계측자료의 분석능력을 키운다.		
교과내용	컴퓨터의 자료 분석 기구의 사용방법과 분석이론을 익히고 신체자료나 의료계측기를 통한 자료들의 분석을 실습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	의학용어	과목명(영문)	Medical Terminology
개요 및 특성	전공과 관련된 학문의 이해를 돕기 위하여 실제로 쓰이는 의학용어에 대하여 배우는 교과목이다.		
교과목표	전공과목의 학습을 위하여 의학 분야에서 널리 쓰이는 의학 관계 용어와 개념의 습득에 목표를 둔 과정이다.		
교과내용	의학 용어의 기본적인 구조 및 신체 전체에 관한 용어를 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	디지털헬스케어개론	과목명(영문)	Introduction to Digital Healthcare
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.		
교과목표	디지털헬스케어의 기초와 관련된 공학적 개념 등의 여러 분야에 대해 전반적인 이해와 관련 분야의 개념 숙지를 학습 목표로 한다.		
교과내용	디지털헬스케어에 대한 개론과 응용 분야에 대하여 학습하여, 전반적인 기술 동향 및 현재 상황과 앞으로 나아가야할 방향에 대한 전반적인 내용을 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	인체해부생리학	과목명(영문)	Human Anatomy & Physiology
개요 및 특성	전공과 관련된 학문의 이해를 돕기 위하여 기본이 되는 해부생리학을 배우는 교과목이다.		
교과목표	인체를 구성하는 각 기관 및 장기의 생리, 화학적 기능에 대한 해부학적 지식과 생리학적 지식 습득		
교과내용	의학적 입장에서 숙지해야할 기본적인 해부학 및 생리학의 기초를 이해 및 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	기초의공실험I	과목명(영문)	Basic Bioelectronic Engineering and Lab I
개요 및 특성	전공과 관련된 학문의 이해를 돕기 위하여 기본이 되는 공학수학을 배우는 교과목이다.		
교과목표	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.		
교과내용	교류회로 및 의공전자공학에서 이수하는 기초적인 재현상과 전기적 기본량의 관측 및 측정법, 계측기의 특성과 취급법에 관하여 실험을 통하여 습득한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	디지털헬스케어 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%	디지털헬스케어 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			
과목명(국문)	기초의공실험II	과목명(영문)	Basic Bioelectronic Engineering and Lab II
개요 및 특성	전공과 관련된 학문의 이해를 돕기 위하여 기본이 되는 디지털 회로를 배우는 교과목이다.		
교과목표	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.		
교과내용	트랜지스터와 다이오우드, OP-AMP 등 기본적인 전자회로의 분석 및 동작 원리와 응용 및 설계를 강의하고 트랜지스터, 다이오우드 및 각종 IC를 이용한 실험을 수행한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	디지털헬스케어 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%	디지털헬스케어 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			
과목명(국문)	기초의용회로	과목명(영문)	Fundamental Circuits Theory
개요 및 특성	전공과 관련된 학문의 이해를 돕기 위하여 기본이 되는 전자회로를 배우는 교과목이다.		
교과목표	디지털헬스케어의 기초가 되는 전기 및 전자회로의 기초이론을 숙지한다.		
교과내용	의료 기기와 관련된 옴의 법칙, RLC 회로의 해석, 해석 방법론 등		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	디지털헬스케어 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			
과목명(국문)	의용전자회로	과목명(영문)	Biomedical Electronic Circuits
개요 및 특성	전공과 관련된 학문의 이해를 돕기 위하여 기본이 되는 전자회로를 배우는 교과목이다.		
교과목표	의료용 전자기기의 주요 구성 부품인 다이오드, BJT, FET 등의 소자 특성과 동작원리를 이해하고, 이 소자로 구성된 회로 및 연산증폭회로 등의 분석방법을 학습한다.		
교과내용	각종 증폭회로, IC, OP-AMP 및 응용에 관하여 원리와 회로 설계 방법 등에 대하여 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	디지털헬스케어 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			
과목명(국문)	의용프로그래밍실습	과목명(영문)	Programing Laboratory for Biomedical Engineering
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.		
교과목표	의료기기와 마이크로프로세서 구동하는데 사용할 C언어를 익힌다.		
교과내용	비쥬얼 C 프로그래밍의 기초와 실습으로 주어진 문제를 논리적으로 해결할 수 있는 알고리즘의 설계와 이를 구현하는 과정에 대해 강의 및 실습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	디지털헬스케어 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%	디지털헬스케어 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			
과목명(국문)	의용마이크로프로세서실습	과목명(영문)	Microprocessor & Laboratory
개요 및 특성	의료용 기기들의 제어 장치들은 마이크로프로세서가 내장되어 있다. 상용화 원칩 마이컴의 기본 이론과 특히 아두이노의 사용기술 및 설계의 바탕을 쌓는다.		
교과목표	의료기기의 제작에 필요한 마이크로프로세서의 구조, 메모리 인터페이스, 기본적인 입출력 회로 및 인터럽트를 이용한 통신 등을 학습한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	디지털헬스케어 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%	디지털헬스케어 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			
과목명(국문)	의료센서공학	과목명(영문)	Biomedical Sensors
개요 및 특성	전공과 관련된 학문의 이해를 돕기 위하여 기본이 되는 센서들을 배우는 교과목이다.		
교과목표	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.		
교과내용	의료용기기의 개요, 센서의 개념, 생체전위 증폭기, 전극, 혈압계측, 혈류량, 호흡계측 시스템, 임상실험기기 등을 학습한다.		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	디지털헬스케어 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			
과목명(국문)	의료기기제작실습	과목명(영문)	Basic Biomedical Electronic Devices and System Laboratory
개요 및 특성	의료기기의 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.		
교과목표	의료전자회로에서 배운 연산증폭기를 PC 시뮬레이션 및 실습하며 이를 기반으로 설계한 의료센서를 제작하고 생체신호를 측정한다.		
교과내용	의료용 센서와 마이크로프로세서와 인터페이스하는 이론을 바탕으로 각 조별로 실험실습을 시행한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	디지털헬스케어 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			
과목명(국문)	생체신호처리및계측	과목명(영문)	Biomedical Signals Processing
개요 및 특성	디지털헬스케어와 밀접한 연산을 배우는 교과목이다.		
교과목표	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 개념 파악에 그 목적이 있다.		
교과내용	생체신호처리의 기본이 되는 시스템 모델링, 차등 방정식, 시간 영역에서의 해석, 신호, 퓨리에 급수와 변환, 라플라스 변환, 궤환회로, 샘플링 정리, Z-변환 등을 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	디지털헬스케어 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%	디지털헬스케어 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

[심화과정]

5-1. 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.

5-2. 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 정확하기 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 인적 자원 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

5-3. 전공능력 선정 배경

본 전공은 디지털헬스케어 전공 직무 수행 및 관련 리소스 핸들링의 능력 평가를 위하여 전문성 역량에 전공직무능력과 자원활용 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.

5-4. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	
전심	의료기기설계	3	3	0	3										
전심	산업응용종합설계 I	3	3	0	3										
전심	산업응용종합설계 II	3				3	0	3							
전심	의료영상처리	3				3	0	3							
전심	생체인공지능공학실습	3				3	0	3							
전심	의료기기응용실습	3							3	0	3				
전심	창의종합설계 I	3							3	0	3				
전심	창의종합설계 II	3										3	0	3	
전공과목 합계		24	6	0	6	9	0	9	6	0	6	3	0	3	

5-5. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명		
3학년	1학기	산업응용종합설계 I 3-0-3	의료기기설계 3-0-3	
	2학기	산업응용종합설계 II 3-0-3	생체인공지능공학실습 3-0-3	의료영상처리 3-0-3
4학년	1학기	창의종합설계 I 3-0-3	의료기기응용실습 3-0-3	
	2학기	창의종합설계 II 3-0-3		

5-6. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전심	산업응용종합설계 I			70			30	100
전심	산업응용종합설계 II			70			30	100
전심	의료기기설계			50	50			100
전심	의료영상처리			50	50			100
전심	생체인공지능공학실습			50	50			100
전심	의료기기응용실습			50	50			100
전심	창의종합설계 I					70	30	100
전심	창의종합설계 II					70	30	100
역량 총합				340	200	140	120	800

5-7. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	산업응용종합설계 I	과목명(영문)	Industrial Application Design I
개요 및 특성	의료 융복합 제품 개발을 위한 창의적아이디어와 시스템구성등을 통한 의료기기의 기초 및 응용 기술에 대한 기반을 마련한다.		
교과목표	의료기기, 생체측정기기 및 생화학분석기기 등의 개발에 필요한 개념설계, 관련 규격의 검토, 목표 사양 및 기능의 구체 설계, 소자 및 재료의 수배, 시제품의 개발, 시험 치 개선, 임상시험, 규격인증 및 판매 승인, 판매전략 등의 과정을 실습을 통하여 배워서 실질적인 설계 및 개발 능력을 배양한다.		
교과내용	다양한 의료기기 동작원리를 이해하고 설계할 수 있도록 기본지식을 습득하고 관련된 실험을 수행한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	디지털헬스케어 관련 문제(여기서는 학문적, 산업적 문제가 포괄적으로 포함됨)가 발생하였을 경우, 문제를 올바르게 인식하고 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 해결책을 찾을 수 있는 능력	발표
대인관계능력 (MC6)	30%	디지털헬스케어 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			
과목명(국문)	산업응용종합설계 II	과목명(영문)	Industrial Application Design II
개요 및 특성	의료 융복합 제품 개발을 위한 창의적아이디어와 시스템구성등을 통한 의료기기의 기초 및 응용 기술에 대한 기반을 마련한다.		
교과목표	의료기기, 생체측정기기 및 생화학분석기기 등의 개발에 필요한 개념설계, 관련 규격의 검토, 목표 사양 및 기능의 구체 설계, 소자 및 재료의 수배, 시제품의 개발, 시험 치 개선, 임상시험, 규격인증 및 판매 승인, 판매전략 등의 과정을 실습을 통하여 배워서 실질적인 설계 및 개발 능력을 배양한다.		
교과내용	다양한 의료기기 동작원리를 이해하고 설계할 수 있도록 기본지식을 습득하고 관련된 실험을 수행한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	디지털헬스케어 관련 문제(여기서는 학문적, 산업적 문제가 포괄적으로 포함됨)가 발생하였을 경우, 문제를 올바르게 인식하고 창의적이고 논리적인 사고를 통하여 해결책을 찾을 수 있는 능력	발표
대인관계능력 (MC6)	30%	디지털헬스케어 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			
과목명(국문)	의료기기설계	과목명(영문)	Design of Biomedical Devices and System
개요 및 특성	디지털헬스케어와 밀접한 디자인 툴을 직접 다뤄보며 의료기기설계의 과정을 학습한다.		
교과목표	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.		
교과내용	디자인툴, 제품의 정의, 개발, 문서화, CAD, 안전성평가, 품질관리, 특허 등 의료기기설계의 전 과정을 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	디지털헬스케어 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%	디지털헬스케어 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			
과목명(국문)	의료영상처리	과목명(영문)	Biomedical Image Processing
개요 및 특성	디지털헬스케어와 밀접한 컴퓨팅 언어와 영상 처리를 배우는 교과목이다.		
교과목표	의료영상의 처리에 필요한 디지털 영상처리인 시간영역 및 주파수 영역에서의 기초를 습득한다.		
교과내용	초음파영상, X-선 촬영, CT, 자기공명영상(MRI), 감마카메라, 양전자방출형단층촬영장치(PET)등의 의료영상처리 방법에 대해서 다룬다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	디지털헬스케어 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%	디지털헬스케어 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			
과목명(국문)	생체인공지능공학실습	과목명(영문)	Bio-Artificial Intelligence Engineering Laboratory
개요 및 특성	디지털헬스케어와 밀접한 컴퓨팅 언어를 배우는 교과목이다.		
교과목표	기본적인 인공지능 기술 및 컴퓨팅 언어에 대한 기초 원리를 배우며, 생체공학 데이터를 인공지능 기술에 적용하여 응용 기술을 숙지한다.		
교과내용	인공지능의 기초가 될 수 있는 수치해석, 모델링, 기계학습 등의 내용을 배우고 조별 프로젝트를 수행한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	디지털헬스케어 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%	디지털헬스케어 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			
과목명(국문)	의료기기응용실습	과목명(영문)	Medical Apparatus Practice
개요 및 특성	창의적 아이디어를 기반으로 시스템을 구성하고, 구성된 시스템으로부터 공학기술 및 응용을 습득한다.		
교과목표	의료기기의 주요 개념 및 이론을 바탕으로 의료기기의 설계를 이해하고, 의료기기를 시스템적으로 적용 및 응용하는 방법을 학습한다.		
교과내용	의용전자의 응용 및 시스템에 관한 원리와 시스템 설계 방법 등에 대하여 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	디지털헬스케어 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%	디지털헬스케어 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			
과목명(국문)	창의종합설계 I	과목명(영문)	Capstone Design I
개요 및 특성	창의적 아이디어를 기반으로 시스템을 구성하고, 구성된 시스템으로부터 공학기술 및 응용을 습득한다.		
교과목표	의학 및 공학적 이해와 실질적인 전문지식 및 기술 습득을 실습을 통하여 익히는 기회를 제공한다.		
교과내용	다양한 의료기기 동작원리를 이해하고 설계할 수 있도록 기본지식을 습득하고 관련된 실험을 수행한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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)	70%	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%	디지털헬스케어 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			
과목명(국문)	창의종합설계 II	과목명(영문)	Capstone Design II
개요 및 특성	창의적 아이디어를 기반으로 시스템을 구성하고, 구성된 시스템으로부터 공학기술 및 응용을 습득한다.		
교과목표	의학 및 공학적 이해와 실질적인 전문지식 및 기술 습득을 실습을 통하여 익히는 기회를 제공한다.		
교과내용	다양한 의료기기 동작원리를 이해하고 설계할 수 있도록 기본지식을 습득하고 관련된 실험을 수행한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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)	70%	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%	디지털헬스케어 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

6. 전공 이수 요건

학위명칭	이수 요건	비고
디지털의학사	- 전공의 기본과정 이수(36학점) - 졸업작품 / 졸업논문	

7. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험·실습실	비고
가브리엘관 504호(전용강의실)	가브리엘관 506호(PC실험실) 가브리엘관 508호(의료기기 실험실습실) 가브리엘관 509호(의료공학기초 실험실습실) 가브리엘관 514호(실험실습실)	

항공운항전공
Flight Operation

1. 교육목표

가톨릭관동대학교의 설립정신에 입각하여 항공인으로 가치관을 갖춘 아래의 전문인 양성을 교육목표로 한다.

가. 외국어 능력 및 인격배양으로 국제 경쟁력을 갖춘 인재 양성을 위한 맞춤 교육을 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 항공산업의 경쟁력 향상에 중추적 역할을 담당할 훌륭한 인성을 갖춘 창의적인 인재 양성

다. 조종사로서 구비해야 하는 3대 덕목인 Professional, Respect, Safety의 가치관 형성을 위한 항공지식과 운항실습을 연계한 효율적인 교육프로그램을 운영함으로 첨단 항공산업의 조종 전문 인력 양성

2. 전공연혁

2016. 04. 항공운항학과 교육부 인가
2016. 05. 가디언즈항공 MOU체결
2016. 12. 가디언즈 항공 조종사 양성 및 비행교관 실무협약 체결
2017. 03. 항공운항학과 신설
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
2023. 03 트리니티융합대학 항공운항전공 변경

3. 교과운영 방안

첨단 항공산업의 조종 전문 인력 양성을 목적으로 유수의 항공선진 교육시스템을 도입하여 체계화된 교육을 실시한다. 전공과목에 대하여 전 학년에 걸친 교육 하며, 1학년부터 조종 실기를 진행함으로 향상 된 조종교육 효과를 높인다. 재학 중 항공무선통신사, 자가용조종사자격, 계기비행자격, 사업용조종사자격, 비행교관자격 등을 취득할 수 있는 교육시스템을 완비하여 전문항공조종인력을 배양한다. 미래 국가 항공산업을 책임질 항공전문가를 양성하기 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 (의사결정능력)	상황인식을 통해 본인의 지식과 경험을 바탕으로 문제에 대한 해결방안을 정하고 의사결정 된 사항에 대하여 진행하는 전반적인 능력	발표,과제,참여도
MC4 (리더쉽)	의사결정된 사항을 팀 또는 조직에 대하여 추진하고자 하는 방안에 대하여 이끌어 나갈 수 있도록 하는 능력	발표,과제,참여도
MC5 (조종능력)	항공전문인으로서 조종사의 임무에 필요한 전문적인 조종능력을 보유하여야 한다.	발표,실습,참여도
MC6 (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 자기 개발 능력 필요
- 항공기 운영에 사용되는 인적, 설비, 시스템 등을 활용하는 능력 요구
- 조종사는 기본적으로 의사결정과 리더로서 역할이 수행 되어져야 하기에 의사결정 능력 필요
- 조종능력 보유는 항공전문인인 조종사의 기본적인 사항으로 요구됨
- 항공조직을 관리하는 운항관리, 안전관리 등의 능력을 구비하여야 하고 추가로 경제적인 관점이 요구됨

6. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	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		
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	2													2	2											
전필	운항실습 IV	2													2		4										
전필	운항실습V	3													3		6										
전필	항공기엔진 II	3																3	3								
전필	인적요소분석론	3																3	3								
전필	운항실습VI	3																3		6							
전필	운항실습VII	2																2		4							
전필	항공생리학	3																			3	3					
전선	항공영어	3																			3	3					
전선	항공사고조사론	3																			3	3					
전선	항공안전론(SMS)	3																			3	3					변경
전선	비행교육학운항	3																			3		6				
전선	조종석자원관리(CRM)	3																						3	3		변경
전선	AI항공운항	2																						2	2		신규
전선	항공산업론	3																						3	3		
전선	고성능항공기	3																						3	3		
전선	ATP운항	3																						3		6	
전공과목 합계		100	12.5	11	4	12.5	10	6	11.5	9	6	11.5	7	10	10.5	6	10	11.5	7	10	15.5	13	6	14.5	12	6	

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명				
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	모의비행Ⅱ 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	항공기엔진Ⅱ 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	항공안전론(SMS) 3-3-0	비행교육학운항 3-0-6
	2학기	조종석자원 관리(CRM) 3-3-0	AI항공운항 2-2-0	항공산업론 3-3-0	고성능항공기 3-3-0	ATP운항 3-0-6

8. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전필	사제동행세미나1~8	30	20	30	20			100
전필	항공무선통신	20	20	10	10	20	20	100
전필	항공법	20	10	10	20	10	30	100
전필	비행이론	10	20	20	10	30	10	100
전필	항공기상 I	20	10	20	20	20	10	100
전필	모의비행 I	10	10	10	10	40	20	100
전필	공중항법	20	20	10	10	20	20	100
전필	항공교통업무	10	10	10	20	30	20	100
전필	항공기상 II	20	10	20	20	20	10	100
전필	운항실습 I	10	10	20	10	40	10	100
전필	항공기시스템 I	10	20	20	10	20	20	100
전필	항공역학	20	20	10	20	20	10	100
전필	계기비행이론	10	10	20	10	40	10	100
전필	운항실습 II	10	10	20	10	40	10	100
전필	항공기시스템 II	10	20	20	10	20	20	100
전필	항공학	10	20	20	10	30	10	100
전필	모의비행 II	10	10	10	10	40	20	100
전필	운항실습 III	10	10	20	10	40	10	100
전필	항공기엔진 I	10	20	20	10	20	20	100
전필	최신항법시스템	10	20	20	10	20	20	100
전필	운항실습 IV	10	10	20	10	40	10	100
전필	운항실습V	10	10	20	10	40	10	100
전필	항공기엔진 II	10	20	20	10	20	20	100
전필	인적요소분석론	20	20	20	20	10	10	100
전필	운항실습VI	10	10	20	10	40	10	100
전필	운항실습VII	10	10	20	10	40	10	100
전필	항공생리학	20	20	20	20	10	10	100
전선	항공영어	30	20	20	10	10	10	100
전선	항공사고조사론	20	20	20	20	10	10	100
전선	항공안전론(SMS)	20	20	20	20	10	10	100
전선	비행교육학운항	10	10	20	10	40	10	100
전선	조종석자원관리(CRM)	20	20	20	20	10	10	100
전선	AI항공운항	10	10	20	10	40	10	100
전선	항공산업론	20	20	20	20	10	10	100
전선	고성능항공기	10	20	20	10	20	20	100
전선	ATP운항	10	10	20	10	40	10	100
역량 총합		520	550	660	480	910	480	

9. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	항공무선통신	과목명(영문)	Flight Radio Operation
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,		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력 (MC2)	20	조종사와 관제사 간의 무선통신 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
의사결정능력 (MC3)	10	항공무선통신사 자격 취득을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표,과제,참여도
리더쉽 (MC4)	10	상호 의사 소통을 통해 리더쉽을 발휘할 수 있다	발표,과제,참여도
조종능력 (MC5)	20	항공기 운항에 필수 적인 요소로 조종 능력과 직결된다	발표,실습,참여도
전문실기능력 (MC6)	20	항공통신에 대한 운영 방법을 습득하고 연습한다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명	항공법	과목명(영문)	Aviation Law
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.		
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
의사소통능력 (MC1)	20	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력 (MC2)	10	법적인 내용을 파악하고 적용 사례 등을 습득한다	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
의사결정능력 (MC3)	10	의사결정의 주요 사항인 법적인 문제를 파악한다	발표,과제,참여도
리더쉽 (MC4)	20	상호 의사 소통을 통해 리더쉽을 발휘할 수 있다	발표,과제,참여도
조종능력 (MC5)	10	항공기 운항에 필수 적인 요소로 조종 능력과 직결된다	발표,실습,참여도
전문실기능력 (MC6)	30	전반적인 운항 및 관제 그리고 공항 관련 지식에 대한 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명	비행이론	과목명(영문)	Airplane General Knowledge
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.		
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
의사소통능력 (MC1)	10	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력 (MC2)	20	조종사의 항공기 조종 능력 향상을 위한 비행 이론을 습득한다	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
의사결정능력 (MC3)	20	항공무선통신사 자격 취득을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표,과제,참여도
리더쉽 (MC4)	10	비행기 PIC로서 임무를 수행한다	발표,과제,참여도
조종능력 (MC5)	30	조종능력을 습득한다	발표,실습,참여도
전문실기능력 (MC6)	10	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	과목명(영문)	Aeronautical Meteorology Ⅰ, Ⅱ
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.		
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
의사소통능력 (MC1)	20	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력 (MC2)	10	항공기상의 현상에 대하여 이해한다	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
의사결정능력 (MC3)	20	기상에 따른 항공기 운항에 대한 의사결정 방법을 이해한다	발표,과제,참여도
리더쉽 (MC4)	20	기상에 따른 의사결정 에 의한 리더쉽 이해	발표,과제,참여도
조종능력 (MC5)	20	기상에 따른 조종 능력 습득	발표,실습,참여도
전문실기능력 (MC6)	10	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	과목명(영문)	Flight Simulator Training Ⅰ, Ⅱ
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.		
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
의사소통능력 (MC1)	10	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력 (MC2)	10	조종사의 항공기 조종 능력 향상을 위한 모의비행장치를 이용한다	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
의사결정능력 (MC3)	10	항공기 운항 능력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표,과제,참여도
리더쉽 (MC4)	10	비행기 PIC로서 임무를 수행한다	발표,과제,참여도
조종능력 (MC5)	40	조종능력을 습득한다	발표,실습,참여도
전문실기능력 (MC6)	20	전반적인 운항 및 관제 그리고 공항 관련 지식에 대한 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명	공중항법	과목명(영문)	Air Navigation
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.		
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
의사소통능력 (MC1)	20	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력 (MC2)	20	기초항법에 대한 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
의사결정능력 (MC3)	10	항공기 운항 능력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표,과제,참여도
리더쉽 (MC4)	10	비행기 PIC로서 임무를 수행한다	발표,과제,참여도
조종능력 (MC5)	20	조종능력을 습득한다	발표,실습,참여도
전문실기능력 (MC6)	20	전반적인 운항 및 관제 그리고 공항 관련 지식에 대한 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명	항공교통업무	과목명(영문)	Air Traffic Service
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.		
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
의사소통능력 (MC1)	10	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력 (MC2)	10	조종사와 관제사 간의 무선통신 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
의사결정능력 (MC3)	10	항공기 운항 능력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표,과제,참여도
리더쉽 (MC4)	20	비행기 PIC로서 임무를 수행한다	발표,과제,참여도
조종능력 (MC5)	30	조종능력을 습득한다	발표,실습,참여도
전문실기능력 (MC6)	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	과목명(영문)	Flight Training Ⅰ, Ⅱ
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.		
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
의사소통능력 (MC1)	10	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력 (MC2)	10	조종사의 항공기 조종 능력 향상을 위한 비행 이론을 습득한다	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
의사결정능력 (MC3)	20	항공기 운항 능력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표,과제,참여도
리더쉽 (MC4)	10	비행기 PIC로서 임무를 수행한다	발표,과제,참여도
조종능력 (MC5)	40	조종능력을 습득한다	발표,실습,참여도
전문실기능력 (MC6)	10	전반적인 운항 및 관제 그리고 공항 관련 지식에 대한 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명	운항실습Ⅲ, Ⅳ, Ⅴ, Ⅵ, Ⅶ	과목명(영문)	Flight Training Ⅲ, Ⅳ, Ⅴ, Ⅵ, Ⅶ
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.		
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
의사소통능력 (MC1)	10	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력 (MC2)	10	조종사의 항공기 조종 능력 향상을 위한 비행 이론을 습득한다	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
의사결정능력 (MC3)	20	항공기 운항 능력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표,과제,참여도
리더쉽 (MC4)	10	비행기 PIC로서 임무를 수행한다	발표,과제,참여도
조종능력 (MC5)	40	조종능력을 습득한다	발표,실습,참여도
전문실기능력 (MC6)	10	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	과목명(영문)	Aircraft System Ⅰ, Ⅱ
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.		
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
의사소통능력 (MC1)	10	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력 (MC2)	20	항공기 운영을 위해 항공기 장비 및 작동법에 대해 이해한다	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
의사결정능력 (MC3)	20	항공기 운항 능력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표,과제,참여도
리더쉽 (MC4)	10	비행기 PIC로서 임무를 수행한다	발표,과제,참여도
조종능력 (MC5)	20	조종능력을 습득한다	발표,실습,참여도
전문실기능력 (MC6)	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	과목명(영문)	Aerodynamics
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.		
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
의사소통능력 (MC1)	20	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력 (MC2)	20	물리 이론을 바탕으로 비행이론의 이론적인 토대를 마련한다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
의사결정능력 (MC3)	10	항공기 운항 능력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표,과제,참여도
리더쉽 (MC4)	20	비행기 PIC로서 임무를 수행한다	발표,과제,참여도
조종능력 (MC5)	20	조종능력을 습득한다	발표,실습,참여도
전문실기능력 (MC6)	10	전반적인 운항 및 관제 그리고 공항 관련 지식에 대한 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명	계기비행이론	과목명(영문)	Study of Instrument Flight
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.		
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
의사소통능력 (MC1)	10	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력 (MC2)	10	게기 비행을 위한 이론 및 비행 방법을 습득한다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
의사결정능력 (MC3)	20	항공기 운항 능력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표,과제,참여도
리더쉽 (MC4)	10	비행기 PIC로서 임무를 수행한다	발표,과제,참여도
조종능력 (MC5)	40	조종능력을 습득한다	발표,실습,참여도
전문실기능력 (MC6)	10	전반적인 운항 및 관제 그리고 공항 관련 지식에 대한 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명	항공학	과목명(영문)	Aeronautics
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.		
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
의사소통능력 (MC1)	10	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력 (MC2)	20	직접적인 항공기 조작 및 기동법에 대하여 습득한다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
의사결정능력 (MC3)	20	항공기 운항 능력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표,과제,참여도
리더쉽 (MC4)	10	비행기 PIC로서 임무를 수행한다	발표,과제,참여도
조종능력 (MC5)	30	조종능력을 습득한다	발표,실습,참여도
전문실기능력 (MC6)	10	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	과목명(영문)	Aircraft Engine Ⅰ, Ⅱ
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.		
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
의사소통능력 (MC1)	10	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력 (MC2)	20	항공기 추진 기관에 대하여 지식을 습득한다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
의사결정능력 (MC3)	20	항공기 운항 능력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표,과제,참여도
리더쉽 (MC4)	10	비행기 PIC로서 임무를 수행한다	발표,과제,참여도
조종능력 (MC5)	20	조종능력을 습득한다	발표,실습,참여도
전문실기능력 (MC6)	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	과목명(영문)	Advanced Avionic Systems
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.		
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
의사소통능력 (MC1)	10	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력 (MC2)	20	최신 항공 항법 장비 등 지식을 습득한다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
의사결정능력 (MC3)	20	항공기 운항 능력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표,과제,참여도
리더쉽 (MC4)	10	비행기 PIC로서 임무를 수행한다	발표,과제,참여도
조종능력 (MC5)	20	조종능력을 습득한다	발표,실습,참여도
전문실기능력 (MC6)	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	과목명(영문)	Human Factors
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.		
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
의사소통능력 (MC1)	20	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력 (MC2)	20	비행안전을 위한 HF에 대하여 지식을 습득한다	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
의사결정능력 (MC3)	20	항공기 운항 능력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표,과제,참여도
리더쉽 (MC4)	20	비행기 PIC로서 임무를 수행한다	발표,과제,참여도
조종능력 (MC5)	10	조종능력을 습득한다	발표,실습,참여도
전문실기능력 (MC6)	10	전반적인 운항 및 관제 그리고 공항 관련 지식에 대한 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명	항공생리학	과목명(영문)	Aeronautical Physiology
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.		
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
의사소통능력 (MC1)	20	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력 (MC2)	20	조종사 자신에 대한 항공 운항 중에 발생하는 신체적 문제 등을 이해한다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
의사결정능력 (MC3)	20	항공기 운항 능력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표,과제,참여도
리더쉽 (MC4)	20	비행기 PIC로서 임무를 수행한다	발표,과제,참여도
조종능력 (MC5)	10	조종능력을 습득한다	발표,실습,참여도
전문실기능력 (MC6)	10	전반적인 운항 및 관제 그리고 공항 관련 지식에 대한 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명	항공영어	과목명(영문)	Aviation English
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.		
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
의사소통능력 (MC1)	30	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력 (MC2)	20	조종사와 관제사 간의 무선통신 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
의사결정능력 (MC3)	20	항공기 운항 능력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표,과제,참여도
리더쉽 (MC4)	10	비행기 PIC로서 임무를 수행한다	발표,과제,참여도
조종능력 (MC5)	10	조종능력을 습득한다	발표,실습,참여도
전문실기능력 (MC6)	10	전반적인 운항 및 관제 그리고 공항 관련 지식에 대한 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명	항공사고조사론	과목명(영문)	Air Accident Investigation
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.		
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
의사소통능력 (MC1)	20	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력 (MC2)	20	항공기 사고 조사 기법과 절차에 대해 이해한다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
의사결정능력 (MC3)	20	항공기 운항 능력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표,과제,참여도
리더쉽 (MC4)	20	비행기 PIC로서 임무를 수행한다	발표,과제,참여도
조종능력 (MC5)	10	조종능력을 습득한다	발표,실습,참여도
전문실기능력 (MC6)	10	전반적인 운항 및 관제 그리고 공항 관련 지식에 대한 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명	항공안전론(SMS)	과목명(영문)	Aviation Safety Management System
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.		
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
의사소통능력 (MC1)	20	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력 (MC2)	20	항공안전관리시스템에 대하여 지식을 습득한다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
의사결정능력 (MC3)	20	항공기 운항 능력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표,과제,참여도
리더쉽 (MC4)	20	비행기 PIC로서 임무를 수행한다	발표,과제,참여도
조종능력 (MC5)	10	조종능력을 습득한다	발표,실습,참여도
전문실기능력 (MC6)	10	전반적인 운항 및 관제 그리고 공항 관련 지식에 대한 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명	비행교육학운항	과목명(영문)	Flight Instructor Course
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.		
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
의사소통능력 (MC1)	10	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력 (MC2)	10	조종사의 항공기 조종 능력 향상을 위한 비행 이론을 습득한다	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
의사결정능력 (MC3)	20	항공기 운항 능력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표,과제,참여도
리더쉽 (MC4)	10	비행기 PIC로서 임무를 수행한다	발표,과제,참여도
조종능력 (MC5)	40	조종능력을 습득한다	발표,실습,참여도
전문실기능력 (MC6)	10	전반적인 운항 및 관제 그리고 공항 관련 지식에 대한 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명	조종석자원관리(CRM)	과목명(영문)	Crew Resource Management
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.		
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
의사소통능력 (MC1)	20	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력 (MC2)	20	조종사의 조종석자원관리 등 이론에 대해 습득한다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
의사결정능력 (MC3)	20	항공기 운항 능력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표,과제,참여도
리더쉽 (MC4)	20	비행기 PIC로서 임무를 수행한다	발표,과제,참여도
조종능력 (MC5)	10	조종능력을 습득한다	발표,실습,참여도
전문실기능력 (MC6)	10	전반적인 운항 및 관제 그리고 공항 관련 지식에 대한 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명	AI항공운항	과목명(영문)	AI Air Operation
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.		
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
의사소통능력 (MC1)	10	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력 (MC2)	10	조종사의 항공기 조종 능력 향상을 위한 비행 이론을 습득한다	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
의사결정능력 (MC3)	20	항공기 운항 능력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표,과제,참여도
리더쉽 (MC4)	10	비행기 PIC로서 임무를 수행한다	발표,과제,참여도
조종능력 (MC5)	40	조종능력을 습득한다	발표,실습,참여도
전문실기능력 (MC6)	10	전반적인 운항 및 관제 그리고 공항 관련 지식에 대한 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명	항공산업론	과목명(영문)	Aviation Industry Theory
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.		
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
의사소통능력 (MC1)	20	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력 (MC2)	20	조종사의 항공기 조종 능력 향상을 위한 비행 이론을 습득한다	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
의사결정능력 (MC3)	20	항공기 운항 능력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표,과제,참여도
리더쉽 (MC4)	20	비행기 PIC로서 임무를 수행한다	발표,과제,참여도
조종능력 (MC5)	10	조종능력을 습득한다	발표,실습,참여도
전문실기능력 (MC6)	10	전반적인 운항 및 관제 그리고 공항 관련 지식에 대한 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명	고성능 항공기	과목명(영문)	Heavy Aircraft Performance
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 민항 조종사서 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.		
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
의사소통능력 (MC1)	10	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력 (MC2)	20	조종사의 항공기 조종 능력 향상을 위한 비행 이론을 습득한다	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
의사결정능력 (MC3)	20	항공기 운항 능력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표,과제,참여도
리더쉽 (MC4)	10	비행기 PIC로서 임무를 수행한다	발표,과제,참여도
조종능력 (MC5)	20	조종능력을 습득한다	발표,실습,참여도
전문실기능력 (MC6)	20	전반적인 운항 및 관제 그리고 공항 관련 지식에 대한 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

과목 프로파일			
과목명	ATP 운항	과목명(영문)	ATP Flight Training
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.		
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
의사소통능력 (MC1)	10	수업 태도, 준비, 참여도 등의 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
문제해결능력 (MC2)	10	조종사의 항공기 조종 능력 향상을 위한 비행 이론을 습득한다	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험
의사결정능력 (MC3)	20	항공기 운항 능력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표,과제,참여도
리더쉽 (MC4)	10	비행기 PIC로서 임무를 수행한다	발표,과제,참여도
조종능력 (MC5)	40	조종능력을 습득한다	발표,실습,참여도
전문실기능력 (MC6)	10	전반적인 운항 및 관제 그리고 공항 관련 지식에 대한 이해력을 기준으로 이수 할 수 있다.	발표, 과제, 참여도, 중간/기말시험

10. 전공 이수 요건

학위명칭	이수 요건	비고
항공운항학사	**[필수]** • 필수 이수교과목 및 전공 이수교과목에 대한 학점 충족 **[선택-1항목 이상]/ 졸업심사 전까지 제출** • 졸업 논문 제출(논문 심사 통과) • 사업용 조종사 자격 취득 • 자가용조종사자격 취득 및 총 비행시간 200시간 이상 • 자가용조종사자격 취득 및 사업용조종사면장 국가필기시험 (교통안전공단 학과시험) 전과목 합격	

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. 연혁

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
2024. 06. 23. 글로벌현장학습 (비행실습 및 어학연수)

3. 교과 운영 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

전공능력	전공능력 정의	평가방법
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
- 항공기 운용대수의 증가로 MRO시장 지속 성장 예상
- 항공기 정비비는 운송원가의 약 17%를 차지하여 항공기 수의 증가는 MRO 산업의 시장규모 확대를 의미하며, MRO 시장은 확대될 것으로 예상
- 항공기 수명주기 동안 항공기 운영자가 지출하는 비용중 가장 큰 부분을 차지하는 분야는 운영유지 분야로 이는 MRO산업의 성장가능성을 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

이수 구분	과목명	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	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		
전필	물리학의이해	3	3	3																						과목이동
전필	항공기기체 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	항공기기체 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			학기당5시간
전필	항공기자동제어	3																3	3							
전공과목 합계		95	12.5	10	4	12.5	10	4	18.5	10	12	18.5	13	8	15.5	10	8	12.5	10	4	4.5	4	5	0.5	1	0	

7. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명					
1학년	1학기	항공기 기체 I 3-3-0	항공우주학 개론 3-3-0	정비기초실습 3-0-4	물리학의이해 3-3-0		
	2학기	가스터빈엔진 3-3-0	항공통신 항법계기 3-3-0	공업역학 3-3-0	가스터빈엔진 실습 3-0-4		
2학년	1학기	항공전자기초 3-3-0	항공법 3-3-0	유체역학 3-3-0	항공전자기초 실습 3-0-4	항공기체 실습 I 3-0-4	항공기설계 제도 3-0-4
	2학기	항공역학 3-3-0	항공인적요소 3-3-0	항공기 기체 II 3-3-0	항공정비일반 3-3-0	항공통신 항법계기실습 3-0-4	항공기체 실습 II 3-0-4
3학년	1학기	왕복엔진 3-3-0	열역학 3-3-0	항공정비 실무영어 3-3-0	왕복엔진실습 3-0-4	창의적종합 설계 3-0-4	
	2학기	재료역학 3-3-0	헬리콥터공학 3-3-0	항공기 자동제어 3-3-0	경량엔진실습 3-0-4		
4학년	1학기	항공정비 에티켓 3-3-0	비행실습 I 1-0-5				
	2학기						

8. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전필	사제동행세미나1~8				30	30	40	100
전필	물리학의이해	30	30	40				100
전필	항공기기체 I	30	30	40				100
전필	정비기초실습	30	30		40			100
전필	가스터빈엔진	30	30	40				100
전필	항공통신항법계기	30	30	40				100
전필	가스터빈엔진실습	30	30		40			100
전필	항공전자기초	30	30	40				100
전필	항공법	30	30	40				100
전필	항공전자기초실습	30	30		40			100
전필	항공기체실습 I	30	30		40			100
전필	항공역학	30	30	40				100
전필	항공인적요소	30	30	40				100
전필	항공기기체 II	30	30	40				100
전필	항공통신항법계기실습	30	30		40			100
전필	항공기체실습 II	30	30		40			100
전필	왕복엔진	30	30	40				100
전필	항공정비일반	30	30	40				100
전필	왕복엔진실습	30	30		40			100
전필	경량엔진실습	30	30		40			100
전선	항공우주학개론	30	30	40				100
전선	공업역학	30	30	40				100
전선	유체역학	30	30	40				100
전필	항공기설계제도	30	30		40			100
전선	재료역학	30	30	40				100
전선	열역학	30	30	40				100
전필	항공정비실무영어	30	30	40				100
전선	창의적종합설계	30	30		40			100
전필	헬리콥터공학	30	30	40				100
전선	항공정비에티켓			30		30	40	100
전필	비행실습 I	30	30		40			100
전필	항공기자동제어	30	30	40				100
역량 총합		900	900	790	470	60	80	

9. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	사제동행세미나1-8	과목명(영문)	Seminar for Career Development 1~8
개요 및 특성	교수와 학생간 인성, 진로, 취업 등에 관한 상담을 하여 진로, 취업을 위한 기본 소양을 갖추게 한다.		
교과목표	학생들 개개인의 학업, 역량, 가정형편, 졸업 후 취업 등을 고려하여 개별 상담을 통해 사제지간의 관계를 친밀하게 하고자 함		
교과내용	교수님들이 멘토가 되어 학부생들을 입학에서부터 졸업 전까지 1:1 맞춤형으로 지도		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/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(국문)	물리학의이해	과목명(영문)	Understanding of Physics
개요 및 특성	힘과 운동사이에 성립되는 법칙들을 체계화한 학문으로 정역학과 도역학을 학습한다		
교과목표	물리의 기초지식으로 공학 기술의 이해 및 응용을 한다.		
교과내용	자연의 물리적 성질과 현상을 이해하고 현대 사회에서 사용되고 있는 공학기술에 응용할 수 있게 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
실용적융복합능력 (MC1)	30%	○ 항공산업을 위한 기초학문에 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해할 수 있다. ○ 변화하는 항공분야에 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.	시험
전문적실무 능력(MC2)	30%	○ 항공과 관련된 물리적인 상황을 정확히 이해하고 전문적 이론을 제시할 수 있다. ○ 항공과 관련된 물리적 이론을 바탕으로 전문적실무능력을 갖출 수 있다.	시험
창의적문제 해결력(MC3)	40%	○ 항공전문가로서 물리 지식과 책임을 갖고 문제 해결을 할 수 있다. ○ 물리적으로 관련된 여러 가지의 문제 상황을 인식하고 합리적인 결정을 할 수 있다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	항공기 기체 I	과목명(영문)	Aircraft Structure I
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.		
교과목표	항공기에 장착되어 있는 계기 및 항법장치에 대하여 학습한다.		
교과내용	항공기 기체에 대한 구조형식과 각 부재의 역할, 재료와 그 기계적 성질 등을 다루고 항공기 구조의 수리 및제작에 대한 내용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합능력 (MC1)	30%	항공기 기체의 구조와 각 부품의 구조/기능을 익히고, 각 분야별 점검방법과 수리 방법을 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(국문)	정비기초실습	과목명(영문)	Basic Maintenance Practice
개요 및 특성	항공기 정비의 기초에 속하는 공구사용, 측정작업, 안전결선, 토크렌치사용, 도면 해독, 리벳작업, 튜브밴딩작업, 판금작업과 엔진 관련 지식 및 실기 등 항공기 정비의 기본이 되는 작업을 모듈 단위로 실습한다		
교과목표	항공기 정비 실무를 하기 위하여 기본적인 지식을 학습한다.		
교과내용	일반공구, 측정공구, 안전 및 자상취급과 서비스 작업, 항공기 중량 및 평형관리 등 관련된 내용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합능력 (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(국문)	가스터빈엔진	과목명(영문)	Gas Turbine Engine
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		
교과목표	항공기용 가스터빈엔진에 대한 열역학적 해석, 엔진의 성능에 대하여 학습한다.		
교과내용	가스터빈엔진의 구조와 명칭, 가스터빈 엔진의 사이클 등 관련된 내용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합능력(MC1)	30%	○ 항공기 가스터빈엔진 필요한 업무들의 범위와 시스템을 이해할 수 있다. ○ 변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위한 다양한 지식과 경험을 쌓기 위해 노력한다.	시험
전문적실무능력(MC2)	30%	○ 주어진 상황을 정확히 이해하고 항공공학의 전문적 이론을 제시할 수 있다. ○ 제시된 전문적 이론을 바탕으로 항공산업분야 전문적 실무능력을 갖출 수 있다.	시험
창의적문제해결력(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(국문)	항공통신항법계기	과목명(영문)	Aircraft Instrument and Navigation
개요 및 특성	항공계기, 통신시스템, 항법시스템 습득하기 위해 항공통신항법계기를 학습한다.		
교과목표	항공기에 장착되어 있는 계기 및 항법장치에 대하여 학습한다.		
교과내용	항공계기의 종류와 특징, 항법장치의 종류 등 관련된 내용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합능력(MC1)	30%	항공통신항법계기 분야에 필요한 업무들의 범위와 시스템의 이론과 지식을 이해할 수 있다.	시험
전문적실무능력(MC2)	30%	항공통신항법계기분야의 주어진 상황을 정확히 이해하고 전문적 이론을 제시할 수 있으며 전문적 실무능력을 갖출 수 있다.	시험
창의적문제해결력(MC3)	40%	항공전문가로서 항공통신항법계기관련 이론지식을 습득하여 항공산업의 문제 상황을 인식하고 합리적인 결정을 내려 문제해결을 할 수 있다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	가스터빈엔진실습	과목명(영문)	Gas Turbine Engine Practice
개요 및 특성	항공기 가스터빈 엔진이 모듈 단위로 분리되지 않은 상태에서 엔진의 외부에 장착된 전기배선, 보기부품, 엔진마운트 등 엔진 외부 장착품 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		
교과목표	항공기용 가스터빈엔진의 주요 계통의 구성품 장,탈착 및 점검을 실습한다.		
교과내용	가스터빈엔진의 연소실 장,탈착, 가스터빈엔진의 연료계통 점검 등 관련된 내용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합능력(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(국문)	항공전자기초	과목명(영문)	Aviation Electronics
개요 및 특성	항공정비사로써 습득해야 할 항공기 전기전자의 원리, 구성품, 회로도에 대한 개념을 교육하는 과목으로 편성되고 항공정비 자격증 시험에 대비할 수 있다.		
교과목표	항공기의 전자계통 및 항공기에 사용되고 있는 기초 회로에 대하여 학습한다.		
교과내용	전자의 기초, Dimming 회로, 조명회로, 발연감지회로 등 관련된 내용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합능력(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(국문)	항공법	과목명(영문)	Aviation Law
개요 및 특성	항공기와 관련된 국내 및 국제법체계를 배우고 항공기정비 현장에서 적용되는 정비분야 업무를 수행할 수 있도록 실제 적용되는 관련 법령과 적용절차를 배운다.		
교과목표	항공종사자로서의 필수적으로 필요한 항공기의 운용 및 관리에 대한 법적 근거를 학습한다.		
교과내용	항공법, 항공법 시행령, 항공법 시행규칙 등 관련내용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합능력(MC1)	30%	항공기 정비 업무에 종사하기 위한 기본조건과 정비행위와 관련된 법적인 요소를 배울 수 있다.	시험
전문적실무능력(MC2)	30%	항공기 정비를 위한 종사자, 조직, 시스템, 품질관리 등의 필수 조건을 이해할 수 있다.	시험
창의적문제해결력(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(국문)	항공전자기초실습	과목명(영문)	Aviation Electronics Practice
개요 및 특성	본 교과는 항공정비사 자격증 취득에 필요한 항공기 전기전자 계통 구성원리 및 회로도 구성을 습득함으로 써 항공정비 자격증 시험에 대비할 수 있다.		
교과목표	항공기 각 시스템에 사용되고 있는 전기, 전자 및 계기에 대하여 실습을 한다.		
교과내용	항공 전기, 전자 및 계기 구성품의 점검 등 관련 내용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합능력(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
전문적실무능력(MC2)	30%	○ 항공전자관련 기초적인 실습을 통해 주어진 상황을 정확히 이해하고 전문적 이론을 제시할 수 있다. ○ 항공전자관련 기초적인 이론과 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(국문)	항공기체실습 I	과목명(영문)	Aircraft Airframe Practice I
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.		
교과목표	항공 산업체에서 요구하는 항공기 기체 수리와 정비를 학습한다.		
교과내용	항공기 기체구조, 항공기 기체 수리 등 관련된 내용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합능력(MC1)	30%	항공기 기체의 구조와 각 부품의 구조/기능을 익히고, 각 분야별 점검방법과 수리 방법 테크닉을 배울 수 있다.	시험
전문적실무능력(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(국문)	항공역학	과목명(영문)	Aerodynamics
개요 및 특성	항공기 비행에 대한 환경요소 ,물리법칙 및 비행원리를 이해하고, 항공기 비행 성능, 조종원리 및 안정성 관련 지식을 습득한다.		
교과목표	유체역학의 기본적인 지식을 바탕으로, 비압축성 공기중의 비행체 주위에서 발생하는 양력과 항력의 발생에 대한 핵심적인 이론을 학습한다.		
교과내용	2차원 에어포일 및 3차원 유한 날개주위에서 발생하는 양력, 항력 및 모멘트의 공기역학적 특성을 이해하며, 향후 비행체 해석 및 설계에 필요한 기본적인 비행원리를 강의한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합능력(MC1)	30%	항공기에 적용되는 공기역학적 특성을 이해 할 수 있다.	시험
전문적실무능력(MC2)	30%	미래의 항공기에 적용할 수 기술을 이해 할 수 있다.	시험
창의적문제해결력(MC3)	40%	주어진 문제에 대하여 합리적인 이론을 적용할 수 있다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	항공인적요소	과목명(영문)	Human Factor
개요 및 특성	항공기정비에 관련되는 인간과 관련되는 요소, 즉, 인적요인, 안전체계, 인적오류, 환경, 의사소통 등의 관련요소가 항공기정비에 미치는 영향을 습득하여 항공정비사의 기본 자질을 향상시킨다.		
교과목표	항공정비의 안전과 효율분야에서 인적요인에 대하여 학습한다.		
교과내용	인적요소의 개요, 안전관리체계, 인적성능과 한계 등 관련된 내용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합능력(MC1)	30%	항공기 정비를 수행하는 인간의 심리, 인간의 능력과 한계가 정비업무에 미치는 영향을 학습하고 대처하는 능력을 함양한다.	시험
전문적실무능력(MC2)	30%	항공기를 정비하는 종사자의 심적 상태를 최적화하기 위한 방법과 절차를 배운다.	시험
창의적문제해결력(MC3)	40%	항공기 정비와 관련된 인적 안전저해요소를 최소화할 수 있고 위험요소에 대처할 수 있는 능력을 배양한다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	항공기 기체 II	과목명(영문)	Aircraft Structure II
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.		
교과목표	항공기 기체 구조와 역할에 대하여 학습한다.		
교과내용	항공기 기체에 대한 구조형식과 각 부재의 역할, 재료와 그 기계적 성질 등을 다루고 항공기 구조의 수리 및 제작에 대한 내용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합능력(MC1)	30%	항공기 기체의 구조와 각 부품의 구조/기능을 익히고, 각 분야별 점검방법과 수리 방법을 배울 수 있다.	시험
전문적실무능력(MC2)	30%	항공기 정비업무의 근간이 되는 항공기기체의 구조를 익히고, 복잡하고 정교한 각 세부시스템을 이해하여 정비업무를 수행할 수 있는 필수지식을 터득한다.	시험
창의적문제해결력(MC3)	40%	항공기 각 계통별 고장 내용을 진단하고 그 수리방법을 배양한다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	항공통신항법계기실습	과목명(영문)	Aviation Communication, Navigation and Instrument Practice
개요 및 특성	항공계기, 통신시스템, 항법시스템 등의 실습을 통해 항공통신항법계기 실습을 수행한다.		
교과목표	항공기 각 시스템에 사용되고 있는 전기, 전자 및 계기에 대하여 실습을 한다.		
교과내용	항공 전기, 전자 및 계기 구성품의 점검 등 관련 내용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합능력 (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(국문)	항공기체실습 II	과목명(영문)	Aircraft Airframe Practice II
개요 및 특성	항공기 정비사로써 항공기 하드웨어로 정비(타이어 장 탈착, 기타 부품 성능점검)시 정격공구의 사용방법과 정격부품(볼트 너트 조 볼트 리벳 케이블 작업)과 정밀측정기기 사용등으로 정확한 체결과 수리를 하기위한 실습교육으로 하는 과목으로 편성되며 본교과는 항공정비사 자격취득에 필요한 실기 및 구술대비를 할 수 있다		
교과목표	항공 산업체에서 요구하는 항공기 기체 수리와 정비를 학습한다.		
교과내용	항공기 기체구조, 항공기 기체 수리 등 관련된 내용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합능력 (MC1)	30%	항공기 기체의 구조와 각 부품의 구조/기능을 익히고, 각 분야별 구체적이고 세분화 된 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(국문)	왕복엔진	과목명(영문)	Reciprocating Engine
개요 및 특성	항공기 왕복기관의 기본 이론과 성능, 구조 및 명칭에 대한 지식을 습득하도록 교육한다.		
교과목표	항공기용 왕복기관에 대한 열역학적 해석, 연료, 기화기에 대하여 학습한다.		
교과내용	항공기용 왕복기관의 종류와 작동원리, 연료분사장치, 흡기 및 배기 시스템 등 관련된 내용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합능력(MC1)	30%	항공기용 왕복기관에 대한 열역학적 해석, 연료, 기화기에 대하여 이해할 수 있다.	시험
전문적실무능력(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
창의적문제해결력(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(국문)	항공정비일반	과목명(영문)	General for Aircraft Maintenance
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.		
교과목표	항공정비사가 정비업무를 수행하기 위하여 알아야 할 항공기와 장비 등에 대한 기초원리와 정비실무에 대하여 학습한다.		
교과내용	항공기 도면, 항공기 중량 및 평형관리, 항공기 세척과 부식 방지 처리 등에 관련된 내용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합능력(MC1)	30%	항공기 정비를 수행하기 위한 기본절차, 안전사항, 장비활용 등 항공기 정비사로서의 필수 지식을 함양한다.	시험
전문적실무능력(MC2)	30%	항공기를 관리하고 정비하기 위한 공통적인 기본 절차 및 공구 사용 방법을 배운다.	시험
창의적문제해결력(MC3)	40%	항공기 정비와 관련된 안전저해요소를 알 수 있고 위험요소에 대처할 수 있는 지식을 학습한다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	왕복엔진실습	과목명(영문)	Reciprocating Engine Practice
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.		
교과목표	항공기용 왕복엔진의 주요 계통의 구성품 장,탈착 및 점검을 실습한다.		
교과내용	왕복엔진의 흡기, 배기계통 구성품 장탈착, 시동계통의 장,탈착 및 점검 등 관련된 내용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합능력 (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(국문)	경량엔진실습	과목명(영문)	Lightweight Engine Practice
개요 및 특성	경량 항공기에 사용되는 ROTAX 엔진의 각 계통에 대하여 장,탈착 및 점검 실습을 한다.		
교과목표	경량 항공기에 사용되는 엔진의 각 계통에 대하여 장,탈착 및 점검 실습을 한다.		
교과내용	경량 엔진의 종류와 특징, 흡기 및 배기 시스템, 연료 시스템 등 관련된 내용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합능력 (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(국문)	항공우주학개론	과목명(영문)	Introduction to Aviation
개요 및 특성	항공우주와 관련된 자연현상을 이해하고, 항공기의 비행원리, 비행특성, 구조 등을 배우며 항공기 운영과 관련된 기반지식을 습득한다.		
교과목표	항공공학에 필요한 기초적인 지식을 학습한다.		
교과내용	항공기의 발달사 및 개요, 항공기 구조, 항공역학, 항공기 계통 등과 관련된 내용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합능력(MC1)	30%	항공기 운용공간에서 작용되는 비행원리 및 항공기 시스템의 역할과 기능에 대한 지식을 배양한다.	시험
전문적실무능력(MC2)	30%	비행이론, 항공기구조, 비행운영 등 항공기와 관련된 지식과 필수 소양을 학습한다	시험
창의적문제해결력(MC3)	40%	항공기에 적용된 비행원리 및 각 시스템의 기능을 이해하고 항공기를 관리할 수 있는 능력을 구비한다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	공업역학	과목명(영문)	Mechanics
개요 및 특성	힘과 운동 사이에 성립되는 법칙들을 체계화한 학문으로 정역학과 도역학을 학습한다		
교과목표	힘을 받는 강체에서 일어나는 물리적 현상을 이해하고 이를 항공 분야에 응용한다.		
교과내용	힘의 평형, 힘의 합성 및 분력, 강체의 자유 물체도 등과 관련된 내용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합능력(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
전문적실무능력(MC2)	30%	○ 항공과 관련된 공업역학적 상황을 정확히 이해하고 전문적 이론을 제시할 수 있다. ○ 항공과 관련된 공업역학적인 이론을 바탕으로 전문적실무능력을 갖출 수 있다.	시험
창의적문제해결력(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(국문)	유체역학	과목명(영문)	Fluid Mechanics
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.		
교과목표	유체의 성질의 기본지식을 습득하여 항공역학에 응용할 수 있도록 한다.		
교과내용	유체의 성질, 유체 정역학, 유동의 기본 방정식 등 관련된 내용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합능력(MC1)	30%	공기 및 유체의 기본적 성질을 이해하고 응용 할 수 있다.	시험
전문적실무능력(MC2)	30%	유체역학적 특성을 이해하여 항공기 및 자동차에 적용 할 수 있다.	시험
창의적문제해결력(MC3)	40%	유체 속을 이동하는 물체에 유체역학적인 이론을 적용할 수 있다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	항공기설계제도	과목명(영문)	Computer Aided Design
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.		
교과목표	컴퓨터 소프트웨어를 이용하여 항공기 부품의 설계를 학습한다.		
교과내용	소프트 웨어 사용법, 2D 도면, 3D 모델링 등 관련 내용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합능력(MC1)	30%	주어진 설계도면을 이해하여 3차원 모델링을 할 수 있다.	시험
전문적실무능력(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(국문)	재료역학	과목명(영문)	Mechanics of Materials
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.		
교과목표	정정계에서 축하중, 비틀림, 굽힘 등의 외력을 받는 재료의 응력과 변형에 대하여 학습한다.		
교과내용	축하중, 비틀림, 굽힘, 응력과 변형률 등과 관련된 내용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합능력(MC1)	30%	구조물에 대하여 재료역학 이론을 적용 할 수 있다.	시험
전문적실무능력(MC2)	30%	구조물에 적용되는 역학적 이론을 이해 할 수 있다.	시험
창의적문제해결력(MC3)	40%	다양한 구조물에 대하여 합리적인 이론을 적용할 수 있다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	열역학	과목명(영문)	Thermodynamics
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.		
교과목표	열과 일에 관련된 물질의 열역학적인 성질을 이해하여 항공기 동력장치에서 요구하는 사이클 해석을 학습한다.		
교과내용	열역학 제 1법칙, 열역학 제2법칙, 카르노사이클, 오토사이클, 브레이튼 사이클 등과 관련된 내용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합능력(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
전문적실무능력(MC2)	30%	열과 일, 에너지의 변환, 물질의 상태 변화와 이들과 관련된 물질의 성질을 이해할 수 있다.	시험
창의적문제해결력(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	과목명(영문)	Aviation Maintenance Practice English
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		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합능력(MC1)	30%	항공정비분야의 전문적 실무 용어들을 이해할 수 있으며 현장에서 빠른 적용을 할 수 있다.	시험
전문적실무능력(MC2)	30%	항공산업 현장에서 쓰이는 실무용어를 빠른 이해와 원활한 소통을 통해 전문적인 실무능력을 쌓고 적용할 수 있다.	시험
창의적문제해결력(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(국문)	창의적종합설계	과목명(영문)	Creative Engineering Design
개요 및 특성	창의적 종합설계능력을 배가하여 항공분야에 필요한 창의적인 능력을 배양한다		
교과목표	항공분야에 필요로 하는 창의적 설계능력을 배가한다.		
교과내용	창의적설계에 대한 소개와 적용을 통하여 창의적인 능력을 배양한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합능력(MC1)	30%	항공기 부품 및 기계 부품에 대한 기능 및 설계를 이해 할 수 있다.	시험
전문적실무능력(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(국문)	헬리콥터공학	과목명(영문)	Helicopter Engineering
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.		
교과목표	회전익 항공기인 헬리콥터에 대하여 학습한다.		
교과내용	헬리콥터의 종류와 특징, 정지 비행, 헬리콥터의 비행성능 등 관련 내용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합능력(MC1)	30%	변화하는 항공산업의 적응력을 높이기 위하여 헬리콥터에 대한 다양한 지식과 현장에서의 실용적인 직무기술을 습득한다.	시험
전문적실무능력(MC2)	30%	항공 전문가로서 헬리콥터에 대한 이론적인 내용과 기술적인 지식을 배우고 이해한다.	시험
창의적문제해결력(MC3)	40%	국내외 헬리콥터 산업의 현황 및 문제점에 관하여 고찰하고, 미래 항공산업에서의 헬리콥터가 차지하는 비중과 역할에 대하여 학습한다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	항공정비에티켓	과목명(영문)	Aviation Maintenance Etiquette
개요 및 특성	항공종사원이 갖추어야 할 다양한 서비스 매너 및 에티켓의 개념을 이해한다.		
교과목표	국제화 시대에 부응하는 항공정비의 에티켓 함양		
교과내용	에티켓의 이론이해와 항공정비에 적용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의적문제해결력(MC3)	30%	항공종사원이 갖추어야 할 다양한 서비스 매너 및 에티켓의 개념과 이해를 기초로하여 보다 높은 수준의 서비스 질적 향상과 개발, 기술관리 등 지식과 경험을 쌓을 수 있다.	시험
자기개발능력(MC5)	30%	글로벌 시대에 맞는 기본적인 매너와 에티켓을 이론과 실습을 통하여 습득하고 조직 내 역량을 갖춘 전문가로 성장 할 수 있다.	시험
대인관계능력(MC6)	40%	항공종사원 및 항공정비사간의 원활한 커뮤니케이션으로 서비스 기술을 향상시킬 수 있다.	시험, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	비행실습 Ⅰ	과목명(영문)	Flight Training Ⅰ
개요 및 특성	비행실습을 통하여 항공운항에 대한 시스템을 이해한다.		
교과목표	실제 항공기를 조종할 수 있는 학습을 한다.		
교과내용	항공기 공중 조작, 기동, 이륙 및 착륙 등 관련 내용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합능력(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
전문적실무능력(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 해결 할 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

과목 프로파일			
과목명(국문)	항공기자동제어	과목명(영문)	Automatic Control of Aircraft
개요 및 특성	항공기에 적용되는 자동제어에 대한 공학적인 문제를 처리하는데 필요한 기초능력을 부여하기 위하여 항공기에 적용되는 자동제어 및 무인항공기 자동제어를 이해하도록 학습한다.		
교과목표	항공기에 사용되는 자동제어에 대하여 학습한다.		
교과내용	항공자동제어의 종류 및 사용 알고리즘에 대한 내용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
실용적융복합능력(MC1)	30%	무인화 되어가는 항공기의 자동제어를 이해 할 수 있다.	시험
전문적실무능력(MC2)	30%	항공기에 적용되는 자동제어를 이해 할 수 있다.	시험
창의적문제해결력(MC3)	40%	필요에 따라 적용되는 자동제어를 설정 할 수 있다.	시험, 보고서

10. 전공 이수 요건

학위명칭	이수 요건	비고
공학사	- 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
Smart Port Engineering

1. 교육목표

가. 창의적 사고력과 문제해결능력을 지닌 창의적(Creative) 인재양성
나. 다양한 지식을 융합하여 새로운 가치를 창출하는 혁신적인(Innovative) 교육과정
다. 미래 스마트항만 및 연안, 해양분야를 책임질 이론과 실무를 겸비한 실용적(Practical) 전문 인력 양성

2. 연혁

2023.08 스마트항만공학 신설(정원 30명)
2023.12 스마트항만 전문인력양성 업무협약(강릉시)
2024.02 스마트항만공학 제1회 입학

3. 교과 운영 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.
  ◦ 1 ~ 2학년
- 1학기 : 전공기초능력 및 기본교육
- 2학기 : 현장실습을 통한 실무 기본교육(온라인 교육)
  ◦ 3 ~ 4학년
- 기업에 근무하며 해당 직무 관련 심화교육 및 직무역량 고도화(온라인 교육 병행)

1) 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

2) 관련 자격증

- 토목기사, 해양공학기사, 해양자원개발기사
- 측량 및 지형공간정보기사, 건설재료시험기사, 건설안전기사
- 토목시공 기술사, 항만 및 해안기술사

3) 졸업 후 진로

- 국가 기술직 공무원, 국영기업
- 설계 및 시공기업
- 연구소
- 대학원

[기본과정]

4-1. 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

4-2. 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.
- 따라서, 위와 같은 배경으로 MC(지식이해능력), MC2(기술적용능력), MC3(창의적사고능력), MC4(커뮤니케이션능력), MC5(팀워크능력), MC6(윤리적판단능력)의 6개 항목으로 전공능력을 선정하였다.

4-3. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	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	항만학개론	3	3	3	-																						
기초	UAV기초	3	3	2	1																						
기초	해양환경학	3				3	3	-																			
기초	해양유체역학	3				3	2	1																			
기초	연안공간정보	3				3	2	1																			
전기	해안항만개론	3							3	3	-																
전기	해양시설기초설계	3							3	2	1																
전기	지반역학과실무	3							3	2	1																
전기	해안수리학	3										3	2	1													
전기	해안공학및실험	3										3	2	1													
전기	인공지능(AI)및머신러닝	3										3	2	1													
전기	CAD와컴퓨팅기초	3													3	1	2										
전기	해양에너지	3													3	3	-										
전기	연안방재종합설계	3													3	1	2										
전공과목 합계		46	6.5	6	1	9.5	8	2	9.5	8	2	9.5	7	3	9.5	6	4	0.5	1	0	0.5	1	0	0.5	1	0	

4-4. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명		
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	인공 지능(AI) 및 머신 러닝 3-2-1
3	1학기	CAD와 컴퓨팅 기초 3-1-2	해양에너지 3-3-0	연안방재종합설계 3-1-2
	2학기			

4-5. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전필	사제동행세미나	100						100
기초	항만학개론	15	35		30	20		100
기초	UAV 기초	30	40	10	20			100
기초	해양환경학	40	40		20			100
기초	해양유체역학	30	40	10	20			100
기초	연안공간정보	30	40	10	20			100
전기	해안항만개론	40	40		20			100
전기	해양시설기초설계	40	40	20				100
전기	지반역학과 실무	30	40	10	20			100
전기	해안수리학	30	40	10	20			100
전기	해안공학 및 실험	30	40	10	20			100
전기	인공지능(AI) 및 머신 러닝	30	40	20	10			100
전기	CAD와 컴퓨팅 기초	40	40	20				100
전기	해양에너지	30	40	10	20			100
전기	연안방재종합설계	30	40		20	10		100
역량 총합		545	555	130	240	30	0	

4-6. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	사제동행세미나 1~8	과목명(영문)	Seminar for career development
개요 및 특성	졸업요건 확인, 필수 이수 교과목 소개, 학과 전공 교과 학습 상담, 진로 상담		
교과목표	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.		
교과내용	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		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	100%	스스로를 관리하고 개발하는 능력, 자아 인식, 자기관리, 경력개발 능력 포함	상담 및 비교과과정 수료

과목 프로파일			
과목명(국문)	항만학개론	과목명(영문)	Introduction to Port Engineering
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.		
교과목표	필요한 문제해결능력과 혁신적 사고를 개발하고, 전문 분야에서의 경력을 쌓기 위한 실무 경험을 쌓는다.		
교과내용	- 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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
커뮤니케이션능력 (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			
과목명(국문)	UAV 기초	과목명(영문)	Fundamentals of UAV (Unmanned Aerial Vehicle)
개요 및 특성	무인 항공기의 기본 개념과 운용, 제어, 시스템 등에 대한 기초적인 이해를 다루는 교과목으로 항만분야에서의 UAV의 활용에 중점을 둔다.		
교과목표	무인 항공기 기술에 대한 기본적인 이해를 제공하고, UAV의 다양한 응용 분야에 대한 인식을 확장시키며, 학습자들이 관련 분야에서의 실무 역량을 키울 수 있도록한다.		
교과내용	- 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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
커뮤니케이션능력 (MC4)	20%	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 항만에 관련된 기술의 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	발표, 프로젝트 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	해양환경학	과목명(영문)	Maritime Environment
개요 및 특성	해양 환경 및 생태계에 대한 이해를 제공하고, 해양 오염, 생물 다양성, 해양 생태계의 기능 등을 다뤄 항만 주변의 해양환경에 대해 학습한다.		
교과목표	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.		
교과내용	- 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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
커뮤니케이션능력 (MC4)	20%	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 항만에 관련된 기술의 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	발표, 프로젝트 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	해양유체역학	과목명(영문)	Maritime Fluid Dynamics
개요 및 특성	해양 환경에서 유체의 움직임과 관련된 이론과 실무를 학습한다.		
교과목표	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.		
교과내용	- 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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
커뮤니케이션능력 (MC4)	20%	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 항만에 관련된 기술의 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	발표, 프로젝트 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	연안공간정보	과목명(영문)	Coastal Spatial Information
개요 및 특성	연안 및 해안 지역에 대한 정보를 수집, 분석, 관리하는 기술과 방법에 대한 이해를 제공하는 과목이다.		
교과목표	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.		
교과내용	- 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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
커뮤니케이션능력 (MC4)	20%	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 항만에 관련된 기술의 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	발표, 프로젝트 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	해안항만개론	과목명(영문)	Introduction to Coastal and Port Engineering
개요 및 특성	해안 및 항만 지역에 대한 기본 개념과 이해를 제공하는 교과목		
교과목표	해안 및 항만 지역에 대한 종합적인 이해를 제공하고, 해당 분야에서의 기본적인 지식과 개념을 습득		
교과내용	- 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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
커뮤니케이션능력 (MC4)	20%	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 항만에 관련된 기술의 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	발표 프로젝트 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	해양시설기초설계	과목명(영문)	Fundamental Design of Marine Facilities
개요 및 특성	해양 공학 분야에서 시설을 설계하는 기본적인 원리와 기술을 다루는 과목		
교과목표	해양 환경에서의 구조물 설계에 필요한 기본적인 원리와 기술을 습득하게 됩니다. 또한 프로젝트를 통해 현실적인 문제에 대한 해결 능력을 향상시키는데 그 목적이 있다.		
교과내용	- 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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	지반역학과 실무	과목명(영문)	Geo-technical Engineering and Practice
개요 및 특성	지반 역학 이론과 실무적인 지식을 결합하여 학생들이 지반 공학에 관련된 문제를 이해하고 해결하는데 필요한 기술과 능력을 갖추도록 하는 과목		
교과목표	지반 역학에 대한 이론적인 이해뿐만 아니라 현실적인 문제 해결에 필요한 실무적인 능력을 함양하여 지반 공학적인 문제에 대처하는데 있어서 그 목적이 있다.		
교과내용	- 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
커뮤니케이션능력 (MC4)	20%	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 항만에 관련된 기술의 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	발표, 프로젝트 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	해안수리학	과목명(영문)	Coastal hydraulics
개요 및 특성	해안 지역에서의 파랑, 조류, 유체 운동 등과 같은 수리적 현상을 이해하고 모델링하는데 필요한 이론과 기술을 다루는 과목		
교과목표	해안 지역에서의 수리적 현상을 이해하고 모델링하여 다양한 응용 분야에 활용할 수 있는 역량을 제공하는데 그 목적이 있다.		
교과내용	- 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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
커뮤니케이션능력 (MC4)	20%	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 항만에 관련된 기술의 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	발표, 프로젝트 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	해안공학 및 실험	과목명(영문)	Coastal Engineering and Experimentation
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		
교과목표	해안 및 해안구조물에 대한 이론적 이해와 실험적 기술을 통해 해안 지역의 안전성과 보호를 강화하는 데 필요한 전문 지식과 능력을 습득하는데 그 목적이 있다.		
교과내용	- 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
커뮤니케이션능력 (MC4)	20%	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 항만에 관련된 기술의 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	발표, 프로젝트 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	인공지능(AI) 및 머신 러닝	과목명(영문)	Artificial Intelligence and Machine Learning
개요 및 특성	컴퓨터 과학 및 인공 지능 분야에서 기본적인 이론과 실무적인 기술을 다루는 과목		
교과목표	인공 지능 및 머신 러닝의 이론과 기술을 이해하고 실제 데이터에 적용하여 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양하는데 목적이 있다.		
교과내용	- 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
커뮤니케이션능력 (MC4)	10%	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 항만에 관련된 기술의 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	발표, 프로젝트 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	CAD와 컴퓨팅 기초	과목명(영문)	Fundamentals of CAD and Computing
개요 및 특성	컴퓨터를 활용하여 디자인 및 엔지니어링 작업을 수행하는데 필요한 기술과 이론을 다루는 과목		
교과목표	CAD 소프트웨어를 활용하여 디자인 및 엔지니어링 작업을 수행하는 데 필요한 기술과 이론을 습득하고, 실제 프로젝트를 통해 실무 능력을 향상시키는데 그 목적이 있다.		
교과내용	- 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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	해양에너지	과목명(영문)	Ocean Energy
개요 및 특성	해양을 활용하여 에너지를 생성하고 활용하는 기술과 방법에 대해 다루는 과목		
교과목표	해양 에너지 기술에 대한 이론적인 기반을 이해하고, 다양한 에너지 자원을 활용하여 지속 가능한 에너지 생산 및 활용에 대한 전문 지식을 학습하는데 그 목적이 있다.		
교과내용	- 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
커뮤니케이션능력 (MC4)	20%	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 항만에 관련된 기술의 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	발표, 프로젝트 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	연안방재종합설계	과목명(영문)	Coastal Disaster Comprehensive Design
개요 및 특성	연안 지역에서의 재해 및 재난 상황을 예방하고 대비하기 위한 종합적인 설계 및 대책을 수립하는 데 필요한 이론과 기술을 다루는 과목		
교과목표	연안 지역에서의 재난 상황에 대비하여 종합적인 방재 대책을 수립하고 실행할 수 있는 능력을 함양하는데 그 목적이 있다.		
교과내용	- 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
커뮤니케이션능력 (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

[심화과정]

5-1. 심화과정 설치 근거

기본과정 수행한 전공 기초지식과 이론을 바탕으로 체계적 학습과 학생 개인의 성장, 그리고 산업체의 요구를 균형 있게 반영하기 위해 운영하고자 함.

- 기본과정에서 습득한 기초 지식을 바탕으로 전문적이고 응용 가능한 실무 능력을 배양.
- 고급 과정으로 전환하며 특정 분야에 대한 전문성 강화.
- 실제 업무와 연계된 심화된 지식과 기술을 익혀 졸업 후 실무에 즉시 적용 가능한 실무형 실무사례 학습
- 심화 과정을 통해 첨단기술(AI, IoT, 빅데이터 등)을 적용한 항만건설 및 물류분야의 전문성을 배양.

5-2. 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

5-3. 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'스마

트항만 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.

- 따라서, 위와 같은 배경으로 MC(지식이해능력), MC2(기술적용능력), MC3(창의적사고능력), MC4(커뮤니케이션능력), MC5(팀워크능력), MC6(윤리적판단능력)의 6개 항목으로 전공능력을 선정하였다.

5-4. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	
전심	해양개발공학	3				3	2	1							
전심	인프라재료학	3				3	2	1							
전심	해양공간종합설계	3				3	1	2							
전심	시뮬레이션기초	3							3	1	2				
전심	해양바이오센싱	3							3	2	1				
전심	해안공학종합설계	3							3	1	2				
전심	건설안전	3										3	3	-	
전심	사물인터넷(IoT)기술	3										3	3	-	
전심	해양에너지종합설계	3										3	1	2	
전공과목 합계		27				9	5	4	9	4	5	9	7	2	

5-5. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명		
3	1학기			
	2학기	해양개발공학 3-2-1	인프라재료학 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

5-6. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전심	해양개발공학	30	40	10	20			100
전심	인프라재료학	30	40	10	20			100
전심	해양공간종합설계	30	40		20	10		100
전심	시뮬레이션 기초	40	40	20				100
전심	해양바이오센싱	30	40	10	20			100
전심	해안공학종합설계	30	40	10		20		100
전심	건설안전	30	40	10			20	100
전심	사물 인터넷 (IoT) 기술	30	40	10	20			100
전심	해양에너지종합설계	30	40	10	20			100
역량 총합		280	360	90	120	30	20	

5-7. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	해양개발공학	과목명(영문)	Maritime Development Engineering
개요 및 특성	해양 자원을 활용하여 경제적 가치를 창출하고 지속 가능한 개발을 위한 과목		
교과목표	해양 자원을 활용하여 지속 가능한 개발을 추구하는데 필요한 이론과 기술을 제공하며, 실제 프로젝트를 통해 실무 능력을 향상시키는데 그 목적이 있다.		
교과내용	- 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
커뮤니케이션능력 (MC4)	20%	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 항만에 관련된 기술의 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	발표, 프로젝트 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	인프라재료학	과목명(영문)	Infrastructure Materials Science
개요 및 특성	인프라 구조물에 사용되는 재료의 특성, 성능, 제조 공정, 활용 방법 등에 대한 이론과 실무적인 지식을 다루는 과목		
교과목표	인프라 구조물에 필요한 다양한 재료에 대한 전문적인 지식과 기술을 제공하며, 안전하고 지속 가능한 인프라 구조물을 설계하고 관리하는 역량을 갖추는데 그 목적이 있다.		
교과내용	- 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
커뮤니케이션능력 (MC4)	20%	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 항만에 관련된 기술의 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	발표, 프로젝트 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	해양공간종합설계	과목명(영문)	Coastal Spatial Information Comprehensive Design
개요 및 특성	다양한 해양공간을 종합적으로 고려하여 설계 및 계획을 수립하는데 필요한 이론과 기술을 다루는 과목		
교과목표	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.		
교과내용	- 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
커뮤니케이션능력 (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			
과목명(국문)	시뮬레이션 기초	과목명(영문)	Fundamentals of Simulation
개요 및 특성	컴퓨터를 이용하여 다양한 해양환경을 모델링하고 모의실험을 통해 결과를 예측하는 데 필요한 기초적인 이론과 기술을 다루는 과목		
교과목표	다양한 시스템이나 프로세스를 모델링하고 이를 통해 예측하는 응용기술을 학습한다.		
교과내용	- 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	해양바이오센싱	과목명(영문)	Marine Biosensing
개요 및 특성	바이오센서의 개념과 원리를 이해하고, 해양분야에서 적용되고 있는 사례를 소개하는 과목		
교과목표	환경 모니터링 및 감시에 사용되는 센서를 개발하고 적용하는 데 필요한 이론과 기술을 이해하는데 목적이 있다.		
교과내용	- 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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
커뮤니케이션능력 (MC4)	20%	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 항만에 관련된 기술의 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	발표 프로젝트 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	해안공학종합설계	과목명(영문)	Coastal Engineering Comprehensive Design
개요 및 특성	해안구조물 및 해안공학 시스템을 종합적으로 설계하고 계획하는 과목		
교과목표	해안구조물 및 시스템을 종합적으로 설계하고 해안공학의 다양한 측면에 대해 심층적으로 이해하여, 현실적인 문제 해결 능력과 창의적 사고를 기르는데 목적이 있다.		
교과내용	- 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	건설안전	과목명(영문)	Construction Safety
개요 및 특성	건설 현장에서의 안전을 유지하고 관리하기 위한 이론과 실무 기술을 다루는 과목		
교과목표	건설 현장에서의 안전을 총괄적으로 이해하고 관리할 수 있는 능력을 기르고, 안전한 건설 환경을 조성하고 유지하기 위한 전문가로서의 역량을 갖추는 것을 목표로 한다.		
교과내용	- 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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	사물 인터넷 (IoT) 기술	과목명(영문)	The Internet of Things (IoT) Technology
개요 및 특성	인터넷을 통해 서로 연결된 다양한 사물이 데이터를 수집, 교환, 처리하고 상호 작용할 수 있는 기술에 대한 학습한다.		
교과목표	IoT 기술의 이해와 활용을 통해 현실 세계의 다양한 문제를 해결하고 새로운 서비스 및 제품을 개발할 수 있는 능력을 함양하는데 목적이 있다.		
교과내용	- 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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
커뮤니케이션능력 (MC4)	20%	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 항만에 관련된 기술의 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	발표, 프로젝트 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	해양에너지종합설계	과목명(영문)	Ocean Energy Comprehensive Design
개요 및 특성	다양한 해양에너지 시스템을 종합적으로 설계하고 계획하는 데 필요한 이론과 기술을 다루는 과목		
교과목표	다양한 해양 에너지 시스템을 종합적으로 이해하고 설계하는 능력을 통해 현실적인 문제에 대한 해결능력과 창의적 사고를 기르는 데 목적이 있다.		
교과내용	- 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
커뮤니케이션능력 (MC4)	20%	다양한 이해관계자와 효과적으로 소통하고, 복잡한 항만에 관련된 기술의 개념을 명확하고 이해하기 쉽게 전달하는 능력.	발표 프로젝트 보고서

6. 전공 이수 요건

학위명칭	이수 요건	비고
공학사	- 전공 기본과정 교과목 36학점 이수 - 종합설계(캡스톤디자인) 교과목 3학점 이수	

7. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험·실습실	비고
가브리엘 110호(전용강의실)	건설환경관 조파실험동	

스포츠레저학전공
Sport & Leisure

1. 교육목표

가. 풍부한 현장 경험과 실천을 바탕으로 스포츠•레저 분야의 개혁과 발전을 이끌어가는 실무형 지도자 (Street-Smart Leader) 양성

나. 체계적이고 전문적인 스포츠•레저 이론과 실기 역량을 바탕으로 스포츠•레저 분야의 저변확대와 활성화를 도모해 가는 준비된 전문가(Trained Master) 양성

다. 창의성과 실용적 지식을 바탕으로 스포츠•레저 분야의 융복합 산업을 선도하는 창의적 실천가(Active Bricoler) 양성

라 유비쿼터스적 비전과 글로컬 역량을 바탕으로 스포츠•레저 분야의 새로운 시장과 미래를 개척하는 혁신적 주창자 (Renovative Pioneer) 양성

2. 연혁

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)
2011. 문화체육관광부 지정 3급 생활체육지도자연수원 개원
2014. 문화체육관광부 지정 2급 유소년생활체육지도사연수원 지정
2015. 관광스포츠대학 관광스포츠레저학부 스포츠레저전공으로 개편
2016. 관광스포츠대학 스포츠레저학과로 개편
2017. 관광스포츠대학 스포츠레저학부 스포츠레저학전공으로 개편
2022. 관광스포츠대학 스포츠레저학과로 개편
2023. 트리니티융합대학 스포츠레저학전공으로 개편

3. 교과 운영 방안

스포츠레저분야의 선도인력 양성과 지역발전을 견인할 핵심리더 양성을 위해서는 학생의 능력을 함양시키는 것이 중요하다. 스포츠레저학전공에서는 다음의 교육중점 항목을 설정하고 교육과정을 편성·운영하여 인재 양성의 궁극적인 목표를 달성하려고 한다.

가. 스포츠지도의 원리를 이해하며, 이를 스포츠코칭 현장에 활용할 수 있는 전문인력 양성(창의성)

나. 스포츠경영의 이론과 실무를 배양함으로써 스포츠산업 및 공적 체육기관의 경제적·사회적 이익을 제고 할 수 있는 능력제고(전문성)

다. 스포츠경기 환경에 대한 이해와 시합훈련 효율성 및 안정적, 지속적인 선수 훈련여건을 조성할 수 있는 인재양성(현장성)

라. 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 트레이닝종합설계, 퍼스널트레이닝 등 스포츠 트레이너 교과목 등 학과만의 차별화된 교육으로 미래 스포츠레저 시장 및 산업을 선도할 수 있는 인재를 양성하고자 한다.

[기본과정]

4-1. 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	시험, 과제
MC4 (응용능력)	● 스포츠레저산업관련 기업에서 요구하는 전문적 실기 능력 및 이를 지도할 수 있는 능력을 갖추고 스포츠 기업 조직을 효율적으로 관리함으로써 스포츠레저 산업체의 성과 창출에 기여할 수 있는 능력	시험, 과제
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	시험, 과제
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.	세미나, 비교과

4-2. 전공능력 선정 배경

가. 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

나. 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 교과 과정 개발이 요구됨

다. 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 도시브랜드의 가치 상승에 산업체 및 지역사회의 요구 역시 이와 관련된 분야가 대부분이었으며, 2020년 강릉시가 관광 거점도시 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). 교양 과목 '올림픽인문학'수업을 스포츠레저학 전공 교수가 진행하면서 올림픽 전문가 양성 수업 실시 중 내·외부환경 SWOT 분석

내·외부환경 SWOT 분석

외부요인 \ 내부요인		강점(S)	약점(W)
		• 올림픽 아이스하키Ⅱ 경기장 레거시오너로서 교육시설 확보 및 교육 환경 개선 • 프론티어코스 스포테인먼트 연계 전공 개설 • 전공 교육 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 인력수요 증대 • 스포츠지식산업의 지역특화산업선정에 따른 현장·실무연계교육 강화 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

4-3. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	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	스포츠레저와 AI	2	2	1	1																					
기초	수상스포츠(수영)	2	2		2																					
기초	라켓스포츠(배드민턴)	2	2		2																					
기초	스포츠윤리	2				2	2																			
기초	멘탈스포츠(골프)	2				2		2																		
기초	퍼스널트레이닝	2				2		2																		
전기	스포츠사회학	2							2	2																
전기	체육사	2							2	2																
전기	라켓스포츠(테니스)	2							2		2															
전기	구기스포츠(농구)	2							2		2															
전기	구기스포츠(축구)	2							2		2															
전기	여가및레크리에이션	2										2	2													
전기	운동생리학	2										2	2													
전기	스포츠심리학	2										2	2													
전기	스키	2										2		2												
전기	탁구	2													2		2									
전기	지역스포츠레저종합설계	3													3		3									
전기	운동처방및트레이닝종합설계	2																2	2							
전기	동계스포츠(빙상)	2																2		2						
전공과목 합계		43	6.5	2	5	6.5	3	4	10.5	5	6	8.5	7	2	5.5	1	5	4.5	3	2	0.5	1	0	0.5	1	0	

4-4. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명				
1	1학기	스포츠레저와 AI 2-1-1	수상스포츠(수영) 2-0-2	라켓스포츠 (배드민턴) 2-0-2		
	2학기	멘탈스포츠(골프) 2-0-2	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	여가 및 레크리에이션 2-2-0	스포츠심리학 2-2-0	운동생리학 2-2-0	스키 2-0-2	
3	1학기	탁구 2-0-2	지역스포츠레저 종합설계 3-0-3			
	2학기	동계스포츠(빙상) 2-0-2	운동처방 및 트레이닝종합설계 2-2-0			

4-5. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전필	사제동행세미나1~8	50				50		100
기초	스포츠레저와 AI			50	50			100
기초	수상스포츠(수영)			50		50		100
기초	라켓스포츠(배드민턴)			50		50		100
기초	스포츠윤리			50		50		100
기초	멘탈스포츠(골프)			50	50			100
기초	퍼스널트레이닝			50		50		100
전기	스포츠사회학			50	50			100
전기	체육사			50	50			100
전기	라켓스포츠(테니스)			50		50		100
전기	구기스포츠(농구)			50		50		100
전기	구기스포츠(축구)			50		50		100
전기	여가및레크리에이션			50	50			100
전기	운동생리학			50	50			100
전기	스포츠심리학			50	50			100
전기	스키			50		50		100
전기	탁구			50		50		100
전기	지역스포츠레저종합설계			50	50			100
전기	운동처방및트레이닝종합설계			50		50		100
전기	동계스포츠(빙상)			50		50		100
역량 총합		50	0	950	450	550	0	

4-6. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	사제동행세미나1~8	과목명(영문)	Seminar for career development
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	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
지도능력 (MC5)	50%	1) 스스로를 관리하고 개발하는 능력을 가지고 있다. 2) 자아인식 및 자기관리를 통하여 실무적인 경력개발을 할 수 있다.	발표, 토론

과목 프로파일			
과목명(국문)	스포츠사회학	과목명(영문)	Sociology of Sport
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기초능력 (MC3)	50%	스포츠와 사회의 상호관계에서 발생하는 문제들을 인식하고 해결을 위하여 스포츠사회학적 이론을 적용할 수 있다.	시험
응용능력 (MC4)	50%	스포츠를 통해 또는 스포츠로 인해 발생하는 다양한 스포츠사회적 문제들에 대한 해결방안을 말 할 수 있다.	발표, 토론

과목 프로파일			
과목명(국문)	여가 및 레크리에이션	과목명(영문)	Leisure and Recreation
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기초능력 (MC3)	50%	여가시간에 활용할 수 있는 다양한 신체활동의 개념과 현장적용 가능성에 대해 알고, 레크레이션으로 즐길수 있는 프로그램을 만들 수 있다.	시험
응용능력 (MC4)	50%	다양한 계층의 사람들이 즐길 수 있는 레크리에이션 프로그램 사례를 정리한다.	발표, 토론

과목 프로파일			
과목명(국문)	스포츠심리학	과목명(영문)	Sport Psychology
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기초능력 (MC3)	50%	스포츠와 운동상황에서 적용되는 스포츠심리학 이론들을 인지하고, 문제가 있는 선수나 참여자들의 심리적 저해요인과 해결방안을 알 수 있다.	시험
응용능력 (MC4)	50%	스포츠와 운동상황에서 발생하는 방해요인에 대한 해결방안을 찾을 수 있다	발표, 토론

과목 프로파일			
과목명(국문)	스포츠심리학	과목명(영문)	Sport Psychology
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기초능력 (MC3)	50%	스포츠와 운동상황에서 적용되는 스포츠심리학 이론들을 인지하고, 문제가 있는 선수나 참여자들의 심리적 저해요인과 해결방안을 알 수 있다.	시험
응용능력 (MC4)	50%	스포츠와 운동상황에서 발생하는 방해요인에 대한 해결방안을 찾을 수 있다	발표, 토론

과목 프로파일			
과목명(국문)	스포츠윤리	과목명(영문)	Sport Ethics
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 페어플레이, 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 페어플레이, 스포츠와 일탈 및 폭력, 스포츠와 약물, 스포츠의 직업 윤리 등		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기초능력 (MC3)	50%	스포츠와 운동상황에서 발생하는 윤리적, 도덕적 문제들을 해결할 수 있다.	시험
지도능력 (MC5)	50%	문제가 되는 스포츠와 운동상황에 효과적인 프로그램을 제공할 수 있다.	발표, 토론

과목 프로파일			
과목명(국문)	체육사	과목명(영문)	History of Physical Education
개요 및 특성	각 시대적 변천과정에서 체육의 개념, 목적, 내용, 태도 등을 고찰함으로써 체육이 갖는 역사적 의의를 규명하고, 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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기초능력 (MC3)	50%	원시, 고대, 근대, 현제의 체육의 역사에 대해 설명할 수 있다.	시험
응용능력 (MC4)	50%	체육사적 사건들로부터 미래의 체육방향을 찾을 수 있다.	발표, 토론

과목 프로파일			
과목명(국문)	운동생리학	과목명(영문)	Exercise Physiology
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기초능력 (MC3)	50%	운동생리학의 이론과 현장적용 사례에 대해 말 할 수 있다.	시험
응용능력 (MC4)	50%	다양한 환경에서 적용되는 운동생리학의 기전에 대해 발표할 수 있다.	발표, 토론

과목 프로파일			
과목명(국문)	스포츠레저와 AI	과목명(영문)	Sportsleisure and AI
개요 및 특성	스포츠레저의 새로운 정보와 기술적인 데이터를 제공하며, 이러한 지식을 기반으로 인공지능을 적용할 수 있도록 한다.		
교과 목표	스포츠레저의 정보와 기술을 습득하여 인공지능을 적용할 수 있도록 한다.		
교과 내용	스포츠레저의 이론과 실기를 이해하고, 스포츠에서 AI 사례 탐구		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기초능력 (MC3)	50%	스포츠레저학 전문적 지식과 전공 기초 능력을 탐색하고, AI 지식과 스포츠 사례 탐구	필기 및 실기시험
응용능력 (MC4)	50%	다양한 환경에서 적용되는 스포츠와 AI의 지식에 대해 발표할 수 있다.	발표, 토론

과목 프로파일			
과목명(국문)	운동처방 및 트레이닝 종합설계	과목명(영문)	Exercise Prescription & Training
개요 및 특성	운동효과 극대화를 위한 운동처방 능력 및 처방 결과를 현장에 적용할 수 있는 트레이닝 지도 능력을 배양 하고, 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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기초능력 (MC3)	50%	운동처방 능력 및 처방결과를 현장에 적용하여 운동효과의 극대화를 할 수 있다.	시험
지도능력 (MC5)	50%	운동수준별, 대상별, 종목별 등에 필요한 운동처방과 트레이닝 효과에 적합한 설계를 할 수 있다.	발표, 토론

과목 프로파일			
과목명(국문)	구기스포츠(농구)	과목명(영문)	Basketball
개요 및 특성	농구의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상하고, 농구의 기초기술, 응용기술, 경기 전술 등을 학습한다.		
교과 목표	농구의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상한다.		
교과 내용	농구의 기초기술, 응용기술, 경기전술		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기초능력 (MC3)	50%	농구경기에 필요한 기초기술, 응용기술, 작전수행력을 발휘한다.	이론 및 실기시험
지도능력 (MC5)	50%	농구 기술들을 연마하고, 자신에게 맞는 농구지식을 개발한다.	실기시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	라켓스포츠(테니스)	과목명(영문)	Tennis
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		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기초능력 (MC3)	50%	테니스 경기에 필요한 기초기술, 응용기술, 작전수행력을 발휘한다.	이론 및 실기시험
지도능력 (MC5)	50%	테니스 기술들을 연마하고, 자신에게 맞는 테니스 지식을 개발한다.	실기시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	탁구	과목명(영문)	Table Tennis
개요 및 특성	탁구의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상하고, 탁구의 기초기술, 응용기술, 경기 전술 등을 학습한다.		
교과 목표	탁구의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상한다.		
교과 내용	탁구의 기초기술, 응용기술, 경기전술		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기초능력 (MC3)	50%	탁구 경기에 필요한 기초기술, 응용기술, 작전수행력을 발휘한다.	이론 및 실기시험
지도능력 (MC5)	50%	탁구 기술들을 연마하고, 자신에게 맞는 탁구 지식을 개발한다.	실기시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	수상스포츠(수영)	과목명(영문)	Swimming
개요 및 특성	수영의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상하고, 수영의 기초기술, 응용기술, 경기 전술 등을 학습한다.		
교과 목표	수영의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상한다.		
교과 내용	수영의 기초기술, 응용기술, 경기전술		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기초능력 (MC3)	50%	수영 경기에 필요한 기초기술, 응용기술, 작전수행력을 발휘한다.	이론 및 실기시험
지도능력 (MC5)	50%	수영 기술들을 연마하고, 자신에게 맞는 수영 지식을 개발한다.	실기시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	멘탈스포츠(골프)	과목명(영문)	Golf
개요 및 특성	골프의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상하고, 골프의 기초기술, 응용기술, 경기 전술 등을 학습한다.		
교과 목표	골프의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상한다.		
교과 내용	골프의 기초기술, 응용기술, 경기전술		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기초능력 (MC3)	50%	골프 경기에 필요한 기초기술, 응용기술, 작전수행력을 발휘한다.	이론 및 실기시험
응용능력 (MC4)	50%	골프 기술들을 연마하고, 자신에게 맞는 골프 지식을 개발한다.	실기시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	스키	과목명(영문)	Ski
개요 및 특성	스키의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상하고, 스키의 기초기술, 응용기술, 경기 전술 등을 학습한다.		
교과 목표	스키의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상한다.		
교과 내용	스키의 기초기술, 응용기술, 경기전술		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기초능력 (MC3)	50%	스키 경기에 필요한 기초기술, 응용기술, 작전수행력을 발휘한다.	이론 및 실기시험
지도능력 (MC5)	50%	스키 기술들을 연마하고, 자신에게 맞는 스키 지식을 개발한다.	실기시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	동계스포츠(빙상)	과목명(영문)	Speed Skating
개요 및 특성	빙상의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상하고, 빙상의 기초기술, 응용기술, 경기 전술 등을 학습한다.		
교과 목표	빙상의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상한다.		
교과 내용	빙상의 기초기술, 응용기술, 경기전술		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기초능력 (MC3)	50%	빙상 경기에 필요한 기초기술, 응용기술, 작전수행력을 발휘한다.	이론 및 실기시험
지도능력 (MC5)	50%	빙상 기술들을 연마하고, 자신에게 맞는 빙상 지식을 개발한다.	실기시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	라켓스포츠 (배드민턴)	과목명(영문)	Badminton
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		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기초능력 (MC3)	50%	배드민턴 경기에 필요한 기초기술, 응용기술, 작전수행력을 발휘한다.	이론 및 실기시험
지도능력 (MC5)	50%	배드민턴 기술들을 연마하고, 자신에게 맞는 배드민턴 지식을 개발한다.	실기시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	구기스포츠(축구)	과목명(영문)	Soccer
개요 및 특성	축구의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상하고, 축구의 기초기술, 응용기술, 경기 전술 등을 학습한다.		
교과 목표	축구의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상한다.		
교과 내용	축구의 기초기술, 응용기술, 경기전술		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기초능력 (MC3)	50%	축구 경기에 필요한 기초기술, 응용기술, 작전수행력을 발휘한다.	이론 및 실기시험
지도능력 (MC5)	50%	축구 기술들을 연마하고, 자신에게 맞는 축구 지식을 개발한다.	실기시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	퍼스널트레이닝	과목명(영문)	Personal Training
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		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기초능력 (MC3)	50%	PT에 필요한 자세를 취할 수 있고, 지도방법에 대해 시연할 수 있다.	이론 및 실기시험
지도능력 (MC5)	50%	PT를 위한 자신의 체력을 기른다.	실기시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	지역스포츠레저종합설계	과목명(영문)	local sport leisure comprehensive design
개요 및 특성	스포츠레저학과 1, 2학년 과정 중 배운 전공기초/필수, 전공일반/심화 지식을 바탕으로 지역사회에서 제기한 스포츠레저 분야 과제에 대한 기획, 수행, 분석 등의 과정을 팀 활동을 통해 경험하게 함으로써 사회에서 요구하는 문제해결 능력, 협업 능력, 실무 능력 등을 갖춘 창의적 인재 양성을 목표로 하는 종합 설계 교과목. 편성된 각 팀별로 지역사회 스포츠레저 시장에서 요구되는 과제를 기획하고 설계 제작하는 과정을 통하여 문제이해 분석 및 합리적 해결능력을 기른다. 또한 지역사회 스포츠레저분야 멘토와 유기적으로 협력하여 프로젝트를 지속적으로 수행하며 구체적인 팀원간 업무 할당을 통해 상호간의 팀워크를 맞추어 작품을 성공시킨다.		
교과 목표	지역스포츠레저의 현황 및 문제점을 분석하고 지역스포츠레저산업체의 현장을 방문하고 운영상황을 체험하여 해결점이나 개선점을 찾는 등 지역스포츠레저 산업체에서 일할 수 있는 지식과 역량 배양을 목표로 한다.		
교과 내용	지역스포츠레저 현황 및 활동실태 분석, 지역스포츠레저산업체 및 사업운영 파악, 지역스포츠레저 사업을 위한 종합설계 구성 등과 관련된 내용		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기초능력 (MC3)	50%	1) 주어진 문제 해결을 위하여 필요한 전공지식과 여러 도구를 이용하여 선정하고 타당성을 입증할 수 있다. 2) 이론 및 개념을 이해하고 설명할 수 있다. 3) 문제의 해결 방안을 전공 지식 및 융복합적 지식을 활용하여 창의적으로 제시할 수 있다.	시험
응용능력 (MC4)	50%	1) 문제를 분석하여 요구사항에 대한 정의서를 논리적으로 작성할 수 있다. 2) 문제 해결에 최적의 설계방법을 창의적으로 결정할 수 있다. 3) 문제 상황을 파악하고 합리적인 대안을 제시할 수 있다.	발표, 토론

[심화과정]

5-1. 심화과정 설치 근거

가. 스포츠레저학 기초전공의 확장을 통한 전공심화의 과정이 요구됨. 즉 레저스포츠 종목의 확대 편승으로 전공능력의 확산이 요구됨

나. 창의성과 실용적 지식을 바탕으로 스포츠•레저 분야의 융복합 산업을 선도하는 창의적 실천가 양성을 위한 스포츠레저학 전공 심화과정의 개설이 필요함

다. 이론과 실무를 겸비한 현장주도적 인재, 스포츠와 관광의 시너지를 제고하는 융합적 인재로 교육을 위한 심화과정이 요구됨

5-2. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	승마	2	2	0	2										
전심	볼링	2	2	0	2										
전심	응급처치및테이핑	2	2	0	2										
전심	아웃도어스포츠	2				2	0	2							
전심	스킨스쿠버	2				2	0	2							
전심	해양스포츠	2				2	0	2							
전심	테니스전술	2							2	0	2				
전심	스포츠레저캡스톤디자인	3							3	0	3				
전심	요트	2										2	0	2	
전심	스쿼시	2										2	0	2	
전공과목 합계		21	6	0	6	6	0	6	5	0	5	4	0	4	

5-3. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명		
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 3-0-3	
	2학기	요트 2-0-2	스쿼시 2-0-2	

5-4. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전심	아웃도어스포츠			50	50			100
전심	승마			50	50			100
전심	요트			50	50			100
전심	스킨스쿠버			50	50			100
전심	스쿼시			50		50		100
전심	볼링			50		50		100
전심	응급처치및테이핑			50		50		100
전심	테니스전술			50		50		100
전심	해양스포츠			50		50		100
전심	스포츠레저캡스톤디자인		50			50		100
역량 총합		0	50	450	200	300	0	

5-5. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	아웃도어스포츠	과목명(영문)	Outdoor Sports
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		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기초능력 (MC3)	50%	청소년지도를 위한 야외활동 프로그램을 적용할 수 있다.	시험
응용능력 (MC4)	50%	아웃도어 스포츠에서 발생하는 위기상황 대처에 대해 말 할 수 있다.	발표, 토론

과목 프로파일			
과목명(국문)	승마	과목명(영문)	Horse Riding
개요 및 특성	말 다루기 방법과 승마방법에 관한 이론과 실기를 학습하고, 말 다루는 법, 승마의 이론과 기술을 학습한다.		
교과 목표	말 다루기 방법과 승마방법에 관한 이론과 실기를 학습한다		
교과 내용	말 다루는 법, 승마의 이론과 기술		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기초능력 (MC3)	50%	말과 친숙해지고, 보행과 주행을 할 수 있다.	이론 및 실기시험
응용능력 (MC4)	50%	승마에 필요한 개인체력 향상과 심리적 안정감을 찾을 수 있다.	실기시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	요트	과목명(영문)	Yacht
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		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기초능력 (MC3)	50%	요트기술을 연마하고, 레저스포츠 현장에서 요트를 지도할 수 있다.	이론 및 실기시험
응용능력 (MC4)	50%	요트기술을 시연할 수 있다.	실기시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	스킨스쿠버	과목명(영문)	skin-Scuba
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		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기초능력 (MC3)	50%	초보자와 중급자 스킨스쿠버 자격증을 취득한다.	이론 및 실기시험
응용능력 (MC4)	50%	수상과 수중에서 발생하는 위기상황에 대처할 수 있다.	실기시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	스쿼시	과목명(영문)	Squash
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		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기초능력 (MC3)	50%	스쿼시 기술을 연마하고, 생활체육 참여자에게 스키를 지도할 수 있다.	이론 및 실기시험
지도능력 (MC5)	50%	스쿼시 기술을 시연할 수 있다.	실기시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	볼링	과목명(영문)	Bowling
개요 및 특성	볼링의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상하고, 볼링의 기초기술, 응용기술, 경기 전술 등을 학습한다.		
교과 목표	볼링의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상한다.		
교과 내용	볼링의 기초기술, 응용기술, 경기전술		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기초능력 (MC3)	50%	볼링 경기에 필요한 기초기술, 응용기술, 작전수행력을 발휘한다.	이론 및 실기시험
지도능력 (MC5)	50%	볼링 기술들을 연마하고, 자신에게 맞는 볼링 지식을 개발한다.	실기시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	응급처치 및 테이핑	과목명(영문)	First Aid & Rescue
개요 및 특성	일상생활 및 스포츠 현장에서 발생할 수 있는 응급상황에 대한 대처 능력을 배양하여 스포츠레저전문가로서의 자질을 함양하고자 한다.		
교과 목표	일상생활 및 스포츠 현장에서 발생할 수 있는 응급상황에 대한 대처 능력을 배양한다.		
교과 내용	응급상황 분석 및 대처능력, 테이핑 능력, 스포츠현장 적용능력		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기초능력 (MC3)	50%	일상생활 및 스포츠현장의 응급상황에 대처할 수 있다.	이론 및 실기시험
지도능력 (MC5)	50%	응급상황에 필요한 장비를 사용할 수 있다.	실기시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	테니스전술	과목명(영문)	Tennis Tactics
개요 및 특성	탁구의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상하고, 탁구의 기초기술, 응용기술, 경기 전술 등을 학습한다.		
교과 목표	탁구의 기초기술 및 응용기술을 학습하고 경기수행 능력을 향상한다.		
교과 내용	탁구의 기초기술, 응용기술, 경기전술		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기초능력 (MC3)	50%	테니스 경기에 필요한 다양한 전술을 실현하고, 생활체육 참여자들을 지도할 수 있다.	이론 및 실기시험
지도능력 (MC5)	50%	테니스의 단식과 복식경기를 하는데 필요한 의사결정에 대해 실기를 실시 할 수 있다.	실기시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	스포츠레저 캡스톤디자인	과목명(영문)	Sport & Leisure Capstone Design
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, 운동 상해에 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		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의성능력 (MC2)	50%	운동목적별 구체적 프로그램 작성능력 및 트레이닝 과정에서 발생 가능한 운동 상해에 대한 대처능력을 표현할 수 있다.	이론 및 실기시험
지도능력 (MC5)	50%	스포츠레저 현장 적용 프로그램 제작과 아이디어를 현장에 활용할 수 있다.	실기시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	해양스포츠	과목명(영문)	Marine Sports
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		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기초능력 (MC3)	50%	해양스포츠(서핑)의 기술을 수행하고, 실전 서핑을 할 수 있다.	이론 및 실기시험
지도능력 (MC5)	50%	해양에서 발생하는 위기상황에 대처하는 방법을 안다.	실기시험

6. 전공 이수 요건

학위명칭	방법	졸업요건	비고
체육학사	1	- 스포츠지도사 2급(생체, 유소년, 노인, 장애인, 전문, 스포츠경영관리사, 전문스포츠 지도사 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, 패러 글라이딩, 펜싱, 풋살, 플로어볼, 하키, 합기도, 핸드볼, 행글라이딩, 힙합

1. 졸업대상자는 〈표 1〉의 졸업실기고사 종목 중 5개 종목의 실기와 구술을 합격해야 한다.

[표1] 졸업실기고사 종목

종목	내용	
	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	아이언 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. 졸업실기고사 수영 종목 수영장 사용료는 실험실습비로 지급한다.
   자. 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

구분	교부기관	자격증 명칭	대체 점수
전문스포츠지도사, 생활스포츠지도사, 장애인스포츠지도사, 유아스포츠지도사, 노인스포츠지도사, 건강운동관리사	문화체육관광부 장관	전문스포츠지도사 1급, 생활스포츠지도자 1급, 장애인스포츠지도사 1급, 건강운동관리사	3.0
		전문스포츠지도사 2급, 생활스포츠지도사 2급, 장애인스포츠지도사 2급, 유아스포츠지도사, 노인스포츠지도사	2.0
스포츠경영관리사	한국산업인력공단	스포츠경영관리사	1.0
운동처방사	대한운동사회	운동사	2.0
	자격증심의위원회에서 인정하는 단체	운동처방사	0.5
심판자격증 (대한체육회 가맹(준가맹) 단체 발급)	국제심판	1,2,3,4급 심판자격증	3.0
	국내심판	1급 심판자격증	3.0
		2급 심판자격증	2.0
		3급 심판자격증	1.0
스키지도자 및 패트롤	대한스키지도자연맹	데몬스트레이터	2.0
		레벨 3(정지도자)	1.0
		레벨 2(준지도자)	1.0
		레벨 1(뱃지)	0.5
	대한스키패트롤협회	스키패트롤	1.0
스킨스쿠버	CMAS, PADI, NAUI	인스트럭터	2.0
		마스터즈	1.0
		어드밴스	0.5
		오픈워터	0.5
골프	KPGA, PGAK, KLPGA USGTF	투어프로(준프로)	2.0
		티칭프로	1.0
무도 (태권도, 유도, 합기도, 검도)	국기원, 대한유도회, 대한합기도협회, 대한검도협회	사범지도자	2.0
		공인 4단 이상의 단증	1.0
트레이너	대한선수트레이너협회·대한스포츠의학회	선수트레이너	2.0
	한국선수트레이너협회		0.5
	한국NCSF	퍼스널트레이너	0.5
스포츠마사지, 테이핑, 카이로프락틱	KATA, WCBTS, 한국스포츠과학교육협회, 한국스포츠산업개발원, 한국체력건강관리협회, 국제밸런스테이핑협회, 한국운동재활협회, 한국모션테이핑학회	스포츠마사지, 테이핑, 카이로프락틱	0.5
유아체육, 노인체육, 재활체육	한국레크리에이션연합회, 한국스포츠과학교육협회, 한국운동재활협회	유아체육지도자	0.5
	한국노인체육협회,	노인복지체육지도자	0.5
	한국노인체육협회	재활체육지도	0.5
	한국운동재활협회	체형교정운동재활지도자	0.5

구분	교부기관	자격증 명칭	대체 점수
레크리에이션	한국여가레크리에이션협회	레크리에이션지도자	0.5
	한국레크리에이션연합회	유아레크리에이션지도자	0.5
응급처치	대한적십자	응급처치(심폐소생술)강사, 인명구조요원	1.0
기타	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.

7. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험·실습실	비고
스포츠센터 A114호(전용강의실) 스포츠센터 A112호(스포츠레저학전공 세미나실) 스포츠센터 B107호(스포츠센터 공용강의실)	스포츠센터 주경기장 스포츠센터 B102호(GX룸) 스포츠센터 B117호(체력단련장) 테니스장, 대운동장, 풋살장	

스포츠재활의학전공
Department of Sport Rehabilitation Medicine

1. 교육목표

스포츠재활의학전공은 스포츠과학과 의학의 다양한 이론과 실기 교육을 통해 따뜻한 인간애로 국민건강증진과 상해관리, 질병예방에 기여할 수 있는 스포츠재활의학분야의 전문인력을 양성하고, 스포츠재활의학의 학문적 위상과 스포츠현장에 기여할 수 있도록 호연지기를 갖춘 창의적 실무형 스포츠재활의학 전문가를 양성하는데 교육목표가 있다.

2. 연혁

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)
2025. 트리니티융합대학 스포츠재활의학전공 명칭변경(모집정원 60명)

3. 교과 운영 방안

스포츠를 통해 국민건강증진을 선도할 수 있는 스포츠재활의학 분야의 핵심리더를 양성하기 위해서는 스포츠재활의학관련 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 실습 교과목을 균형 있게 개설·운영하여 미래 스포츠재활의학분야를 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.

[기본과정]

4-1. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (의사소통능력)	스포츠 활동을 통한 팀원 간 의사전달 능력 배양과 스포츠지도법과 관리의 발표 역량 배양을 통하여 스포츠지도 및 스포츠재활의학현장 에서 정확한 언어로 의사소통할 수 있다.	시험, 보고서, 발표 및 토의
MC2 (글로벌능력)	해외 선진 스포츠문화의 이해를 바탕으로 스포츠재활의학관련 사업 현장의 재활운동프로그램을 수용하여 트레이닝에 활용할 수 있다.	시험, 보고서, 발표 및 토의
MC3 (전공직무능력)	스포츠과학 및 스포츠재활의학관련 전문지식의 이해를 바탕으로 스포츠재활 및 서비스 현장에서 스포츠 실기 및 재활의학관련 능력을 발휘할 수 있다.	시험, 보고서, 발표 및 토의
MC4 (창의적문제해결력)	다양한 스포츠 정보 수집과 스포츠재활의학을 바탕으로 창의적이고 논리적인 사고를 배양하여 문제 발생 시 올바른 인식과 적절한 의사 결정을 할 수 있다.	시험, 보고서, 발표 및 토의
MC5 (자기개발능력)	스포츠건강관련 전문 지식을 바탕으로 스포츠재활의학 역량을 계발하고 다양한 현장실습과 체계적인 교육을 통하여 경력을 개발할 수 있다.	시험, 보고서, 발표 및 토의
MC6 (자원활용능력)	스포츠재활의학관련 현장의 환경과 스포츠 활동현황을 파악하고 분석 하여 스포츠건강 프로그램개발에 활용할 수 있다.	시험, 보고서, 발표 및 토의
MC7 (대인관계능력)	스포츠캡스톤디자인 및 스포츠재활의학 실습을 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 규칙, 심판법과 스포츠상해 및 회복에 관련된 스포츠상해에 대한 이해와 실기활동을 통하여 공동체에 봉사하며, 성실하고 책임 있는 태도로 주어진 업무를 수행할 수 있다.	시험, 보고서, 발표 및 토의

4-2. 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 전공관련 교과 이수 학점의 부족
④ 스포츠재활의학 분야의 자격에 대한 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 재활트레이너 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 교육 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 진로 설계에 따른 전공과목 개설"

3) 스포츠재활의학 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.

4-3. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	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	
기초	탁구	2	2	0	2																						
기초	인체해부학	2	2	2	0																						
기초	스포츠재활생리학개론	2	2	2	0																						
기초	배드민턴	2				2	0	2																			
기초	임상신경과학	2				2	0	2																			
기초	스키	2				2	0	2																			
전기	스포츠재활키스톤디자인	3							3	0	3																
전기	체조	2							2	0	2																
전기	골프	2							2	0	2																
전기	스포츠테이핑	2							2	0	2																
전기	운동역학	3										3	3	0													
전기	AI운동상해및응급구조	2										2	0	2													
전기	골프특강	2										2	0	2													
전기	인터스키	2										2	0	2													
전기	신경과학적평가	2													2	0	2										
전기	운동과병태생리실험	3													3	0	3										
전기	근골격계측정및평가	3																3	0	3							
전기	탁구지도법	2																2	0	2							
전공과목 합계		44	6.5	5	2	6.5	1	6	9.5	1	9	9.5	4	6	5.5	1	5	5.5	1	5	0.5	1	0	0.5	1	0	

4-4. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명			
1학년	1학기	탁구 2-0-2	인체해부학 2-2-0	스포츠재활생리학개론 2-2-0	
	2학기	배드민턴 2-0-2	임상신경과학 2-0-2	스키 2-0-2	
2학년	1학기	스포츠재활키스톤디자인 3-0-3	체조 2-0-2	골프 2-0-2	스포츠테이핑 2-0-2
	2학기	운동역학 3-3-0	AI운동상해및응급구조 2-0-2	골프특강 2-0-2	인터스키 2-0-2
3학년	1학기	신경과학적평가 2-0-2	운동과병태생리실험 3-0-3		
	2학기	근골격계측정및평가 3-0-3	탁구지도법 2-0-2		

4-5. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
전필	사제동행세미나							50	50	100
기초	탁구			60			20		20	100
기초	인체해부학			75			25			100
기초	스포츠재활생리학개론			75			25			100
기초	배드민턴			60			20		20	100
기초	임상신경과학			75		25				100
기초	스키			75		25				100
전기	스포츠재활키스톤디자인			60	20		20			100
전기	체조			75		25				100
전기	골프			75		25				100
전기	스포츠테이핑			75		25				100
전기	운동역학			75	25					100
전기	AI운동상해및응급구조			75			25			100
전기	골프특강			75				25		100
전기	인터스키			75				25		100
전기	신경과학적평가			75			25			100
전기	운동과병태생리실험			75			25			100
전기	근골격계측정및평가			75			25			100
전기	탁구지도법			60			20		20	100
역량 총합		0	0	1,290	45	125	230	100	110	

4-6. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	탁구	과목명(영문)	Table Tennis
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		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 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%	배드민턴의 실기와 이론을 습득할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	20%	배드민턴의 기초기술을 활용하여 티칭방법에 활용할 수 있다.	시험
공동체윤리 (MC8)	20%	배드민턴 동호회 및 개인에게 적절한 티칭방법으로 상호작용에 활용할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	인체해부학	과목명(영문)	Human Anatomy
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 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)	75%	인체의 구조와 기능을 습득하고 움직임의 기전을 학습할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	25%	근육과 관절 및 움직임 메커니즘을 활용하여 운동을 분석할 수 있다.	보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	스포츠재활생리학개론	과목명(영문)	Sports Rehabilitation Exercise Physiology
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.		
교수··학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 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)	75%	운동 생리적 기능변화와 그 기전을 학습하고 적용할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	25%	운동수행 시 적절한 운동생리적 기전을 활용하여 프로그램을 제공할 수 있다.	보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	배드민턴	과목명(영문)	Badminton
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		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 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%	배드민턴의 실기와 이론을 습득할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	20%	배드민턴의 기초기술을 활용하여 티칭방법에 활용할 수 있다.	시험
공동체윤리 (MC8)	20%	배드민턴 동호회 및 개인에게 적절한 티칭방법으로 상호작용에 활용할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	임상신경과학	과목명(영문)	Clinical Neuroscience
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 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)	75%	뇌와 신경의 구조, 기능을 습득하고 과학적 기전을 학습할 수 있다.	시험
자기개발능력 (MC5)	25%	운동수행과정에서 수행능력의 향상과 지도를 할 수 있다.	보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	스키	과목명(영문)	Ski
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		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 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)	75%	스키를 통하여 기초기술을 습득하고 활용할 수 있다.	시험
자기개발능력 (MC5)	25%	스키기술 습득 후 적절한 티칭 방법을 구사 할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	스포츠재활키스톤디자인	과목명(영문)	Sport Rehabilitation Keystone Design
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 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%	체육의 개념과 원리 습득과 다양한 체육학의 학문을 학습할 수 있다.	시험
창의적문제 해결력(MC4)	20%	여러 체육 관련 학문의 체득과 학습을 통하여 체육에 대한 관심도를 향상시킬 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	20%	체육학에서의 관련 교과목의 관심도와 흥미를 통하여 배움의 동기유발 할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	체조	과목명(영문)	Gymnastics
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		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 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)	75%	신체의 결함 및 부족한 부분을 바로잡고 신체발달을 유도할 수 있다.	시험
자기개발능력 (MC5)	25%	이론적 이해와 기초기술의 습득으로 적절한 프로그램 작성과 지도를 할 수 있다.	보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	골프	과목명(영문)	Golf
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		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 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)	75%	골프동작의 과학적 기전을 이해하고 기본자세를 습득할 수 있다.	시험
자기개발능력 (MC5)	25%	기초기술의 구사와 교수법을 활용하여 지도할 수 있다.	보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	스포츠테이핑	과목명(영문)	Sports Taping
개요 및 특성	스포츠 현장에서 직접 적용할 수 있는 스트레칭과 운동 전/후, 회복 스포츠테이핑 능력을 배양한다.		
교과 목표	스포츠 테이핑 기초 및 실전기술과 스트레칭 응용기술을 습득하는데 있다.		
교과 내용	스포츠 스트레칭 & 스포츠테이핑 이론과 실습		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 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)	75%	스포츠현장에서 적용되는 스트레칭을 습득하고 활용할 수 있다.	시험
자기개발능력 (MC5)	25%	운동 전/후 스트레칭 및 테이핑을 활용하여 실전기술을 구사할 수 있다.	보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	운동역학	과목명(영문)	Sports Biomechanics
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 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)	75%	인간의 움직임을 이해하고 신체활동을 과학적으로 분석 할 수 있다.	시험
창의적문제 해결력 (MC4)	25%	체력증진과 운동수행능력 향상, 상해예방을 위한 과학적사고와 판단능력을 가질 수 있다.	보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	AI운동상해및응급구조	과목명(영문)	AI Emergency Medical and Sport injury
개요 및 특성	AI응급처치 및 스포츠상해와 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 활동 시 발생할 수 있는 상해의 종류와 위험성 및 예방 방법		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 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)	75%	스포츠활동에서 상해의 기전을 습득하고 이해할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	25%	상해기전의 학습으로 현장 적용 운동재활프로그램을 작성 및 적용할 수 있다.	보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	골프특강	과목명(영문)	Golf
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 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)	75%	골프경기의 규칙을 이해하고 기초 및 전문기술을 습득할 수 있다.	시험
대인관계능력 (MC7)	25%	골프라운딩을 통하여 팀웍과 리더쉽을 배양하고 교수법을 통하여 지도할 수 있다.	보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	인터스키	과목명(영문)	Inter-Ski
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		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 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)	75%	스키를 통하여 기초기술을 습득하고 활용할 수 있다.	시험
대인관계능력 (MC7)	25%	스키기술 습득 후 적절한 티칭 방법을 구사할 수 있다.	보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	신경과학적평가	과목명(영문)	Neuroscientific evaluation
개요 및 특성	뇌와 신경계의 복잡성과 기능에 대한 기초적인 이해를 제공하며 신경과학을 통해 뇌와 신경체계, 스포츠 및 운동의 상호작용을 알아갈 수 있다.		
교과 목표	스포츠과학에서의 가장 기본이 되는 기초적 지식을 습득하고 익힌다.		
교과 내용	뇌와 신경계의 기본 구조와 기능, 인지와 감정, 뇌와 질병, 최신 연구 동향, 응용 분야 등에 대한 폭넓은 신경과학적 지식 소개		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 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)	75%	운동 생리적 기능변화와 그 기전을 학습하고 적용할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	25%	운동수행 시 적절한 운동생리적 기전을 활용하여 프로그램을 제공할 수 있다.	보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	운동과병태생리실험	과목명(영문)	Exercise and Pathologic Physiology
개요 및 특성	운동으로 유발되는 병태생리적 기능의 변화와 그 원인을 살펴보고 여러 형태의 운동에 의해 야기되는 스트레스 반응과 적응이 인체의 병리학적 및 기능적 측면, 운동수행력과 인체에 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 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)	75%	운동과 병태생리적 기능변화와 그 기전을 학습하고 적용할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	25%	운동수행 시 적절한 병태생리적 기전을 활용하여 프로그램을 제공할 수 있다.	보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	근골격계 측정 및 평가	과목명(영문)	Musculoskeletal Measurement & Assessment
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 원칙 등을 실시한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 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)	75%	근골격계의 기능을 확인하고 적절한 측정평가를 할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	25%	근골격계의 움직임을 확인하고 스포츠 활동에 적용할 수 있다.	보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	탁구지도법	과목명(영문)	Table tennis and coaching
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 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%	탁구의 실기와 이론을 체득할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	20%	기초기술과 응용기술의 습득으로 스포츠현장에서 적용할 수 있다.	시험
공동체윤리 (MC8)	20%	다양한 기술과 경기방법, 심판법을 통하여 티칭방법을 확대할 수 있다.	시험

[심화과정]

5-1. 심화과정 설치 근거

스포츠재활의학전공은 스포츠과학과 스포츠의학의 다양한 이론과 실기 교육을 통해 따듯한 인간애로 국민건강 증진 및 상해예방에 기여할 수 있는 스포츠재활의학분야의 전문인력을 양성하는 데 있다. 또한, 건강증진을 위한 생활스포츠현장에 기여할 수 있도록 호연지기를 갖춘 창의적 실무형 스포츠재활의학전문가를 양성하고 미래직업군의 스포츠재활과 운동처방 및 재활트레이너를 양성하기 위한 심화과정을 설치한다.

5-2. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	
전심	배드민턴지도법	2	2	0	2										
전심	트레이닝방법	2	2	0	2										
전심	운동처방	2				2	0	2							
전심	스키특강	2				2	0	2							
전심	스포츠연구법	2							2	2	0				
전심	축구	2							2	0	2				
전심	스포츠실기지도법	2										2	2	0	
전심	치료적마사지	2										2	0	2	
전심	PNF테크닉	2										2	0	2	
전공과목 합계		18	4	0	4	4	0	4	4	2	2	6	2	4	

5-3. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명		
3학년	1학기	배드민턴지도법 2-0-2	트레이닝방법 2-0-2	
	2학기	운동처방 2-0-2	스키특강 2-0-2	
4학년	1학기	스포츠연구법 2-2-0	축구 2-0-2	
	2학기	스포츠실기지도법 2-2-0	치료적마사지 2-0-2	PNF테크닉 2-0-2

5-4. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
전심	배드민턴지도법			75			25			100
전심	트레이닝방법			75			25			100
전심	운동처방			75			25			100
전심	스키특강			75			25			100
전심	스포츠연구법			25			25			50
전심	축구			75			25			100
전심	스포츠실기지도법			75			25			100
전심	치료적마사지			75			25			100
전심	PNF테크닉			75			25			100
역량 총합		0	0	625	0	0	225	0	0	

5-5. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	배드민턴지도법	과목명(영문)	Badminton coaching
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 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)	75%	배드민턴 실기와 이론을 체득하고 이를 구사할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	25%	기초기술과 응용기술을 통하여 스포츠현장에 적용할 수 있다. 경기규칙과 심판법 및 지도방법의 습득으로 사회체육현장에서 상호관계를 형성할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	트레이닝방법	과목명(영문)	Training Method
개요 및 특성	트레이닝을 통한 최적의 신체조건을 구비하여 최상의 운동 포러먼스를 발휘할 수 있도록 운동이 신체에 미치는 생리적, 사회심리학적 효과에 대한 연구 결과를 현장에 적용하는 과정에 대해 학습한다.		
교과 목표	대상장들의 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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 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)	75%	트레이닝을 통하여 운동이 주는 이점을 습득하고 현장에 적용할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	25%	건강관련질환 및 트레이닝방법의 기전을 확인하고 임상에서 분석/적용할 수 있다.	보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	운동처방	과목명(영문)	Exercise Prescription
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 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)	75%	운동처방을 통하여 운동이 주는 이점을 습득하고 현장에 적용할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	25%	건강관련질환의 기전을 확인하여 운동처방을 통하여 임상에서 분석/적용할 수 있다.	보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	스키특강	과목명(영문)	Ski special lecture
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		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 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)	75%	스키를 통하여 심화기술을 습득하고 활용할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	25%	스키기술 습득 후 적절한 티칭 방법을 구사할 수 있다.	보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	스포츠연구법	과목명(영문)	Research Methods of Sport
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 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)	75%	스포츠연구법의 학습을 통하여 스포츠의 연구를 학습할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	25%	스포츠의 연구방법을 적용하여 실제적인 논문방법과 계획을 활용하여 논문을 작성할 수 있다.	보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	축구	과목명(영문)	Soccer
개요 및 특성	축구의 역사, 경기방법과 규칙을 이해하고 기초기술 및 전문기술을 습득하여 실전경기능력을 신장시킨다.		
교과 목표	축구의 특성을 이해하고 관련 기초기술 및 응용기술과 경기운영능력의 지도방법을 학습한다.		
교과 내용	축구의 기초기술, 응용기술, 경기전술, 지도법		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 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)	75%	축구의 역사, 경기방법과 규칙을 이해하고 기초기술과 전문기술을 습득할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	25%	실전경기능력과 전문기술의 습득으로 팀훈련 및 개인훈련을 지도할 수 있다.	보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	스포츠실기지도법	과목명(영문)	Teaching Methods of Sport
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 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)	75%	스포츠지도론의 학습을 통하여 스포츠의 배경과 이념 등을 학습할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	25%	지도계획과 방법의 작성은 스포츠현장에서 적절한 프로그래밍을 할 수 있다.	시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	치료적마사지	과목명(영문)	Clinical Massage
개요 및 특성	신체의 해부학적 해석을 통하여 트레이너의 도수요법을 구사할 수 있도록 쉽고빠르게 적용할 수 있는 술기 습득한다.		
교과 목표	임상현장에서 치료적 스트레칭 및 마사지를 통하여 환자 및 대상자의 치료적 접근을 위하여 임상 마사지의 기초를 습득하는데 있다.		
교과 내용	임상치료적마사지의 기초이론 및 부위와 테크닉별 치료적 접근		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 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)	75%	치료적 마사지의 학습을 통하여 근골격계의 치료적 수단을 학습할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	25%	치료적 마사지를 적용하여 실제적인 임상활용계획과 능력을 구비할 수 있다.	보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	PNF 테크닉	과목명(영문)	PNF technique
개요 및 특성	PNF테크닉은 해당 근육의 촉진 및 억제, 강화, 이완을 통하여 기능적 움직임을 향상시키는 테크닉을 익힌다.		
교과 목표	정확한 PNF테크닉의 구사와 해당근육군의 처치 및 근육타입 및 형태에 따른 테크닉 구사방법을 학습한다.		
교과 내용	근육의 동적, 정적, 탄성적 성질을 이용한 모터컨트롤 능력향상 및 적절한 근육의 수축유도의 테크닉구사		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 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)	75%	PNF테크닉을 통하여 치료적테크닉이 주는 이점을 습득하고 현장에 적용할 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC6)	25%	PNF테크닉의 기전을 확인하고 임상에서 분석/적용할 수 있다.	보고서

6. 전공 이수 요건

학위명칭	이수 요건	비고
체육학사	졸업논문 또는 졸업실기지도발표 택1 1) 졸업논문 2) 졸업실기지도발표	

7. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험·실습실	비고
스포츠센터 B120호(전용강의실) 스포츠센터 A109호(세미나실)	스포츠센터 B101호(운동처방실) 스포츠센터 B102호(GX룸) 스포츠센터 탁구장 스포츠센터 주경기장 대운동장	

스포츠지도학전공
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. 연혁

- 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
- 2025.03. 트리니티융합대학 스포츠지도학전공 명칭 변경

3. 교과 운영 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

[기본과정]

4-1. 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.	시험 그룹과제 프로젝트
MC2 (학문기초능력)	스포츠지도학과의 교육과정을 원활히 이수할 수 있는 학문의 기초능력을 배양하고 전공직무능력과 통섭적 사고능력 배양을 위해 필요한 기초역량을 갖출 수 있다.	시험 그룹과제 프로젝트
MC3 (전공직무능력)	경기 및 대회출전, 경기기술 및 전략수립, 경기현장에서의 감독/코칭 등에 관한 전공지식 습득 및 실천기술을 활용 할 수 있다.	시험 그룹과제 프로젝트
MC4 (통섭적사고능력)	스포츠과학적 지식, 트레이닝 및 전술능력 등 코칭지식, 경기경험에 의한 체험적 지식 등을 통합하고 통섭하여 효과적인 훈련 및 대회승리에 극대화 할 수 있다.	시험 그룹과제 프로젝트
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.	시험 그룹과제 프로젝트
MC6 (자기개발능력)	고교 학창시절 선수로서의 능력을 대학운동부 활동을 통해 배가하고 운동부 지도자로서 소양과 지도내용, 방법 등에 대한 능력을 개발할 수 있다.	시험 그룹과제 프로젝트
MC7 (자원활용능력)	특화된 학과의 전문실기, 스포츠영어, 스포츠과학 지식 및 현장경험을 통해 이를 지도서개발, 지도안 작성, 코칭 창업기획에 활용할 수 있다.	시험 그룹과제 프로젝트
MC8 (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.	시험 그룹과제 프로젝트

4-2. 전공능력 선정 배경

가. 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.

나. 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 경기 분석을 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 교육과정 으로 개편이 필요함.

다. 스포츠지도학과 학생들은 오랫동안 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.

라. 또한 2016년 정유라시건, 2019년 조재범사건 등으로 엘리트체육에 대한 인식변화를 실감하게 할 수 있는 기회제공, 학업

과 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.

4-3. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	사제동행세미나1~8	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	0	2																						
기초	스포츠지도창의성교육	2	2	0	2																						
기초	탁구	2	2	0	2																						
기초	전문실기 II	3				2	0	2																			
기초	스포츠지도학개론	2				2	2	0																			
기초	스포츠마사지및테이핑	2				2	0	2																			
전기	전문실기 III	2							2	0	2																
전기	스포츠경기분석론	2							2	2	0																
전기	운동생리학	2							2	2	0																
전기	체력육성	2							2	0	2																
전기	운동역학	2										2	2	0													
전기	구기스포츠(축구)	2										2	0	2													
전기	전문실기IV	2										2	0	2													
전기	스포츠윤리	2										2	2	0													
전기	수영	2										2	0	2													
전기	스포츠심판론	2													2	1	1										
전기	스포츠AI와 빅데이터	2													2	1	1										
전기	운동부관리론	2																2	2	0							
전기	라켓스포츠(테니스)	2																2	0	2							
전공과목 합계		43	6.5	1	6	6.5	3	4	8.5	5	4	10.5	5	6	4.5	3	2	4.5	3	2	0.5	1	0	0.5	1	0	

4-4. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명				
1	1학기	전문실기 I 2-0-2	스포츠지도창의성교육 2-0-2	탁구 2-0-2		
	2학기	전문실기 II 2-0-2	스포츠지도학개론 2-2-0	스포츠마사지및테이핑 2-0-2		
2	1학기	전문실기 III 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 2-1-1	스포츠AI와 빅데이터 2-1-1			
	2학기	운동부관리론 2-2-0	라켓스포츠(테니스) 2-0-2			

4-5. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	MC7	MC8	가중치합
전필	사제동행세미나	50				50				100
기초	전문실기 I			50					50	100
기초	스포츠지도학개론			50					50	100
기초	스포츠지도창의성교육		50			50				100
기초	탁구			50	50					100
기초	전문실기 II		50		50					100
기초	스포츠마사지및테이핑		50					50		100
전기	전문실기 III			50			50			100
전기	스포츠경기분석론		50		50					100
전기	운동생리학		50	50						100
전기	체력육성		50					50		100
전기	운동역학			50	50					100
전기	구기스포츠(축구)			50			50			100
전기	전문실기 IV		50		50					100
전기	스포츠윤리		50		50					100
전기	수영			50			50			100
전기전기	스포츠심판론		50		50					100
전기	스포츠AI와 빅데이터		50		50					100
전기	운동부관리론		50		50					100
전기	라켓스포츠(테니스)		50		50					100
역량 총합		50	600	400	500	100	150	100	100	

4-6. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	전문실기 Ⅰ	과목명(영문)	Professional Practice Ⅰ
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC8)	50%	자율적 훈련 계획을 통해 기초 체력을 유지하며 종목별 운동능력을 향상시킬 수 있다.	그룹과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	스포츠지도학개론	과목명(영문)	Introduction to Sports Coaching
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 지도역량을 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.		
교수/ 학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC8)	50%	선수로서의 능력을 대학운동부 활동을 통해 배가하고 나아가 지도자로서 소양과 지도내용, 방법 등에 대한 능력을 개발할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	스포츠지도창의성교육	과목명(영문)	Sports Coaching Creative Education
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 스포츠산업 사회를 대비한 역량을 배양한다.		
교과 내용	창의성구성요소, 창의적 코칭 프로그램 지도방법, 창의적 스포츠코칭 경진대회 개최		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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 (MC2)	50%	경기 기술 및 전술, 경기환경에서의 유용한 정보 취득 능력을 키우고 이를 바탕으로 창의적 지도 환경과 지도 방안을 키울 수 있다.	시험
창의적문제 해결능력 (MC5)	50%	융합을 통한 다양한 분야의 통섭적 사고를 키우고 창의성을 갖춘 학생 선수 및 지도자로 나아갈 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	탁구	과목명(영문)	Table tennis
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	탁구의 기본 원리와 기술 범위를 습득하고 다양한 운동경험을 제공한다.	시험
통섭적 사고능력 (MC4)	50%	실제 토너먼트 게임을 통해 탁구 교육의 전문성을 제고한다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	전문실기 II	과목명(영문)	Professional Practice II
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 연구 하며 졸업 후 각자의 사회진출과 직결될 수 있는 기능을 함양시킨다.		
교과 내용	1. 각 경기종목의 경기력 결정요인을 익힌다. 2. 각 경기종목의 과학적 원리를 익힌다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	50%	학생선수로 학문적 기본과 실기 기초를 다져 현장에서의 운동 및 지도 방법을 배울 수 있다.	시험
통섭적 사고능력 (MC4)	50%	자율적 훈련 계획을 통해 기초 체력을 유지하며 종목별 운동능력을 향상시킬 수 있다.	그룹과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	스포츠마사지 및 테이핑	과목명(영문)	Sports Massage
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 레저 스포츠 현장에서 상황에 따른 마사지 술기에 의한 맨손으로 회복시키는 수기 조경 법을 습득시킨다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	50%	스포츠손상 및 상해의 예방을 위한 다양한 처치 방법을 배울 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC7)	50%	스포츠 테이핑의 효과와 종목별 적용을 통한 기초 능력을 함양하고 부상관리 및 예방의 효과를 경험할 수 있다.	그룹과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	전문실기 Ⅲ	과목명(영문)	Professional Practice Ⅲ
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 연구 하며 졸업 후 각자의 사회진출과 직결될 수 있는 기능을 함양시킨다.		
교과 내용	1. 각 경기종목의 기초기술을 익힌다. 2. 각 경기종목의 연결기술을 익힌다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	스포츠경기분석론	과목명(영문)	Sports Analysis studies
개요 및 특성	스포츠과학 및 스포츠경기분석의 원리를 이해하고 프로그램을 학습한다.		
교과 목표	경기에 대한 기술과 전술, 경기능력을 제고하여 경기에서 승리하도록 하며 지도자로서 경기상황을 읽고 대처 할 수 있는 능력을 기른다.		
교과 내용	경기종목별로 경기분석을 위한 틀을 구성하고, 경기분석을 위한 데이터를 수집하며 경기분석 방법을 배워 실제 경기현장에 활용한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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 (MC2)	50%	경기분석의 기초 능력을 배우고 이를 활용해 경기력 향상을 이끄는 방안을 연구한다.	시험
통섭적 사고능력 (MC4)	50%	영상촬영 및 데이터 수집, 분석 등 전반적인 과정을 실습을 통해 배우고 경기력 향상을 이끄는 핵심 인사이트를 찾는데 집중한다.	그룹과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	운동생리학	과목명(영문)	Sports Physiology
개요 및 특성	스포츠지도사 자격과정 핵심 과목으로 스포츠과학의 기초를 이해한다.		
교과 목표	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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 (MC2)	50%	인체움직임의 기본이 되는 운동생리학적 접근을 통해 다양한 스포츠과학적 지식을 습득 할 수 있다.	시험
전공직무능력 (MC3)	50%	스포츠 현장에서 선수 또는 지도자가 갖춰야 할 운동생리학적 지식을 활용할 수 있다.	그룹과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	체력육성	과목명(영문)	Training of Physical Fitness
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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 (MC2)	50%	엘리트선수의 체력 유지 및 발달과정을 이해하고 전공직무능력과 통섭적 사고능력에 필요한 기초역량을 갖출 수 있다.	시험
자원활용능력 (MC7)	50%	특화된 스포츠트레이닝 지식 및 현장경험을 통해 이를 지도서개발, 지도안 작성 등 코칭 방법에 적용할 수 있다.	그룹과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	운동역학	과목명(영문)	Sports Biomechanics
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	다양한 데이터 활용 능력과 인체 움직임의 특성을 이해하고 기초 지식을 함양한다.	시험
통섭적 사고능력 (MC4)	50%	스포츠과학적 사고력으로 경기력 향상을 위한 초석을 다질 수 있으며, 이를 활용한 지도 방안을 연구한다.	그룹과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	구기스포츠(축구)	과목명(영문)	Soccer
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	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			
과목명(국문)	전문실기 Ⅳ	과목명(영문)	Professional Practice Ⅳ
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 연구 하며 졸업 후 각자의 사회진출과 직결될 수 있는 기능을 함양시킨다.		
교과 내용	1. 각 경기종목의 응용기술을 익힌다. 2. 각 경기종목의 복합기술을 익힌다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	50%	학생선수로 학문적 기본과 실기 기초를 다져 현장에서의 운동 및 지도 방법을 배울 수 있다.	시험
통섭적 사고능력 (MC4)	50%	자율적 훈련 계획을 통해 기초 체력을 유지하며 종목별 운동능력을 향상시킬 수 있다.	그룹과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	스포츠윤리	과목명(영문)	Sport Ethics
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 페어플레이, 스포츠와 일탈 및 폭력, 스포츠와 약물, 스포츠의 직업 윤리 등		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	50%	스포츠지도학과의 교육과정을 원활히 이수할 수 있는 학문의 기초능력을 배양하고 체육인으로 지켜야 할 원칙과 지도자가 가져야 할 자세를 배운다.	시험
통섭적 사고능력 (MC4)	50%	승리주의 관점의 스포츠가 아닌 배려와 협동을 통해 스포츠 윤리를 접목한 지도 방안을 탐구한다.	그룹과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	수영	과목명(영문)	Swimming
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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			
과목명(국문)	스포츠심판론	과목명(영문)	Sports Officials
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	50%	스포츠 특성 및 종목별 심판의 역할과 자질에 대한 기초 능력을 배우고, 나아가 스포츠 경기별 특성을 파악해 지도자 및 선수로써 전문적 지식을 배운다.	시험
통섭적 사고능력 (MC4)	50%	다양한 상황에 대한 심판 사례 등의 현장 경험을 제공해 심판 시뮬레이션 체험 및 문제점에 대한 대비를 한다.	그룹과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	스포츠AI와 빅데이터	과목명(영문)	Sports AI and Big Data
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	50%	스포츠에서 발생하는 다양한 정보를 탐색해 경기력향상 및 경영에 활용하는 방법을 배우고 이를 현장에 적용할 수 있는 핵심 아이디어를 제시한다.	시험
통섭적 사고능력 (MC4)	50%	스포츠 데이터 분석을 통해 데이터의 구조를 이해하고 분석한다.	그룹과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	운동부관리론	과목명(영문)	Management of Sports team
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	50%	학생선수 및 지도자의 자세와 경기현장에서의 감독/코칭 등에 관한 전공지식 습득 및 실천기술을 활용 할 수 있다.	시험
통섭적 사고능력 (MC4)	50%	다양한 상황과 현장 경험을 제공해 올바른 스포츠지도자 가치관을 확립하고 이를 통해 우수한 지도관리자 역할을 습득한다.	그룹과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	라켓스포츠(테니스)	과목명(영문)	Racket Sports
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	50%	라켓스포츠의 심층 교육을 통해 운동부지도자로서 소양과 지도내용, 방법 등에 대한 능력을 개발할 수 있다.	시험
통섭적 사고능력 (MC4)	50%	실제 경기 규칙을 배우고 다양한 현장경험을 통해 이를 지도서개발, 지도안 작성에 활용할 수 있다.	그룹과제

[심화과정]

5-1. 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

5-2. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	0										
전심	골프	2	2	0	2										
전심	스포츠산업경영학	2	2	2	0										
전심	스노우보드	2				2	0	2							
전심	스포츠사회학	2				2	2	0							
전심	스포츠구조론	2				2	2	0							
전심	스포츠정책론	2							2	2	0				
전심	트레이닝론	2							2	2	0				
전심	스포츠영양론	2										2	2	0	
전심	스포츠지도현장실습	3										3	0	3	
전공과목 합계		21	6	4	2	6	4	2	4	4	0	5	2	3	

5-3. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명		
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	

5-4. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전심	스포츠심리학			50	50			100
전심	골프			50	50			100
전심	스포츠산업경영학			50	50			100
전심	스노우보드			50	50			100
전심	스포츠사회학			50	50			100
전심	스포츠구조론			50	50			100
전심	스포츠정책론			50	50			100
전심	트레이닝론			50	50			100
전심	스포츠영양론			50	50			100
전심	스포츠지도현장실습			50	50			100
역량 총합		0	0	500	500	0	0	

5-5. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	스포츠심리학	과목명(영문)	Sport Psychology
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, 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	스포츠멘탈 트레이닝, 심리기술훈련, 불안 및 각성 조절 등 경기력 향상을 위한 필수요소로서 스포츠 심리학적 지식을 배운다.	시험
통섭적 사고능력 (MC4)	50%	경기 및 대회출전, 경기기술 및 전략수립, 경기현장에서의 감독/코칭 등에 관한 전공지식 습득 및 실천기술을 활용 할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	골프	과목명(영문)	Golf
개요 및 특성	골프의 과학적 원리와 규칙을 학습하고 실기능력을 함양한다.		
교과 목표	골프를 배워 종목지도에 활용하고 스스로 여가활동으로 활용한다.		
교과 내용	골프규칙 습득, 골프 스윙, 골프장 환경이해, 골프장 실제 라운딩으로 진행한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	골프의 이론적 원리와 사회적 요인들을 통해 스포츠 현장에서의 골프의 중요성을 인식한다.	시험
통섭적 사고능력 (MC4)	50%	학생선수 및 지도자로서 실기능력을 향상시키고 실제 경기를 통해 다양한 종목에 대한 식견을 넓힐 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	스노우보드	과목명(영문)	Snow board
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	동계스포츠의 특성과 원리를 통해 감독/코칭 등에 관한 전공지식 습득 및 실천기술을 활용 할 수 있다.	시험
통섭적 사고능력 (MC4)	50%	레저스포츠의 경험을 통해 운동부지도자로서 소양과 지도내용, 방법 등에 대한 능력을 개발할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	스포츠산업경영학	과목명(영문)	Sports Management
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	스포츠 경영학 및 스포츠 마케팅적 기본 지식을 통해 스포츠비즈니스 능력을 배운다.	시험
통섭적 사고능력 (MC4)	50%	스포츠의 산업적 가치를 이해하고 스포츠경영 취업과 진로에 필요한 통섭적 지식을 습득한다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	스포츠사회학	과목명(영문)	Sociology of Sports
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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	스포츠현장에서 이루어지는 다양한 사회적 주제를 탐색하고 사회학적 관점으로 해석해, 선수 및 지도자로 나아가기 위한 실천적 지식을 습득 할 수 있다.	시험
통섭적 사고능력 (MC4)	50%	엘리트 및 생활체육 전반에 걸친 최근 사회적 현상을 탐구하고 원인을 유추하는 토론 과정을 통해 전문가적 자질을 함양한다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	스포츠구조론	과목명(영문)	Sport structure studies
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, 훈련연습 방법창안 등과 관련된 내용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	다양한 스포츠현장에서 형성되어있는 스포츠의 구조적 특성 및 한계를 학문적 영역의 관점으로 해석하고 통섭적 사고능력 배양을 위해 필요한 기초역량을 갖출 수 있다.	시험
통섭적 사고능력 (MC4)	50%	스포츠를 구조적으로 탐구해 기존 스포츠의 구조를 파악하고 훈련방법 및 지도서 개발 등에 종합적으로 활용한다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	스포츠정책론	과목명(영문)	Sport policy studies
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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	스포츠전반에 걸쳐 제기되는 정책현안과 정책이슈들을 이해하고 활용하는 능력을 갖춘다.	시험
통섭적 사고능력 (MC4)	50%	스포츠정책의 쟁점과 내용을 이해하고 스포츠현장 활동에 활용하는 능력을 제고한다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	트레이닝론	과목명(영문)	Training Theory and Application
개요 및 특성	스포츠지도사 자격과정 핵심 과목으로 스포츠과학의 기초를 이해한다.		
교과 목표	체육. 경기인 및 일반인들에게 스피드, 민첩성, 지구력, 순발력, 근력, 유연성, 밸런스 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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	스포츠지도학과의 교육과정을 원활히 이수할 수 있는 학문의 기초능력을 배양하고 엘리트 선수를 위한 트레이닝 능력 배양을 위해 필요한 기초역량을 갖출 수 있다.	시험
통섭적 사고능력 (MC4)	50%	트레이닝 및 경기경험에 의한 체험적 지식 등을 통합하고 통섭하여 효과적인 훈련 및 대회승리를 극대화 할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	스포츠영양론	과목명(영문)	Sports nutrition studies
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 물질 제한 등에 대하여 학습한다.		
교과 내용	개인별 종목별 스포츠 영양 관리 방법의 이론과 실제를 학습하여 지도자로서의 자질을 습득시킨다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	스포츠영약학적 기초지식을 습득하며 학생선수로서 식단관리 방법과 원리를 수행한다.	시험
통섭적 사고능력 (MC4)	50%	운동 종목별 식단 및 영양상태 점검을 통해 스포츠영양관리 및 분석을 통합한다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	스포츠지도현장실습	과목명(영문)	Sports Coaching Field Research and Practice
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 봄 으로써 산업현장을 체험하고 도구활용과 문제해결의 능력을 배양한다.		
교과 내용	현장실습, 보고서작성		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	프로스포츠, 협회 및 연맹, 산업기관 등 스포츠지도학과 재학생의 인턴십을 경험한다.	시험
통섭적 사고능력 (MC4)	50%	다양한 스포츠지도 현장실습을 적용해 본인의 잠재능력을 제고하고 졸업 후 현장에 바로 친화될 수 있는 능력을 배양한다.	프로젝트

6. 전공 이수 요건

학위명칭	졸업요건
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, 장애인 스포츠지도사 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

종목	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
스노우보드	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

구분	교부기관	자격증 명칭	대체 점수
전문스포츠지도사, 생활스포츠지도사, 유아스포츠지도사, 노인스포츠지도사, 장애인스포츠지도사, 건강운동관리사	문화체육관광부 장관	전문스포츠지도사 2급	3.0
		생활스포츠지도사 2급, 유아스포츠지도사, 노인스포츠지도사, 장애인스포츠지도사	2.0
		건강운동관리사	2.0
스포츠경영관리사	스포츠경영관리사	1.5	
심판자격증 (대한체육회 가맹(준가맹) 단체 발급)	국제심판	1,2,3,4급 심판자격증	1.5
	국내심판	1급 심판자격증	1.0
	2, 3급 심판자격증	0.5	
스키지도자 및 패트롤	대한스키지도자연맹	데몬스트레이터	1.5
		레벨 2, 3(정/준지도자)	1.0
		레벨 1(뱃지)	0.5
	대한스키패트롤협회	스키패트롤	0.5
스킨스쿠버	CMAS, PADI, NAUI	인스트럭터	1.5
		마스터즈	1.0
		어드밴스	0.5
		오픈워터	0.5
골프	KPGA, PGAK, KLPGA, USGTF	투어프로(준프로)	1.5
		티칭프로	1.0
무도 (태권도, 유도, 합기도, 검도)	국기원, 대한유도회, 대한합기도협회, 대한검도협회	사범지도자	1.0
		공인 4단 이상의 단증	0.5
트레이너	대한선수트레이너협회·대한스포츠의학회	선수트레이너	1.0
	한국선수트레이너협회		0.5
	한국NCSF	퍼스널트레이너	0.5
스포츠마사지, 테이핑, 카이로프락틱	KATA, WCBTS, 한국스포츠과학교육협회, 한국스포츠산업개발원, 한국체력건강관리협회, 국제밸런스테이핑협회, 한국운동재활협회, 한국모션테이핑학회	스포츠마사지, 테이핑, 카이로프락틱	0.5
유아체육, 노인체육, 재활체육	한국레크리에이션연합회, 한국스포츠과학교육협회, 한국운동재활협회	유아체육지도자	0.5
	한국노인체육협회	노인복지체육지도자	0.5
	한국노인체육협회	재활체육지도자	0.5
	한국운동재활협회	체형교정운동재활지도자	0.5
레크리에이션	한국여가레크리에이션협회	레크리에이션지도자	0.5
	한국레크리에이션연합회	유아레크리에이션지도자	0.5
응급처치	대한적십자	응급처치(심폐소생술)강사, 인명구조요원	0.5
기타	해양경찰청	동력수상레저기구조정면허	0.5
	한국스카우트연맹	스카우트 훈육지도자	0.5
	스포츠지도학과 수업과정에서 실시하는 자격증 취득		
	기타 스포츠지도학과 자격증 심사위원회에서 인정하는 체육관련 자격증		

※ 모든 자격증은 가톨릭관동대학교 재학 중에 취득한 것을 원칙으로 하며, 재학 중 외의 기간에 취득한 자격증 인정 여부는 자격증심사위원회에서 정한다.

7. 전공 강의실 및 실습실 현황

강의실	실험·실습실	비고
세바스티아노관 B-105(전용강의실) 세바스티아노관 B-108(세미나실)	세바스티아노관 체육공간, 축구장, 테니스장	-

실용음악전공
Practical Music

1. 교육목표

가톨릭 정신을 바탕으로, 음악적 창의성과 전문성을 겸비한 뮤직 아티스트를 양성한다. 체계적인 실기·이론 교육과 실무 중심의 창작·공연 경험을 통해 개인의 예술적 잠재력을 극대화하며, 지역 사회와의 협력을 통해 문화적 가치를 확산시키고, 다변화하는 음악 산업에서 활약할 연주자, 작곡가, 교육자 및 문화 창조자를 배출한다.

2. 연혁

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. 교과 운영 방안

음악 현장 중심의 실무적 교육 환경 구축을 목표로 하는 우리 전공은 다음의 4가지 교육중점 항목을 설정하고 그에 맞는 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

[기본과정]

4-1. 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)	전문 도구를 사용하여 트렌드를 이끄는 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)

4-2. 전공능력 선정 배경

스마트 기술의 발전과 디지털 플랫폼 중심의 음악 소비 시대는 아티스트가 자신만의 음악 세계를 구축하고 이를 직접 시장에 선보일 수 있는 새로운 기회를 제공한다. 오늘날의 음악인에게는 창작, 제작, 유통, 홍보 등 음악의 모든 과정을 주도적으로 이끌어가는 능력과 창의성이 필수적이다. 우리 전공은 변화하는 음악 산업의 중심에서 활약할 '멀티엔터테이너'와 '독립음악 프로듀서'를 양성하는 데 초점을 맞추고 있다. 학생들은 전문 연주자로서 이론과 실기를 탄탄히 다지고, 창작과 제작의 전 과정을 책임지는 뮤직 프로듀서로 성장하도록 교육받는다. 특히, 우리 전공의 교과 과정은 음악 자체에 국한되지 않고, 학생들이 디지털 시대에 맞는 콘텐츠 제작 역량을 갖추고 창의적이고 주도적으로 음악 콘텐츠를 생산할 수 있도록 설계되었다. 또한, 지역 사회와의 긴밀한 협력을 통해 음악을 통한 지역 문화의 확산과 활성화를 도모하며, 학생들이 지역과 상생하며 새로운 가치를 창출하는 뮤직 아티스트로 성장할 수 있도록 지원하고자 한다.“

4-3. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	사제동행세미나1~8	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	전공실기1~2	4	2		2	2		2																			교직
기초	시창청음1~2	4	2		2	2		2																			교직
기초	AI활용과음악제작	2	2		2																						
기초	음악분석및형식론	2	2		2																						교직
기초	기초MIDI실습	2				2		2																			
기초	창작워크숍	2				2		2																			
전기	전공실기3~6	8							2		2	2		2	2		2	2		2							교직
전기	화성법1~2	4							2	1	1	2	1	1													교직
전기	클래스피아노1~2	4							2		2	2		2													
전기	연주세미나1~2	4							2		2	2		2													
전기	펑크알앤비앙상블1~2	4							2		2	2		2													
전기	작사법연구	2							2		2																
전기	멜로디작법	2										2		2													
전기	팝어레인징	2													2		2										
전기	창작쇼케이스	2																2		2							
전공과목 합계		52	8.5		9	8.5		9	12.5	1	12	12.5	1	12	4.5		5	4.5		5	0.5	1		0.5	1		

4-4. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명					
1	1학기	전공실기1 2-0-2 (교)	시창청음1 2-0-2 (교)	AI활용과음악제작 2-0-2	음악분석및형식론 2-0-2		
	2학기	전공실기2 2-0-2 (교)	시창청음2 2-0-2 (교)	기초MIDI실습 2-0-2	창작워크숍 2-0-2		
2	1학기	전공실기3 2-0-2 (교)	화성법1 2-1-1 (교)	펑크알앤비앙상블1 2-0-2	클래스피아노1 2-0-2	연주세미나1 2-0-2	작사법연구 2-0-2
	2학기	전공실기4 2-0-2 (교)	화성법2 2-1-1 (교)	펑크알앤비앙상블2 2-0-2	클래스피아노2 2-0-2	연주세미나2 2-0-2	멜로디작법 2-0-2
3	1학기	전공실기5 2-0-2 (교)	팝어레인징 2-0-2				
	2학기	전공실기6 2-0-2 (교)	창작 쇼케이스 2-0-2				

4-5. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전필	사제동행세미나		50				50	100
기초	전공실기1~2	50	25	25				100
기초	시창청음1~2	50	25	25				100
기초	AI활용과음악제작		25		25	50		100
기초	음악분석및형식론	50	25		25			100
기초	기초MIDI실습		25		25	50		100
기초	창작워크숍	25		50	25			100
전기	전공실기3~6	50	25	25				100
전기	화성법1~2	50	25		25			100
전기	클래스피아노1~2	50		25			25	100
전기	연주세미나1~2		50	25			25	100
전기	펑크알앤비앙상블1~2	50		25			25	100
전기	작사법연구			50	25		25	100
전기	멜로디작법	25			50	25		100
전기	팝어레인징				50	25	25	100
전기	창작쇼케이스				50	25	25	100
역량 총합		400	275	250	300	175	200	

4-6. 과목 프로파일

과목 프로파일			
교과목명	사제동행세미나1~8	영문교과목명	Seminar for career development
개요 및 특성	사제동행세미나는 학과 소속 재학생들을 소그룹으로 편성하고 담당 지도교수가 멘토의 역할을 제공하여 입학에서부터 졸업 후 까지 지도하는 맞춤형 교육프로그램이다.		
교과목표	학생들이 대학생활에 잘 적응할 수 있도록 지도하고 학생 개개인이 목표를 가질 수 있도록 돕는다.		
교과내용	목표 실현을 위한 구체적인 계획을 수립하는 것을 안내하며 목표를 이뤄가는 과정을 밀착지도 하여 졸업과 함께 자신의 목표를 달성할 수 있도록 도와준다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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	전공실기1~2	영문교과목명	Private Lesson 1~2
개요 및 특성	다양한 음악 전문분야에서 활동하는데 기초적인 연주, 이론, 실기를 배우는 과목이다.		
교과목표	학습자의 전공실기능력을 극대화시켜 전문 음악인으로서의 자질을 갖추게 한다.		
교과내용	각 전공영역에서 주 1회 개인교습을 통해 전문적인 실기능력은 물론, 다양한 작품을 분석하고 연구하여 음악에 대한 창의적 분석능력과 풍부한 음악적 사고력을 배양한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)
자기향상능력 (MC3)	25%	자신만의 음악세계를 구축할 수 있다.	시험(발표)

과목 프로파일			
교과목명	시창청음1~2	영문교과목명	Sight Singing & Ear Training 1~2
개요 및 특성	음악적 소양을 기르기 위해 기초이론을 바탕으로 청음과 시창 능력을 향상시키기 위한 과목이다.		
교과목표	음악학습의 기초를 이루는 음악의 초견 시창 능력과 청음 능력을 배양한다.		
교과내용	음악을 인지하는 기본요소인 선율, 리듬, 화성을 자유롭게 인식하고 표현할 수 있도록 교육하며, 다양한 양식의 음악을 경험하게 하여 음악적 어휘력을 습득한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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	AI활용과음악제작	영문교과목명	AI Music Writing method
개요 및 특성	인공지능 AI를 활용하여 음악을 제작을 배우기 위한 과목이다.		
교과목표	AI 및 가상 보컬을 보조 도구로 활용하여 다양하고 손쉽게 음악 창작 및 음원을 제작한다.		
교과내용	인공지능에 의한 예술 창작은 거스를 수 없는 시대의 요구이다. AI를 도구로 사용하여 예술적 경험을 확장시키고 미지의 창작물의 탄생되도록 다양한 활용법을 익힌다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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	음악분석및형식론	영문교과목명	Music Analysis & Formalism
개요 및 특성	기존 음악을 분석하여 다양한 음악형식을 배우고 이를 창작에 활용하기 위한 과목이다.		
교과목표	악곡분석과 다양한 음악형식에 대한 이해를 통해 음악창작 및 편곡능력을 제고한다.		
교과내용	실용음악의 다양한 음악형식을 파악하고, 멜로디, 리듬, 하모니, 송 폼, 스타일, 악기편성 등 악곡분석과 편곡을 위한 음악적 요소들을 분석한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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	기초MIDI실습	영문교과목명	Introduction to MIDI Practice
개요 및 특성	디지털음악 환경에서 필수적인 컴퓨터 기반의 MIDI음악을 배우기 위한 과목이다.		
교과목표	컴퓨터를 활용하여 음악작업의 효율성을 높이고, 나아가 인공지능을 활용한 음악에 접근한다.		
교과내용	전자악기와 미디기능에 관한 기초이론을 학습하고, 컴퓨터음악에 사용하는 소프트웨어들의 실습을 통해 구체적인 음악작업과정에 활용할 수 있도록 유도한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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	창작워크숍	영문과목명	Creative Workshop
개요 및 특성	창의적 사고 개발 및 실습과정을 통해 창조적 예술가로 성장할 수 있는 토대를 마련한다.		
교과목표	친근하고 쉬운 주제를 통해 창작에 쉽게 접근하며 작품의 반복적인 발표를 통해 창작 및 발표 능력을 제고한다.		
교과내용	예술적 창조와 관련된 기초이론을 소개하고, 창의적인 사고를 개발하고 진작할 수 있는 다양한 프로그램들을 수행하며, 팀 프로젝트를 통해 실제 창작의 결과물을 발표한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	25%	창작의 방법론을 이해하고 아이디어를 활용할 수 있다	시험(실기)
자기향상능력 (MC3)	50%	아이디어를 스토리텔링, 작사, 작곡 형태로 확장할 수 있다.	시험(과제)
전공창작능력 (MC4)	25%	창작 능력의 가능성을 발견하고 반복적인 창작을 통해 숙달한다.	시험(과제)

과목 프로파일			
교과목명	전공실기3~6	영문교과목명	Private Lesson 3~6
개요 및 특성	다양한 음악 전문분야에서 활동하는데 필수적인 연주, 이론, 실기를 배우는 과목이다.		
교과목표	학습자의 전공실기능력을 극대화시켜 전문 음악인으로서의 자질을 갖추게 한다.		
교과내용	각 전공영역에서 주 1회 개인교습을 통해 전문적인 실기능력은 물론, 다양한 작품을 분석하고 연구하여 음악에 대한 창의적 분석능력과 풍부한 음악적 사고력을 배양한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)
자기향상능력 (MC3)	25%	자신만의 음악세계를 구축할 수 있다.	시험(발표)

과목 프로파일			
교과목명	화성법1~2	영문교과목명	Jazz Harmony 1~2
개요 및 특성	실용음악을 전공자에게 필수적인 과목이며 음악의 기본 구조와 규칙을 학습하는 과목이다.		
교과목표	재즈화성의 학습을 통해 실용음악을 이해하고 연주하기 위한 이론적 토대를 제공한다.		
교과내용	재즈화성이론을 습득함으로써 재즈화성의 특성을 이해하고, 화성에 대한 구조적인 이해와 분석력을 키운다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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	클래스피아노1~2	영문교과목명	Class Piano 1~2
개요 및 특성	피아노를 사용하여 다른 악기나 노래를 반주하는 방법을 배우며 음악적 표현력, 협업 능력, 음악적 이해력을 향상시키는 과목이다.		
교과목표	실용음악에 있어 기본적이고 정확한 코드 폼을 익히고 반주기법을 습득한다.		
교과내용	대중음악에서 재즈에 이르기까지 피아노로 반주할 수 있는 능력을 기른다. 코드 보이싱과 리듬감, 음악장르 및 스타일에 따른 적절한 반주형태를 교육한다.		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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	연주세미나1~2	영문교과목명	Instrument Seminar 1~2
개요 및 특성	기타, 드럼, 베이스 등 여러 악기의 연주와 반주법을 배우며 음악적 표현력, 협업 능력, 음악적 이해력을 향상 시키는 과목이다.		
교과목표	실용음악에 있어 중요한 역할을 하는 기본적인 악기의 연주기법을 습득한다.		
교과내용	기초적인 주법을 습득하고 악기를 통한 음악적 표현능력을 키우며, 본인의 연주에 맞추어서 노래하는 훈련을 통해 싱어송라이터의 기초를 다진다.		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	전문 음악인으로서 필요한 악기 연주를 할 수 있다.	시험(실기)
자기향상능력 (MC3)	25%	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	펑크알앤비앙상블1~2	영문교과목명	Funk,R&B Ensemble 1~2
개요 및 특성	여러 악기 연주자들이 함께 음악을 연주하는 방법을 배우며 서로 협력하고, 서로의 음악을 존중하고, 음악을 통해 공동체를 형성하도록 돕는 과목이다.		
교과목표	합주를 통해 개인의 연주기량과 합주능력의 완성도를 제고한다.		
교과내용	보컬앙상블과 연주앙상블 음악의 명곡을 엄선하여 합주함으로서, 대중음악 트랜드를 주도하는 음악의 특징과 연주기법을 습득한다.		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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	작사법연구	영문교과목명	Lyric Writing Studies
개요 및 특성	대중음악은 말과 음악이 조화를 이루는 예술장르임을 이해한다. 자신의 생각을 글로 옮기는 법을 훈련하고 작사 기법을 학습함으로서 창작자와 프로듀서로서의 전문적인 자질을 기른다.		
교육목표	우리말과 음악이 조화를 이루는 수준 높은 작품의 창작을 위해 스토리텔링과 작사능력을 개발한다.		
교과내용	기초적인 글쓰기 이론과 대중음악작사법을 학습하며 각 단계 별로 창작을 하고 발표를 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
자기향상능력 (MC3)	50%	청자의 공감을 불러일으키고, 가사의 전달력을 높일 수 있다.	시험(실기)
전공창작능력 (MC4)	25%	작사를 바탕으로 음악적 해석능력과 창작능력을 향상시킨다.	시험(과제)
소통조화능력 (MC6)	25%	작품을 만들어 발표하면서 타인과 토론, 소통을 할 수 있다.	시험(실기)

과목 프로파일			
교과목명	멜로디작법	영문교과목명	Melody Writing Techniques
개요 및 특성	학생들이 멜로디 작법의 기초 이론을 이해하고 이를 바탕으로 선율과 그에 어울리는 가사를 창작하며 다양한 음악 장르를 탐구하고, 자신만의 음악적 스타일을 위한 창의적인 표현력을 증진시킨다.		
교과목표	현대 대중음악의 트렌드를 반영하여 멜로디와 가사를 창작하는 기술을 배우는 것을 목표로 한다.		
교과내용	음악 프로덕션의 핵심 요소인 톱라인(Topline) 작곡에 중점을 두며, 학생들이 자신의 창의성을 발휘하여 매력적인 멜로디와 가사를 만들어낼 수 있도록 다양한 기법을 실습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	25%	현재 팝음악의 트랜드를 분석하고 다양한 멜로디 창작에 활용할 수 있다.	시험(과제)
전공창작능력 (MC4)	50%	자신의 음악 세계를 드러내는 개성있는 멜로디를 창작할 수 있다.	시험(과제)
전공제작능력 (MC5)	25%	전문 음악가로서 수준 높은 음원을 제작할 수 있다.	시험(과제)

과목 프로파일			
교과목명	팝어레인징	영문교과목명	Pop Music Arranging
개요 및 특성	대중음악을 제작하는데 필요한 음악적 바탕위에 창의적인 제작이 가능하도록 대중음악 제작 전 과정에 대한 전문적인 실무 능력을 기르기 위한 수업이다.		
교과목표	악기론, 편곡법, 음원제작, 뮤직비지니스 등의 전문성을 향상시킨다.		
교과내용	음악 산업에서 필요한 편곡 지식을 심화 학습을 통해 배양하여 실무 능력을 향상시키고 산업현장에 투입되었을 때 관련 업무의 적응력을 높인다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	현장에서 필요한 실무를 세분화하고 전문성을 향상시킬 수 있다.	시험(과제)
전공제작능력 (MC5)	25%	편곡법, 음원제작, 뮤직비지니스 등 현장의 어려움을 체험한다.	시험(과제)
소통조화능력 (MC6)	25%	만들고자 하는 음악의 장르와 트랜드에 맞는 편곡을 할 수 있다	시험(과제)

과목 프로파일			
교과목명	창작쇼케이스	영문교과목명	Creative Showcase
개요 및 특성	창작쇼케이스는 학생들이 자신이 만든 곡을 실무적인 공연 형식으로 발표하는 수업으로, 실전적인 창작과 발표 경험을 제공한다.		
교과목표	창작한 음악을 다양한 형식으로 발표하고, 발표 경험을 쌓으며, 실시간 피드백을 통해 작품을 발전시킨다.		
교과내용	곡 선정 및 준비, 공연형식 설계 발표 및 피드백 과정을 반복해서 수행한다.		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	자신이 만든 곡을 공연에 적합하도록 준비할 수 있다.	시험(과제)
전공제작능력 (MC5)	25%	무대 연출 및 퍼포먼스 기획, 곡의 편곡, 공연의 흐름 등을 구성할 수 있다.	시험(과제)
소통조화능력 (MC6)	25%	충분한 반복 발표와 연습으로 창작 발표의 역량을 향상시킬 수 있다.	시험(과제)

[심화과정]

5-1. 심화과정 설치 근거

실용음악 전공심화 과정은 학생들이 변화하는 음악산업 환경에 적응하고, 최신 음악 트렌드와 기술을 반영한 심도 있는 지식과 실무 능력을 습득할 수 있도록 하는 과정이다. 기초, 기본 과정에서 얻은 역량을 바탕으로 학생들의 전문성을 강화하고, 음악 산업 내 취업 경쟁력을 높이며, 창의적이고 실용적인 진로 탐색 및 설계를 지원하는 것을 목표로 한다. 이에 따라 다음에 중점을 둔다.

(1) 대중음악 산업의 최신 이론과 트렌디한 실무를 학습하며, 현장에 바로 적용 가능한 능력을 배양한다.
(2) 학생의 관심사와 적성에 맞춘 전공 분야 선택을 통해 자신만의 전문 영역을 확립할 수 있도록 한다.
(3) 졸업 후 다양한 음악 산업 분야에서 즉시 활동할 수 있도록 실전 경험을 제공한다.

5-2. 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)	전문 도구를 사용하여 트렌드를 이끄는 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)

5-3. 전공능력 선정 배경

실용음악은 디지털 시대의 음악 산업에서 중요한 역할을 차지하며, 다양한 이론과 실무가 융합된 분야이다. 전공심화과정에서는 학생들이 최신 음악 트렌드와 혁신적인 기술을 반영한 이론과 실무를 깊이 있게 학습할 수 있도록 하여, 전문성과 창의적 능력을 동시에 향상시킬 수 있는 기회를 제공한다. 대중음악 산업은 빠르게 변화하고 경쟁이 치열한 분야이다. 전공심화과정을 통해 학생들은 최신 음악 트렌드에 대한 이해를 바탕으로 자신만의 전문성을 갖추고, 차별화된 역량을 인정받을 수 있어야 한다. 또한 학생이 관심과 적성에 맞는 진로를 탐색하고, 창의적인 작업을 통해 실질적인 취업 경쟁력을 갖추도록 지원하고자 한다.

5-4. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	
전심	뮤직레코딩과믹싱	2	2		2										
전심	필름스코어링실습	2	2		2										
전심	뮤직비지니스연구	2				2		2							
전심	합창지도법	2				2		2							교직
전심	대중음악사	2				2	2								교직
전심	음악교수법	3				3	3								교직
전심	전공실기7~8	4							2		2	2		2	교직
전심	개인공연워크숍	2							2		2				
전심	싱글앨범프로젝트	2										2		2	
전심	음악교육론	3							3		3				교직
전공과목 합계		24	4		4	9	5	4	7		7	4		4	

5-5. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명			
3학년	1학기	뮤직레코딩과믹싱 2-0-2	필름스코어링실습 2-0-2		
	2학기	뮤직직비지니스연구 2-0-2	합창지도법 2-0-2 (교)	대중음악사 2-2-0 (교)	음악교수법 3-3-0 (교)
4학년	1학기	전공실기7 2-0-2	개인공연워크숍 2-0-2	음악교육론 3-0-3 (교)	
	2학기	전공실기8 2-0-2	싱글앨범프로젝트 2-0-2		

5-6. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전심	뮤직레코딩과믹싱				25	50	25	100
전심	필름스코어링실습				25	50	25	100
전심	뮤직비지니스연구					50	50	100
전심	합창지도법		25	25			50	100
전심	대중음악사	50			25		25	100
전심	음악교수법		25	25			50	100
전심	전공실기7~8	50	25	25				100
전심	개인공연워크숍				50	25	25	100
전심	싱글앨범프로젝트				25	50	25	100
전심	음악교육론		25			25	50	100
역량 총합		100	100	75	150	250	325	

5-7. 과목 프로파일

과목 프로파일			
교과목명	뮤직레코딩과믹싱	영문교과목명	Studio Recording & Mixing
개요 및 특성	대중음악 제작의 중요한 과정인 스튜디오 녹음과 편집에 대한 기본적인 이해를 바탕으로 전공 분야의 녹음 경험을 축적하여 현장 적응력을 높이기 위한 과목이다.		
교과목표	음원 제작에 있어서 필수인 레코딩과 믹싱 과정을 실습하여 녹음의 중요성을 이해하고 음악을 효과적으로 만들 수 있는 경험과 현장능력을 배양한다.		
교과내용	학과 스튜디오를 활용하여 레코딩과 믹싱 과정을 실습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(과제)
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	필름스코어링실습	영문교과목명	Film Scoring
개요 및 특성	대중음악 제작의 중요한 과정인 스튜디오 녹음과 편집에 대한 기본적인 이해를 바탕으로 전공 분야의 녹음 경험을 축적하여 현장 적응력을 높이기 위한 과목이다.		
교과목표	음원 제작에 있어서 필수인 레코딩과 믹싱 과정을 실습하여 녹음의 중요성을 이해하고 음악을 효과적으로 만들 수 있는 경험과 현장능력을 배양한다.		
교과내용	학과 스튜디오를 활용하여 레코딩과 믹싱 과정을 실습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	영상, SNS 콘텐츠의 컨셉 및 트렌드 등을 반영하여 창작할 수 있다.	시험(과제)
전공제작능력 (MC5)	50%	DAW, AI, 영상음악 전용 Program을 활용할 수 있다.	시험(과제)
소통조화능력 (MC6)	25%	영상에 대한 이해에 더불어 소통과 협력을 통해 제작할 수 있다.	시험(과제)

과목 프로파일			
교과목명	뮤직비지니스연구	영문교과목명	Music Business Studies
개요 및 특성	음악 산업 전반에 대한 이해를 바탕으로, 음악 비즈니스의 구조와 운영 방식을 심층적으로 탐구하는 과목이다.		
교과목표	방송, 영화, 음악 등 대중예술산업의 유기적 관계 이해를 토대로 음악비지니스에 대한 실제와 활동영역에 관한 지식을 습득한다.		
교과내용	음반의 기획, 제작, 유통, 홍보 등 디지털음악산업 전반을 폭넓게 다룬다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공제작능력 (MC5)	50%	최신 트렌드와 사례를 중심으로 이론과 실무를 결합한다.	시험(과제)
소통조화능력 (MC6)	50%	실질적인 비즈니스 감각을 키우고, 음악 비즈니스 전문가로서 성장할 수 있다.	시험(과제)

과목 프로파일			
교과목명	합창지도법	영문교과목명	Chorus Teaching Method
개요 및 특성	합창의 역사와 철학, 합창의 기초, 합창의 지휘, 합창의 연습, 합창의 공연 등 코러스 앙상블을 가르치는 방법에 대한 이론과 실제를 다루는 과목이다.		
교과목표	보컬 앙상블을 효과적이고 성공적으로 이끌어갈 수 있는 합창교수역량을 배양한다.		
교과내용	보컬 앙상블 실기를 통해 앙상블에 있어서의 발성, 리듬과 선율을 다루는 방법, 장르별 앙상블곡과 연주특징 등 합창지도에 필요한 음악적 지식을 습득한다.		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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	대중음악사	영문교과목명	History of Popular Music
개요 및 특성	대중음악의 기본적인 지식을 습득하고, 대중음악을 바라보는 시각을 넓힐 수 있도록 대중음악의 발전 과정과 역사를 다루는 과목이다.		
교과목표	국내외 주요 아티스트와 대표곡의 분석을 통해 대중음악의 역사적 발전과정을 통찰한다.		
교과내용	국내외 대중음악에 대한 역사적 접근을 통해 대중음악을 인문학적으로 바라보는 시각을 키우고, 대중음악의 사회적 가치와 역할을 파악한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)

과목 프로파일			
교과목명	음악교수법	영문교과목명	Music Teaching Method
개요 및 특성	음악교육의 기본 원리와 개념을 학습하고, 실습을 통해 다양한 음악교육 방법과 수단을 직접 경험하는 음악을 가르치는 방법에 대한 이론과 실제를 다루는 과목이다.		
교과목표	음악수업을 효과적이고 성공적으로 이끌어 갈 수 있는 음악교수역량을 배양한다.		
교과내용	음악교과와 관련된 전공지식을 비롯하여 소통능력, 이해능력, 헌신, 조직능력, 그리고 교직인성 등 교수역량의 핵심적인 요소들을 배운다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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	전공실기7~8	영문교과목명	Private Lesson 7~8
개요 및 특성	다양한 음악 전문분야에서 활동하는데 필수적인 연주, 이론, 실기를 배우는 과목이다.		
교과목표	학습자의 전공실기능력을 극대화시켜 전문 음악인으로서의 자질을 갖추게 한다.		
교과내용	각 전공영역에서 주 1회 개인 교습을 통해 전문적인 실기 능력은 물론, 다양한 작품을 분석하고 연구하여 음악에 대한 창의적 분석 능력과 풍부한 음악적 사고력을 배양한다.		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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	개인공연워크숍	영문교과목명	Solo Performance Workshop
개요 및 특성	학생들이 자신의 음악적 개성과 퍼포먼스를 무대에서 직접 구현할 수 있도록 돕는 실습 중심 과목이다.		
교과목표	개인 공연의 모든 과정을 경험하며, 자신만의 공연 스타일을 개발한다.		
교과내용	실전 무대에서의 자신감을 향상시키고, 공연자로서의 역량을 강화하는 것을 목표한다.		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	자신의 음악을 효과적으로 표현하고, 창의적인 무대 연출을 할 수 있다.	공연
전공제작능력 (MC5)	25%	무대에서 개인 공연을 기획하고 실행하며, 관객과 상호작용할 수 있다.	공연
소통조화능력 (MC6)	25%	작품을 만들고 공연을 펼치기 위해 토론과 소통을 할 수 있다.	공연

과목 프로파일			
교과목명	싱글앨범프로젝트	영문교과목명	Single Album Project
개요 및 특성	실용음악을 전공하는 학생들이 자신의 싱글앨범을 제작하는 과목으로써 대중음악 제작의 전 과정을 경험하며, 실무 능력을 쌓을 수 있는 과목이다.		
교과목표	음반의 제작에서 필요한 전 과정을 단계적으로 접근하여 음원을 효과적으로 제작할 수 있는 현장 경험과 능력을 배양한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
개요 및 특성	음악 교육의 역사, 철학, 방법론, 평가 방법의 학습을 통해 음악을 가르치는 방법과 원리를 배우는 교직 필수 과목이다.		
교과목표	음악교육자로서 알아야 할 음악교육학 이론과 다양한 교수방법을 습득한다.		
교과내용	음악교육이 인간교육의 일환으로서 갖는 의의, 가치, 역할에 대해 살펴봄으로서 음악교육에 대한 가치관을 형성할 수 있도록 돕고, 다양한 학문과 음악교육학적 지식을 바탕으로 효과적인 교수방법을 모색한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)

6. 전공 이수 요건

〈전공실기 관련 규정〉

- 실용음악전공, 복수전공 학생은 개설된 전공실기(기초1~2,기본3~6, 심화7~8)과목 모두를 이수해야 한다.
- 실용음악을 부전공으로 선택한 타과 학생들은 졸업까지 최소한 4개 이상의 전공실기 과목을 이수해야 한다.
- 실용음악전공 편입생은 졸업까지 전공실기(기본1~6, 심화7~8)과목을 이수해야 한다.
- 실용음악전공 졸업생은 실용음악(기초, 전기, 전심)으로 개설된 모든 과목을 이수해야 한다.

〈전공이수요건〉

학위명칭	전공 이수 요건		비고
음악학사	졸업과제	보컬전공 : 음원1곡 제작, 공연2회 발표, 유튜브1회 업로드	
		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)	

7. 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)	

CG디자인전공
CG Design Department

1. 교육목표

디지털 콘텐츠의 기획, 제작에 있어서 컴퓨터그래픽(CG)과 인공지능(AI)의 활용은 점점 더 중요한 자리를 차지하고 있다. 본 전공에서는 실무 중심의 역량 강화 교육을 바탕으로 디지털 감각 능력과 함께 디지털 콘텐츠 제작의 핵심이라고 할 수 있는 2D/3D 소프트웨어 활용 능력과 인공지능(AI)의 활용 능력을 향상시킴으로서, 디지털 콘텐츠의 기획, 제작에 첨단 기술을 적극 활용할 수 있는 미래지향적 인재 양성을 목표로 한다.

2. 연혁

- 2016. 03. CG디자인학과 신설
- 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
- 2023. 02. 트리니티융합대학 소속으로 변경
- 2024. 02. 트리니티융합대학 CG디자인전공으로 변경

3. 교과 운영 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, 2D/3D 그래픽(CG)과 AI영상 제작과정에 대한 이해를 바탕으로 한 영상, 영화 VFX, CF, 게임, AI영화를 제작 할 수 있는 '전공 감각 직무능력', 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 영상 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 전공 프로그램 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 지도를 받아 영상 공모전에서 수상 경험을 쌓을 수 있다.
  - 실무 역량 강화 프로그램: 교수진이 운영하는 회사를 방문하여 현장 견학을 진행하며, 방학 기간을 활용하여 실무 현장에

서 직접 일을 체험할 수 있는 현장 실습을 제공한다.
- 현직자 초청 특강: 최신의 영상 제작 트렌드를 반영하기 위해 현업 전문가를 초청하여 특강을 진행하여 학생들에게 업계의 최신 동향과 노하우를 전수한다.

[기본과정]

4-1. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (전공 감각 직무능력)	프로젝트를 진행할 때 요구되는 전문 지식과 실무 감각을 갖추어 업무를 효과적으로 수행하는 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)	컴퓨터 그래픽스 분야에서 필요한 프로그램을 효과적으로 사용하여 직무를 수행할 수 있는 능력	발표, 토론, 과제, 프로젝트, 보고서, 시험

4-2. 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 전공감각 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.

4-3. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	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	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 & 텍스처	3							3	1	2																
전기	키네틱타이포그래피	3							3	1	2																
전기	모션그래픽스	3										3	1	2													
전기	3D 라이팅 & 렌더링	3										3	1	2													
전기	게임디자인	3										3	1	2													
전기	디지털스토리텔링	3													3	1	2										
전기	미디어 리터러시	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		

4-4. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명		
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 & 텍스처 3-1-2	키네틱타이포그래피 3-1-2
	2학기	모션그래픽스 3-1-2	3D 라이팅 & 렌더링 3-1-2	게임디자인 3-1-2
3	1학기	디지털스토리텔링 3-1-2		
	2학기	미디어 리터러시 3-1-2		

4-5. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전필	사제동행세미나				50	50		100
기초	디지털영상스토리보드	40	30			30		100
기초	디지털캐릭터디자인	40	30				30	100
기초	디지털아트워크	40	30				30	100
기초	이미지와 시간	30		30		40		100
전기	디지털영상합성	40	30	30				100
전기	3D 모델링 & 텍스처	30	30				40	100
전기	키네틱타이포그래피			40		30	30	100
전기	모션그래픽스	40	30		30			100
전기	3D 라이팅 & 렌더링	30		30			40	100
전기	게임디자인	30		30			40	100
전기	디지털스토리텔링			30	30	40		100
전기	미디어 리터러시	30	30			40		100
역량 총합		350	210	190	110	230	210	

4-6. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	디지털영상스토리보드	과목명(영문)	Digital Video Storyboard
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.		
교과목표	애니메이션 스토리보드(Animated Storyboard) 및 스토리 릴 제작 아티스트(Story Reel Production Artist)로서 뛰어난 연출 능력과 아이디어를 가진 2D 애니메이션 전문가를 양성한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공감각직무 능력 (MC1)	40%	1) 디지털영상스토리보드 프로젝트를 진행하여 목적에 맞는 감각을 키운다. 2) 디지털영상스토리보드 기획력을 강화한다. 3) 디지털영상스토리보드 실습 기반 수업을 강화한다.	시험, 프로젝트, 보고서, 과제
전공학업성취 능력 (MC2)	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
정보의 전달 및 이해능력 (MC5)	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(국문)	디지털 캐릭터 디자인	과목명(영문)	Digital Character Design
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.		
교과목표	각자의 창작 캐릭터를 개발하고, 해당 캐릭터를 애니메이션 제작이나 상품화 등 다양한 분야에 적용할 수 있는 능력을 배양한다.		
교과내용	그래픽 툴의 사용법을 습득하여 캐릭터를 창조하고 제작한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공감각직무 능력 (MC1)	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
전공학업성취능력 (MC2)	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
전공프로그램 직무능력 (MC6)	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(국문)	디지털 아트워크	과목명(영문)	Digital Artwork
개요 및 특성	이 강좌에서는 디지털 미디어를 활용하여 이미지 합성, 드로잉, 그리고 일러스트레이션을 제작한다.		
교과목표	일러스트레이션을 통해 캐릭터의 다양한 표현과 이미지 기호를 활용하여 스토리텔링 능력을 배양한다. 이미지 합성, 드로잉, 일러스트레이션을 제작을 통한 표현 능력 향상한다.		
교과내용	다양한 이미지 제작 기술을 추가로 습득하며, 매트페인팅 기술을 활용하여 애니메이션 및 포스트프로덕션에서 사용되는 배경을 제작하는 방법을 익힌다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공감각직무능력 (MC1)	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
전공학업성취 능력 (MC2)	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
전공프로그램 직무능력 (MC6)	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(국문)	이미지와 시간	과목명(영문)	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공감각 직무능력 (MC1)	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
창의적문제해결 능력 (MC3)	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
정보의전달및 이해능력 (MC5)	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(국문)	디지털 영상 합성	과목명(영문)	Digital image Composite
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.		
교과목표	개인의 개성과 창조성을 발휘하여 자유로운 형태의 영상물을 제작한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공감각직무능력 (MC1)	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
전공학업성취능력 (MC2)	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
창의적문제 해결능력 (MC3)	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(국문)	3D모델링 & 텍스쳐	과목명(영문)	3D modelling and texture
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.		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공감각직무능력 (MC1)	30%	3D그래픽(CG) 제작과정에 대한 전반적인 이해를 바탕으로, 3D 모델링과 텍스쳐를 제작할 수 있다.	시험, 과제
전공학업 성취능력 (MC2)	30%	3D그래픽에 대한 능동적이고 유연한 사고를 통해 창의적이고 독창적인 모델링과 텍스쳐를 만들 수 있다.	시험, 과제
전공프로그램 직무능력 (MC6)	40%	꾸준히 모델링과 텍스쳐 스킬을 향상시키고 일정을 관리하여 실무에 사용 가능한 수준의 모델링과 텍스쳐 포트폴리오를 만들 수 있다.	시험, 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	키네틱 타이포그래피	과목명(영문)	Kinetic Typography
개요 및 특성	타이포그래피(Typography)의 기초이론과 개념을 이해하며 이를 토대로 활자를 이용하여 감정, 이미지, 운동감 등을 표현한다.		
교과목표	타이포그래피의 연구와 텍스트의 다양한 실험을 통해 창의적인 디자인 능력을 학습하고, 움직이는 문자 이미지의 표현력을 발전시킨다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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
정보의전달및 이해능력 (MC5)	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
전공프로그램 직무능력 (MC6)	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(국문)	모션그래픽스	과목명(영문)	Motion Graphics
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.		
교과목표	다양한 디지털 콘텐츠 분야(기본 영역인 영화, 방송, 광고 뿐 아니라 Web, Mobile, Kiosk, IT Simulation, VR 등) 안에서 활용되고 있는 모션그래픽스를 이해한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공감각직무능력 (MC1)	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
전공학업성취능력 (MC2)	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
자기개발 및 관리능력 (MC4)	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(국문)	3D라이팅 & 렌더링	과목명(영문)	3D Lighting and Rendering
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.		
교과목표	디지털 라이팅에 대해 이해하고 디지털 라이팅 연출을 실습한다. 실무에서 활용하는 렌더러의 특성과 활용 방법을 이해한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공감각직무능력 (MC1)	30%	3D그래픽(CG) 제작과정에 대한 전반적인 이해를 바탕으로, 자연스러운 디지털 라이팅 씬을 연출할 수 있다.	시험, 과제
창의적문제 해결능력 (MC3)	30%	3D그래픽에 대한 능동적이고 유연한 사고를 통해 창의적이고 독창적인 디지털 라이팅 씬을 연출할 수 있다.	시험, 과제
전공프로그램 직무능력 (MC6)	40%	꾸준히 디지털 라이팅 스킬을 향상시켜 실무에 사용 가능한 수준의 3D라이팅 및 렌더링 포트폴리오를 만들 수 있다.	시험, 과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	게임 디자인	과목명(영문)	Game Design
개요 및 특성	게임에 있어서 그래픽은 예술, 문화 등의 스토리텔링을 기반으로 디자인된다. 본 교과는 예술 및 문화 등에 대한 전반적인 내용을 학습하고, 게임에 있어서 사용자가 직접 소통해야 하는 구성 요소들을 기획하고, 각 요소들을 어떻게 기호화하여 시각화할 것인지를 실습을 통해 학습한다.		
교과목표	본 강좌에서는 게임의 이론과 실제를 다룬다. 본 교과목을 통해 게임의 기본 원리인 이해하고, 게임엔진을 통해 직접 구현해 봄으로써 산업현장에서 원하는 게임 디자인 작업 능력을 키울 수 있을 것으로 기대된다.		
교과내용	게임에 활용되는 그래픽요소에 대한 표현력을 기르고, 예술 및 문화에 대한 내용을 교재의 탐독과 발표를 통해 익히며, 포토샵과 게임엔진을 활용하여 게임제작의 기초를 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공 감각 직무능력 (MC1)	30%	3D그래픽(CG) 제작과정에 대한 전반적인 이해를 바탕으로, 자연스러운 게임 씬을 연출할 수 있다.	시험, 과제
창의적 문제해결능력 (MC3)	30%	게임을 구현하는 과정에서 많은 문제가 발생할 수 있는데, 창의적이고 독창적인 방식으로 문제를 해결하여 VFX 씬을 완성할 수 있다.	시험, 과제
전공프로그램 직무능력 (MC6)	40%	꾸준히 게임 제작 스킬을 향상시켜 실무에 사용 가능한 수준의 VFX 포트폴리오를 만들 수 있다.	시험, 과제

과목 프로파일			
과목명	디지털스토리텔링	과목명(영문)	Digital Storytelling
개요 및 특성	본 강좌는 영상 제작 지식을 기반으로 실제 영상 작품을 만드는데 주력한다.		
교과목표	본 강좌는 향상된 퀄리티의 영상을 제작하는 것이 목표이다. 뮤직비디오나 CF 등 시각적인 연출이 강화된 영상 작품을 제작함으로써 실무에 필요한 능력을 향상시키고자 한다.		
교과내용	뮤직비디오 혹은 CF 제작을 통한 영상 제작 능력 향상. 실사 영상의 미적 효과를 높이기 위한 포스트 프로덕션 기법 실험. 사운드와 영상의 조화 능력 배양.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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 (MC3)	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
자기개발및 관리능력 (MC4)	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
정보의전달및이해 능력 (MC5)	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(국문)	미디어 리터러시	과목명(영문)	Media literacy
개요 및 특성	미디어 리터러시는 현대 사회에서 필수적인 미디어 해석, 비판, 활용 능력을 함양하는 것을 목표로 한다. 이 과목은 다양한 미디어 형식(신문, 방송, 인터넷, 소셜 미디어 등)의 메시지를 분석하고, 정보의 신뢰성과 객관성을 평가하며, 창의적으로 미디어를 활용하는 방법을 학습한다.		
교과목표	미디어 제작 및 배포 과정과 주요 개념(예: 메시지 구성, 수용자 분석 등)을 학습한다.미디어 콘텐츠의 이면에 숨겨진 의도와 편견을 분석하고 해석하는 능력을 기른다. 실제 미디어 콘텐츠(예: 블로그 포스트, 비디오, 팟캐스트 등)를 제작하여 창의적 표현 기술을 습득한다.		
교과내용	미디어의 기원과 발전 과정을 살펴보고, 다양한 미디어 형식의 특징을 학습한다. 설득력 있는 메시지 제작과 전달 방법을 다룬다. 미디어 콘텐츠 제작에 필요한 기술과 도구를 실습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공감각직무능력 (MC1)	30%	1) 미디어에 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
전공학업성취능력 (MC2)	30%	1) 미디어에 대한 다양한 경험과 지식을 융합적으로 활용하여 새로운 것을 만들어낸다. 2) 미디어에 대한 문제해결 대안을 합리적으로 선택하고 적용하는 능력을 기른다. 3) 미디어에 대한 문화 콘텐츠 분석 능력을 배양한다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트
정보의전달및이해 능력 (MC5)	40%	1) 미디어 제작자로써 개인의 목표 수립 및 업무에 필요한 자질을 스스로 개척하고 관리하도록 한다. 2) 미디어 제작에 대한 실습 수행에 필요한 준비를 확실히 한다. 3) 미디어에 대한 자신의 흥미, 적성, 특성을 이해하고, 이를 바탕으로 자신에게 필요한 것을 이해하고 자기 정체감을 확고히 한다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

[심화과정]

5-1. 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 영화 VFX, 2D/3D애니메이션, 게임, 메타버스 콘텐츠, AI영화 제작, 모션 그래픽, 비디오 편집, 비디오 합성과 같은 역량을 강화하는 것이 중요하다.

5-2. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	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	
전심	3D 애니메이션	3	3	1	2										
전심	3D애니메이션 & VFX 제작 실습	3	3	1	2										
전심	VR . AR 디자인	3	3	1	2										
전심	포트폴리오 제작 세미나 1	3	3	1	2										
전심	메타버스 & AI영화 제작 워크샵	3				3	1	2							
전심	3D애니메이션 & VFX 제작 심화	3				3	1	2							
전심	매치무브	3				3	1	2							
전심	포트폴리오 제작 세미나 2	3				3	1	2							
전심	CG 졸업작품 세미나 1	3							3	1	2				
전심	CG 졸업작품 세미나 2	3										3	1	2	
전공과목 합계		30	12	4	8	12	4	8	3	1	2	3	1	2	

5-3. 교육과정 이수체계도

학년	학기	과목명			
3학년	1학기	3D 애니메이션 3-1-2	3D애니메이션 & VFX 제작 실습 3-1-2	VR . AR 디자인 3-1-2	포트폴리오제작 세미나 1 3-1-2
	2학기	메타버스 & AI영화 제작 워크샵 3-1-2	3D애니메이션 & VFX 제작 심화 3-1-2	매치무브 3-1-2	포트폴리오제작 세미나 2 3-1-2
4학년	1학기	CG 졸업작품 세미나 1 3-1-2			
	2학기	CG 졸업작품 세미나 2 3-1-2			

5-4. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
전심	3D 애니메이션	30		30			40	100
전심	3D애니메이션 & VFX 제작 실습			30	30	40		100
전심전심	VR . AR 디자인			30	30	40		100
전심	포트폴리오 제작 세미나 1			30	40	30		100
전심	메타버스 & AI영화 제작 워크샵		30			40	30	100
전심	3D애니메이션 & VFX 제작 심화			30	30	40		100
전심	매치무브	30		30			40	100
전심	포트폴리오 제작 세미나 2			30	40	30		100
전심	CG 졸업작품 세미나 1			30	40	30		100
전심	CG 졸업작품 세미나 2			30	40	30		100
역량 총합		60	30	270	250	280	110	

5-5. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	3D애니메이션	과목명(영문)	3D Animation
교과목 개요 및 특성	본 강좌에서는 생동감 넘치는 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.		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공 감각 직무능력 (MC1)	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
창의적문제 해결능력 (MC3)	30%	Reallusion, Optitrack, Rokoko에 대해 충분히 이해하고 실물에서 사용 가능한 수준으로 사용할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서
전공프로그램 직무능력 (MC6)	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

과목명(영문)			
과목명(국문)	3D애니메이션 & VFX 제작 실습	과목명(영문)	3D animation & VFX production
개요 및 특성	본 강좌에서는 '3D모델링 & 텍스쳐'교과목과 '3D라이팅&렌더링'교과목에서 학습한 내용을 바탕으로 실무에서 활용 가능한 3D애니메이션과 VFX 제작 프로세스를 실습함으로써 산업현장에서 필요로하는 인재로 성장할 수 있을것으로 기대된다.		
교과목표	'3D모델링 & 텍스쳐'교과목과 '3D라이팅&렌더링'교과목에서 학습한 내용을 바탕으로 캐릭터 리깅, 룩디밸럽먼트, FX 제작 과정을 실습한다.		
교과내용	캐릭터 리깅, 룩디밸럽먼트, FX 제작 과정을 실습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC3)	30%	3D애니메이션과 영화 VFX 제작과정에 대한 전반적인 이해를 바탕으로, 자연스러운 양상을 연출할 수 있다.	시험, 프로젝트, 보고서, 과제
자기개발 및 관리능력 (MC4)	30%	3D애니메이션과 영화 VFX를 구현하는 과정에서 많은 문제가 발생할 수 있는데, 창의적이고 독창적인 방식으로 문제를 해결하여 영상을 완성할 수 있다.	시험, 프로젝트, 보고서, 과제
정보의전달및이해 능력 (MC5)	40%	꾸준히 3D애니메이션과 영화 VFX 제작 스킬을 향상시켜 실무에 사용 가능한 수준의 포트폴리오를 만들 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	VR·AR디자인	과목명(영문)	VR·AR Design
개요 및 특성	본 강좌에서는 새로운 매체 표현수단인 VR(XR)과 AR(MR)의 이론과 실제를 다룬다. 본 강좌를 통해 가상현실(확장현실)과 증강현실(혼합현실)의 의미에 대해 이해하고, 창의적인 실험을 해 봄으로써 산업현장에서 필요로하는 VR(XR)·AR(MR)이 아티스트로 성장할 수 있을것으로 기대된다.		
교과목표	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.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC3)	30%	새로운 매체로서 VR과 AR에 대한 이해를 바탕으로 창의적이고 독창적인 VR/AR 콘텐츠를 구현할 수 있다.	시험, 과제, 발표
자기개발및 관리능력 (MC4)	30%	VR/AR 작품을 구현하는 과정에서 많은 문제가 발생할 수 있는데, 창의적이고 독창적인 방식으로 문제를 해결하여 콘텐츠를 완성할 수 있다.	시험, 과제, 발표
정보의전달및 이해능력 (MC5)	40%	꾸준히 VR/AR 제작 스킬을 향상시켜 실무에 사용 가능한 기본적인 수준의 VR/AR 콘텐츠를 만들 수 있다.	시험, 과제, 발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	포트폴리오제작 세미나 1	과목명(영문)	Portfolio Seminar 1
개요 및 특성	본 강좌는 졸업 요건을 충족하기 위한 졸업 작품에 선행한 포트폴리오 제작에 관한 연구이다. 학생 개개인의 성향을 파악하고 포트폴리오 작품을 진행한다. 디지털 영상 업계 구인 구직의 흐름을 반영하여 사회에서 요구하는 인재를 발굴하기 위해. 현 시대에 걸맞은 사회생활과 연계하여 학습한다.		
교과목표	관심 직무에서 요구하는 능력을 탐색하고, 직무 관련 환경의 기회와 장애 요인을 이해하며, 목표를 수립한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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 (MC3)	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
자기개발및 관리능력 (MC4)	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
정보의전달및이해 능력 (MC5)	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(국문)	메타버스 & AI영화 제작 워크샵	과목명(영문)	Metaverse & AI Film Production Workshop
개요 및 특성	미래의 뉴미디어 플랫폼인 메타버스와 AI 기술을 중심으로 변화 양상을 살펴보며, 기술적 변화를 반영한 새로운 예술형태에 도전한다. 폴리곤과 넙스기반의 모델링을 렌더링하여 컴퓨터 화면으로 표출하는 결과물과 다르게 메타버스와 AI를 활용한 영상제작 방법을 배우는 교과목이다.		
교과목표	메타버스와 AI에 대한 이해를 바탕으로 한 뉴미디어 작가 배양을 목표로 한다. 이 수업을 통해 메타버스와 AI 기반 뉴미디어의 속성을 이해하고, 활용 방법을 습득하며, AI 기반의 메타버스 콘텐츠와 AI 영화를 제작할 수 있는 능력을 함양할 수있도록 한다.		
교과내용	첫째, 포토그래메트리 기법을 활용하여 현실 세계를 3차원 포인트 클라우드의 형태로 재구성하고, 한 단계 더 나아가 복셀의 형태로 동적 애니메이션 결과를 얻는다. 둘째, 최신 '클라우드 AI 서비스(AI as a Service, AIaaS)를 활용하여 스토리, 콘티, 이미지, 영상을 생성하고, 이를 바탕으로 AI 기반의 메타버스 콘텐츠와 AI 영화를 제작한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공학업성취능력 (MC2)	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
정보의 전달 및 이해능력 (MC5)	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
전공프로그램 직무능력 (MC6)	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(국문)	3D애니메이션 & VFX 제작 심화	과목명(영문)	Advanced 3D animation & VFX production
개요 및 특성	본 강좌에서는 '3D모델링 & 텍스쳐'교과목과 '3D라이팅&렌더링'교과목, '3D애니메이션 & VFX 제작 실습'에서 학습한 내용을 바탕으로 실무에서 활용 가능한 3D애니메이션과 VFX 제작 프로세스를 심화함으로써 산업현장에서 필요로하는 인재로 성장할 수 있을것으로 기대된다.		
교과목표	3D모델링 & 텍스쳐'교과목과 '3D라이팅&렌더링'교과목, '3D애니메이션 & VFX 제작 실습'교과목에서 학습한 내용을 바탕으로 모델링, 텍스쳐 매핑, 캐릭터 리깅, 룩디밸럽먼트, FX 제작 과정을 심화 학습한다.		
교과내용	모델링, 텍스쳐 매핑, 라이팅, 렌더링 전반의 심화과정. 최종 이미지의 질을 높이기 위한 소프트웨어 활용법 학습. 3D 제작 소프트웨어를 활용한 장면 연출 실습.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC3)	30%	3D애니메이션과 영화 VFX 제작과정에 대한 전반적인 이해를 바탕으로, 자연스러운 양상을 연출할 수 있다.	시험, 프로젝트, 보고서, 과제
자기개발및 관리능력(MC4)	30%	3D애니메이션과 영화 VFX를 구현하는 과정에서 많은 문제가 발생할 수 있는데, 창의적이고 독창적인 방식으로 문제를 해결하여 영상을 완성할 수 있다.	시험, 프로젝트, 보고서, 과제
정보의전달및이해 능력 (MC5)	40%	꾸준히 3D애니메이션과 영화 VFX 제작 스킬을 향상시켜 실무에 사용 가능한 수준의 포트폴리오를 만들 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	매치무브	과목명(영문)	Match Move
개요 및 특성	단순히 SW로 카메라 트래킹을 하는 과정이 아닌, 공간을 재구성하는 매치무브(Match Move)과정을 학습한다. 본 수업을 통해 촬영한 세트장 환경을 그대로 옮겨서 컴퓨터에 재구축하는 것이 가능할 것으로 기대된다.		
교과목표	카메라 트래킹 소프트웨어와 CG 합성 소프트웨어의 심도 있는 학습을 통하여 영상과 그래픽의 자연스러운 합성과정을 이해한다.		
교과내용	직접 촬영한 영상소스에 Tracking 소프트웨어를 활용하여 카메라 트래킹을 실습하고, 트래킹된 데이터에 After Effect 혹은 Nuke를 활용하여 각자의 제작한 특색 있는 그래픽을 합성한다. 실사와 CG의 자연스러운 합성을 통해 좀 더 효율적인 영상 제작 실습을 목표로 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
전공감각직무능력 (MC1)	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
창의적문제 해결능력 (MC3)	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
전공프로그램 직무능력 (MC6)	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(국문)	포트폴리오제작 세미나 2	과목명(영문)	Portfolio Seminar 2
개요 및 특성	본 강좌는 졸업 요건을 충족하기 위한 졸업 작품에 선행한 포트폴리오 제작에 관한 연구이다. 학생 개개인의 성향을 파악하고 포트폴리오 작품을 진행한다. 디지털 영상 업계 구인 구직의 흐름을 반영하여 사회에서 요구하는 인재를 발굴하기 위해. 현 시대에 걸맞은 사회생활과 연계하여 학습한다.		
교과목표	관심 직무에서 요구하는 능력을 탐색하고, 직무 관련 환경의 기회와 장애 요인을 이해하며, 목표를 수립한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의적문제해결 능력 (MC3)	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
자기개발및 관리능력 (MC4)	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
정보의전달및이해 능력 (MC5)	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(국문)	졸업작품세미나 1	과목명(영문)	Graduation Seminar 1
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.		
교과목표	관심 직무에서 요구하는 능력을 탐색하고, 직무 관련 환경의 기회와 장애 요인을 이해하며, 목표를 수립한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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 (MC3)	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
자기개발및 관리능력 (MC4)	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
정보의전달및 이해능력 (MC5)	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(국문)	졸업작품세미나 2	과목명(영문)	Graduation Seminar 2
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.		
교과목표	관심 직무에서 요구하는 능력을 탐색하고, 직무 관련 환경의 기회와 장애 요인을 이해하며, 목표를 수립한다.		
교과내용	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.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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 (MC3)	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
자기개발및 관리능력 (MC4)	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
정보의전달및이해 능력 (MC5)	30%	1) 미래 CG전문인으로서 사회적 책임감과 윤리의식을 정립한다. 2) 자기 위주가 아닌 서로 간의 배려를 기준으로 임한다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

6. 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.	-

7. 전공 강의실 및 실습실 현황

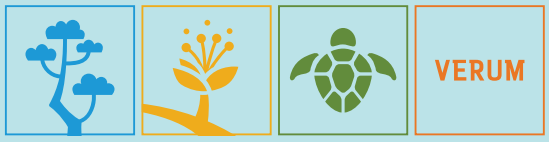
강의실(1실)	실험, 실습실 (4실)	비고
창조관 711호(일반강의실)	창조관 705호(크로마실습 스튜디오) 창조관 707호(컴퓨터강의실) 창조관 708호(컴퓨터강의실) 창조관 709호(신티크강의실)	-

VI. 소단위전공 교육과정

가톨릭관동대학교
CATHOLIC KWANDONG UNIVERSITY

2025학년도 CATHOLIC KWANDONG UNIVERSITY

교육과정



소단위전공

- 스마트기술창업 MD
- 스마트시티 MD
- 스포츠경영관리분석 MD
- 재난안전소방 MD
- 지속가능발전 MD
- AI리터러시 MD
- 다문화와한국어교육 MD
- 융합형사이버수사 MD
- 웰니스치유농업전공 MD
- 미래에너지 MD
- 스마트양식과식품데이터 MD
- 웰니스치유 MD
- 로컬콘텐츠비즈니스 MD
- 로컬콘텐츠프로듀싱 MD
- 디지털스포츠헬스케어 MD
- 디지털영상콘텐츠 MD
- 반도체공정및장비 MD
- 의료AI시스템 MD
- 데이터리터러시 MD
- 미래모빌리티 MD
- 의료데이터분석&시각화 MD
- AI기반환경디자인홍보 MD
- AI기반환경디자인홍보 MD
- 스마트ICT융합기술 MD

스마트기술창업 마이크로디그리
Smart-Technology Startup Microdegree

1. 교육목표

- 본 마이크로디그리는 전공 능력을 갖춘 학생들이 향후 진로를 선택할 때 창업 분야를 선택할 수 있도록 창업과 관련한 기본적인 지식과 역량을 향상시켜주고자 한다.
- 전공에 기반한 기술창업을 이해하고, 최신의 사회 트렌드를 성찰할 수 있다.
- 기업가정신 및 이와 관련한 활동 및 사례를 이해하고 기업가정신을 함양할 수 있다.
- 비즈니스의 트렌드 및 이와 관련한 마케팅 방법을 학습함으로써 향후 창업자로서 필요한 역량을 향상시킬 수 있다.
- 지적재산과 관련한 내용을 학습하고 사례를 고찰함으로써 향후 기술창업을 위한 지식재산을 준비할 수 있다.
- AI 등 최신 기술창업분야의 아이디어를 도출하고 특허를 출원하며 기술창업자로서 요구되는 기본적인 소양을 완성할 수 있다.

2. 교과운영 방안

- 교과는 6개 교과목으로 구성되며 1년 이수 과정으로 이루어진다.
- 각 과목별 전문 지식과 역량을 갖춘 교수진에 의하여 강의가 진행된다.
- 교과는 전공으로 운영되며 동일한 제목의 교과목이라고 하더라도 상황에 따라 교과 운영 방식 및 내용이 변경될 수 있다.
- 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

- 고용노동부의 워크넷에서 제시하는'4차산업 혁명 시대의 미래인재'에 필요한 역량 중'창업가 정신'역량이 있음
- 이를 위한 세부 역량으로 '디지털 문해력', '자기주도적 학습능력', '창의력 및 융복합 능력', '문제해결 능력', '협업 능력', '공감소통 능력'을 제시함
- 학생의 본 소속 전공에서 성취하는 역량 외에 '스마트기술창업' 소단위 전공은 '창의융합역량', '문제해결역량', '의사소통 및 공감역량'을 주 역량으로 함

5. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	학점	학기 구분						비고
			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습	
소전	기술창업의이해	3	3	2	1				
소전	영상으로보는창업이야기	3				3	2	1	
소전	성공을위한기업가정신	2	2	2	0	2	2	0	사이버강의
소전	AI시대지식재산권	3	3	3	0				
소전	성공하는스타트업들의트렌디한콘텐츠마케팅	3				3	3	0	
소전	기술창업캡스톤디자인	3				3	0	3	
전공과목 합계		17	8	7	1	11	7	4	

* 이수구분: 소전(소단위전공)

6. 교육과정 이수체계도

학기	과목명			
1학기	기술창업의 이해 3-2-1	성공을위한기업가정신* 2-2-0		AI시대 지식재산권 3-3-0
2학기	영상으로 보는 창업이야기 3-2-1		성공하는 스타트업들의 트렌디한 콘텐츠 마케팅 3-3-0	기술창업캡스톤디자인 3-0-3

* 1,2학기 사이버강의로 동시 개설하여 원하는 시기에 이수 가능

7. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
소전	기술창업의 이해	40	60					100
소전	영상으로보는창업이야기	20	20	60				100
소전	성공을위한기업가정신	30	20	50				100
소전	AI시대지식재산권	40	60					100
소전	성공하는스타트업들의트렌디한콘텐츠마케팅	40	60					100
소전	기술창업캡스톤디자인	20	20	60				100
역량 총합		190	240	170				

8. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
교과목명	기술창업의 이해	영문교과목명	Understanding Technology Start-ups
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	• 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		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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.	프로젝트 보고서
문제해결역량 (MC2)	60%	• 기술창업을 위해 아이템 개발, 사업계획서 작성, 기업 설립 및 준비, 지식재산권 확보, 비즈니스 모델 수립, 실무운영, 성장전략을 수립할 수 있다.	과제

과목 프로파일			
교과목명	영상으로 보는 창업 이야기	영문교과목명	The understanding of Entrepreneurship
개요 및 특성	• 본 과목은 학부과정 소단위 전공(Microdegree)중 스마트 기술창업 마이크로디그리 교과목으로 개설된 과목임 • 본 과목의 학습방법은 토론식 학습으로 제시된 영상을 시청하고 관련 질문에 대한 답변을 기반으로 조별 토론과 토론 결과에 대한 이슈를 정리, 발표 과정을 수행하도록 함		
교과 목표	• 본 과목은 영화, 드라마, 예능, 다큐멘터리 등 다양한 영상 매체를 통해 문제를 탐구함으로써 학생들의 창업에 대한 이해를 높이기 위해 고안됨 • 본 과목을 통해 다양한 관점을 제시하고 토론을 장려함으로써 기업가 정신에 대한 이해를 촉진 • 학생들의 개념적 지평을 넓혀 기업가 정신에 대한 진입 장벽을 낮추고 기업경영과 창업에 대한 이해를 넓히는 것을 목표로 함		
교과 내용	• 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		
교수/학습방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	• 영화, 드라마, 예능, 교양 등 다양한 영상을 통해 인지된 창업관련 이슈를 이해하고, 자신의 생각을 정리할 수 있음 • 타인의 생각과 자신의 생각의 차이를 토론을 통해 논리적으로 의사를 전달 할 수 있도록 함	토론, 발표
문제해결역량 (MC2)	20%	• 영화, 드라마, 예능, 교양 등 다양한 영상에 묘사된 복잡한 문제에 대해 토론하고 토론함으로써 학생들은 비판적 사고와 적응력을 향상 • 다양한 관점에서 문제에 접근하고, 가설에 제시와 검정을 통해 새로운 통찰력과 팀 토론을 기반으로 관점을 개선하는 방법을 학습 • 이를 통해 빠르게 진행되는 문제 해결 환경에서 유용하며, 학생들이 필요에 따라 스스로 생각하고 전략을 전환할 수 있도록 함	토론, 발표
의사소통 및 공감역량(MC3)	60%	• 회의 걸친 정기적인 프레젠테이션과 팀 토론을 통해 학생들의 의사소통 및 설득 능력을 향상 • 복잡한 아이디어를 명확하게 전달하고 아이디어를 제시하거나 프로젝트를 발표하는 데 필수적인 논리적 추론과 관련 사례를 통해 자신의 주장을 뒷받침하는 방법을 학습	토론, 발표

과목 프로파일			
교과목명	성공을 위한 기업가정신	영문교과목명	Entrepreneurship for The Success
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 필요한가에 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 내용으로 구성되어 있음		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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	AI시대 지식재산권	영문교과목명	Understanding of Intellectual Property Rights in the AI Era
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 AI(Artificial Intelligence)시대에서의 지식재산권 전반에 대한 개념 이해와 더불어 분쟁사례들을 분석하고 검토함으로써, 향후 AI 시대에서의 실무(창업, 경영, 관련 분야 업무)상 지식재산권 분쟁 예방 및 권리 보호의 이해의 폭을 넓힐 수 있다.		
교과 목표	· 본 교과목에서는 지식재산권과 관련하여 우리가 쉽게 지나치고 깨닫지 못했던 지식재산권 관련 법률상식과 실제 분쟁사례들을 찾아보고 알아봄으로써 지식재산권의 중요성과 함께 기본적 내용들을 이해를 할 수 있도록 함을 기본으로 하되, AI(Artificial Intelligence)시대에서의 지식재산권 분야의 새로운 변화와 적응을 위한 준비와 대응력을 함양하는 것을 목표로 한다.		
교과 내용	· 지식재산권의 3가지 분류인 특허법, 실용신안법, 상표법, 디자인 보호법 등 산업분야의 산업재산권, 문화예술분야의 저작권법, 반도체 배치설계법을 비롯한 사회기술의 전반에 있어 AI(Artificial Intelligence)시대에서의 변화에 따른 새로운 형태의 신지식재산권 분야 전반에 대한 기본 개념과 대표적인 사례들을 소개하고 분석하는 것을 내용으로 한다.		
교수/학습방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☑ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의융합 역량(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
문제해결 역량(MC2)	60%	· 실무상 지식재산권 관련 문제상황에 대한 분석력, 분쟁에 대한 적응력을 향상시켜 적절한 대응 및 문제해결을 할 수 있다.	토론, 시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	성공하는 스타트업들의 트렌디한 콘텐츠 마케팅	과목명(영문)	Trendy contents marketing from successful startups
개요 및 특성	· 디지털 기기의 발전과 보급화에 따라 스타트업들은 효율성이 높은 콘텐츠 마케팅을 적극적으로 활용하게 되었는데, 전통적인 마케팅 방법과 비교하여 콘텐츠 마케팅이 스타트업에게 환영받는 이유는 무엇인지 분석하고, 성공적인 사례들과 최신 트렌드를 분석하여 트렌디하면서도 스타트업에게 적합한 콘텐츠 마케팅 전략은 무엇인지 연구하는 과목		
교과목표	· 마케팅의 기본 개념과 변화하는 시대를 반영하는 마케팅 트렌드, 콘텐츠 마케팅의 중요성을 이해하고 스타트업들의 다양한 콘텐츠 마케팅 사례를 분석하여 스타트업에 적합한 콘텐츠 마케팅 전략과 방안을 제안할 수 있다.		
교과내용	· 브랜드와 마케팅의 기본개념과 마케팅의 변화 · 소비자의 변화와 콘텐츠 마케팅의 트렌드 · 콘텐츠 마케팅이 실행되는 미디어의 특성과 적절한 활용 · 콘텐츠 마케팅 전략 기획 방법		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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
교수/학습방법	☐ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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 공감능력(MC3)	60%	• 사업계획서 및 아이디어를 구체화하여 발표할 수 있다.	프로젝트 결과 발표

9. 소단위전공 이수 요건

- 스마트기술창업 마이크로디그리 교과목 중 4과목 이상 이수

스마트시티 마이크로디그리
Smart City Microdegree

1. 교육목표

- 스마트시티(Smart City)는 최신 정보 및 통신 기술을 활용하여 도시를 지능적으로 관리하고, 사람들의 삶을 향상시키기 위한 혁신적인 도시
- 현대 도시 문제를 해결하는 데 필요한 다양한 기술, 지식, 그리고 기술과 사회적 측면의 통합된 관점을 제공하는 것을 목표로 힌다.

2. 교과 운영 방안

- 다양한 분야의 이해
  : 스마트시티 전공은 정보기술, 통신, 도시계획, 환경과 에너지, 교통 등 다양한 분야에 걸친 핵심 개념과 이론을 학습한다.
- 기술적 역량
  : 학생들은 스마트시티를 구현하는 데 필요한 센서 기술, 빅데이터 분석, 인공지능, 사물인터넷을 포함한 최신 기술에 대해 이해한다
- 도시계획 및 디자인
  : 학생들은 지속가능하고 효율적인 도시환경을 디자인하고 계획하는 데 필요한 기본적인 도시계획 원리와 디자인 원칙을 이해한다.
- 빅데이터 및 데이터 분석
  : 스마트시티에서 발생하는 다양한 데이터를 수집하고 분석하여 의사결정에 활용하는 기술적 능력을 배양한다.
- 현장 경험
  : 실제 도시 프로젝트나 현장실습을 통해 학생들이 이론을 현실적으로 적용할 수 있다.
- 협업과 커뮤니케이션
  : 스마트시티 프로젝트는 다양한 분야의 전문가들과의 협업을 필요로하므로, 학생들은 효과적인 팀워크와 의사소통 능력을 배양한다.

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

■ 필요성

- 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.
- 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.

■ 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.

■ 배경

- 학생들에게 깊이 있는 전문 지식과 능동적 문제 해결 능력을 갖추게 하여, 미래의 건축산업을 이끌어갈 핵심 인재로서의 역할을 준비시키는 데 중점을 두고 있다.
- 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.
- 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.

1) 문제 해결 능력 강화
- 스마트시티 건설의 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 분석 능력 배양
- 사례 연구와 메타 분석을 포함한 다양한 연구 방법론 적용

2) 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) 지속 가능한 환경친화적 설계 전문성 증진
- 자연환경과의 조화를 중시하는 설계 원칙의 깊이 있는 교육
- 재생 가능 에너지 소스와 자연 자원을 최대한 활용하는 방안
- 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

4) 산학 연계 및 전문 인력 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

5) 지속적인 자기 발전과 평생 교육의 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

이수 구분	과목명	학점	학기 구분						비고
			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습	
소전	미래도시탐험	3	3	3					
소전	스마트인프라혁신	3	3	3					
소전	녹색도시설계	3				3	3		
소전	데이터로보는 도시	3				3	3		
전공과목 합계		12	6	6	0	6	6	0	

※ 이수구분: 소전(소단위전공)

6. 교육과정 이수체계도

학기	과목명		
1학기	미래도시 탐험 3-3-0	스마트 인프라 혁신 3-3-0	
2학기	녹색 도시 설계(필수) 3-3-0	데이터로 보는 도시 3-3-0	

7. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
소전	미래도시 탐험	20	20		40	20		100
소전	녹색 도시 설계	30		30	20		20	100
소전	데이터로 보는 도시	20	40				40	100
소전	스마트 인프라 혁신			40	30	30		100
역량 총합		70	60	70	90	50	60	

8. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
교과목명	미래도시 탐험	영문교과목명	Future city exploration
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
지식이해능력 (MC1)	20%	· 스마트시티의 기본원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 어떻게 적용되는지를 아는 능력	시험, 보고서
정보기술활용능력 (MC2)	20%	· 현대사회에서 필수적인 정보 기술(IoT, AI, BIM, CAD, VR 등)을 효율적으로 활용하여 프로젝트의 설계, 계획, 관리 및 통신을 최적화하는 능력	시험, 보고서
창의적사고 능력(MC4)	40%	· 다양한 변수와 상호작용하는 복잡한 문제를 분석하고 해결하는 고급 능력.	시험, 보고서
복합문제해결능력(MC5)	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
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
지식이해능력 (MC1)	30%	· 스마트시티의 기본원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 어떻게 적용되는지를 아는 능력	시험,보고서
실무응용능력 (MC3)	30%	· 실무분야에서 필요한 기술 및 도구를 사용하는 능력	프로젝트,기술보고서, 현장실습
창의적사고 능력(MC4)	20%	· 전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	시험,발표, 보고서
논리적·종합적 사고능력(MC6)	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
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
지식이해능력 (MC1)	20%	· 스마트시티의 기본원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 어떻게 적용되는지를 아는 능력	시험, 보고서
정보기술활용 능력(MC2)	40%	· 현대사회에서 필수적인 정보 기술(IoT, AI, BIM, CAD, VR 등)을 효율적으로 활용하여 프로젝트의 설계, 계획, 관리 및 통신을 최적화하는 능력	시험, 보고서
논리적·종합적 사고능력(MC6)	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
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
실무응용능력 (MC3)	40%	· 실무분야에서 필요한 기술 및 도구를 사용하는 능력	프로젝트, 기술보고서, 현장실습
창의적사고능력 (MC4)	30%	· 전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	시험, 발표, 보고서
복합문제해결 능력(MC5)	30%	· 다양한 변수와 상호작용하는 복잡한 문제를 분석하고 해결하는 고급 능력.	시험, 보고서

9. 소단위전공 이수 요건

- 스마트시티 마이크로디그리 교과목 12학점 이상 이수

스포츠경영관리분석 마이크로디그리
Sport Business Manager Micro Degree

1. 교육목표

- 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
- 지역별 특성에 맞는 스포츠산업을 기획, 실행할 수 있는 지역 전문 인력 양성
- 스포츠단체, 종목협회를 조직, 운영 관리할 수 있는 스포츠행정가 양성
- 운동부, 스포츠클럽, 스포츠센터를 조직, 운영 관리할 수 있는 스포츠관리자 육성
- 스포츠산업 및 비즈니스 시장을 선도할 진취적인 스포츠경영자 육성
- 스포츠과학을 기반으로 전력분석, 기록관리, 연구, 창업 등 다양한 주제에 대해 창의적이고 융합적인 분석을 통해 해결책을 도출할 수 있는 인재 양성
- 국가기술자격인 스포츠경영관리사 자격증 취득을 통해 스포츠산업체 현장의 실무를 익힐 수 있는 현장중심 교육과정을 개발하여 창의적이고 실무역량을 갖춘 전문 인력 양성

2. 교과 운영 방안

- 트랙의 교과목 모두 이수(15학점, 현장실습 포함)
- 실무 중심 창의성 교육
- 스포츠경영관리분석 전문가 양성
  - 스포츠경영관리사 자격증 취득(필수)
- 연계기관 인턴십 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	토론, 발표
MC2 (창의적 문제해결 능력)	스포츠정책 및 제도의 문제점을 확인하고 스포츠단체, 종목협회를 기반으로 창의적인 사업개발, 스포츠현장의 바람직한 변화를 유도할 수 있는 능력	토론, 발표, 과제
MC3 (진취적인 도전 능력)	새로운 사회환경과 비즈니스 환경변화를 고려한 스포츠산업 현장 및 비즈니스 시장진출로 스포츠산업체의 성과 창출에 기여할 수 있는 능력	시험, 발표

4. 전공능력 선정 배경

1) 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

2) 또한 스포츠계는 IT 환경변화, 인공지능과 사물인터넷, 코로나19로 인한 언택트 코칭, ESG 경영도입 등 새로운 스포츠산업

과 비즈니스 시장이 형성되고 있으며 이를 고려한 스포츠사업 진출 및 산업체 성과창출에 기여할 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

3) 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.

4) 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.

- 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
- 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

이수 구분	과목명	학점	학기 구분						비고
			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습	
소전	스포츠행정관리실무	2	2	1	1				
소전	스포츠에널리틱스	2				2		2	
소전	스포츠ESG경영론	2				2	2		
소전	스포츠경영마케팅론	3	3	3					
소전	스포츠산업시설론	3	3	3					
소전	스포츠경영관리 현장실습	3				3		3	
전공과목 합계		15	8	7	1	7	2	5	

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. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	가중치합
소전	스포츠행정관리실무	50	50		100
소전	스포츠에널리틱스	50	50		100
소전	스포츠ESG경영론	50	50		100
소전	스포츠경영마케팅론		50	50	100
소전	스포츠산업시설론		50	50	100
소전	스포츠경영관리 현장실습	50	50		100
역량 총합		150	300	150	

8. 과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	스포츠행정관리실무	과목명(영문)	sport administration & management studies
개요 및 특성	· 스포츠행정관리 실무를 통한 스포츠조직 및 업무 능력 향상		
교과목표	· 스포츠행정 및 사업관리 기술 습득, 정부 및 지자체, 공공체육기관, 체육공공사업 등에서 일할 수 있는 지식과 역량 배양을 목표로 한다.		
교과내용	· 스포츠행정의 역사와 정책, 스포츠행정의 제반관리기술(조직, 인사, 재무 등), 지방자치단체 및 체육단체 구조와 기능, 정부 체육사업 및 지자체 집행관리 등과 관련된 내용		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 문제 해결능력(MC2)	50%	· 공공체육기관과 공공체육시설의 행정과 관리 실무를 파악한다.	발표, 토론

과목 프로파일			
과목명(국문)	스포츠에널리틱스	과목명(영문)	sports analytics
개요 및 특성	· 스포츠산업 데이터를 활용한 분석 기법을 학습		
교과목표	· 스포츠산업에서의 데이터 활용, 스포츠조직 경영 데이터 분석 능력을 제고하여 인사이트 도출을 통한 합리적 의사결정과 경영 및 실무자로써 상황판단과 대처할 수 있는 능력을 기른다.		
교과내용	· 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 종합리더러시 능력을 함양한다. 더 나아가 경기 분석 역사를 통해 스포츠와 현대사회를 바라보는 넓은 시각을 얻도록 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)	50%	· 스포츠산업 데이터 분석 기초 능력을 배우고 이를 활용해 현장에 적용할 수 있는 방안을 연구한다	시험
창의적 문제 해결능력(MC2)	50%	· 데이터 수집, 분석 등 전반적인 과정을 실습을 통해 배우고 합리적 의사결정을 이끄는 핵심 인사이트를 찾는데 집중한다.	발표, 토론

과목 프로파일			
과목명(국문)	스포츠 ESG경영론	과목명(영문)	Sports ESG Management Theory
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 스포츠를 통한 건강하고 즐거운 사회적 가치를 실현하고자 하는 시대적 흐름에 이해 능력을 증진 시킨다.		
교과목표	• ESG 경영에 관한 최근 트랜드와 실무적 이해를 통해 스포츠 분야에 적용할 수 있는 능력을 목표로 한다.		
교과내용	• ESG 경영의 이론적 내용 및 ESG 경영에 관한 국제 규범(Global Rule), 최근 동향, 국내 스포츠에 적용사례 및 외국 스포츠 산업에 적용되는 사례분석, 향후 ESG 경영과 스포츠산업 간에 발전 방향 및 대응 방안에 관한 내용을 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 문제 해결능력(MC2)	50%	• 국내 스포츠산업에 ESG 경영 도입방식에 대해서 계획 할 수 있다.	발표, 토론

과목 프로파일			
교과목명	스포츠경영마케팅론	영문교과목명	Sports Management & Marketing
개요 및 특성	• 2005년 스포츠경영관리 분야의 전문가를 양성하기 위해 신설된 국가자격증으로 야마 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		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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 문제 해결능력(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		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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 문제 해결능력(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 활용 능력을 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		
교수/학습방법	☐ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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 문제 해결능력(MC2)	50%	• 다양한 스포츠경영 현장실습을 적용해 본인의 잠재능력을 제고하고 졸업 후 현장에 바로 친화될 수 있는 능력을 배양한다.	발표, 토론

9. 소단위전공 이수 요건

가. 스포츠경영관리분석 마이크로디그리 교과목 15학점 이상 이수(스포츠경영관리현장실습 교과목 필수 이수)

나. 스포츠경영관리사 자격증 취득(자격증 미취득 시 논문 제출)

재난안전소방 마이크로디그리
Disaster Management Microdegree

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. 교과 운영 방안

- 전문 지식 습득
  : 재난 관리, 소방 공학, 안전 시스템 등과 관련된 전문 분야에서 체계적이고 깊은 지식 습득
- 실무 능력 강화
  : 실제 현장에서 필요한 기술과 능력을 향상시키며, 시뮬레이션 및 현장 실습을 통해 실무경험 학습
- 팀워크 및 리더십 강화
  : 효과적인 팀워크와 리더십 능력을 키우도록 교육하여, 현장에서의 협업과 지휘 능력 배양
- 윤리적인 리더십
  : 안전 및 재난 관리 분야에서의 윤리적인 행동 원칙을 이해하고, 실천할 수 있는 리더의 윤리 교육
- 현장 경험
  : 현장에서의 실무 경험을 쌓을 수 있는 기회 제공
- 최신 기술 및 동향 파악
  : 소방 및 재난 관리 분야의 최신 기술과 동향을 습득하고, 변하는 환경에 대응할 수 있도록 자료 제공

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

■ 필요성

- 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.
- 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.

■ 목적

- 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.
- 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.

■ 배경

- 학생들에게 깊이 있는 전문 지식과 능동적 문제 해결 능력을 갖추게 하여, 미래의 건축산업을 이끌어갈 핵심 인재로서의 역할을 준비시키는 데 중점을 두고 있다.
- 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.
- 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.

1) 문제 해결 능력 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

2) 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) 산학 연계 및 전문 인력 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

5) 지속적인 자기 발전과 평생 교육의 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

이수 구분	과목명	학점	학기 구분						비고
			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습	
소전	재난대응의 기술	3	3	3					
소전	응급상황의 영웅들	3	3	3					
소전	소방과 안전의 기초	3				3	3		
소전	재난복구 사회 복원력	3				3	3		
전공과목 합계		12	6	6	0	6	6	0	

※ 이수구분: 소전(소단위전공)

6. 교육과정 이수체계도

학기	과목명	
1학기	재난 대응의 기술 3-3-0	응급상황의 영웅들 3-3-0
2학기	소방과 안전의 기초 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
소전	소방과 안전의 기초	30	20		20		30	100
소전	응급상황의 영웅들		20	20		30	30	100
소전	재난 복구와 사회 복원력	30	30	20	20			100
역량총합		90	70	70	40	70	60	

8. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
교과목명	재난 대응의 기술	영문교과목명	Technologies for Disaster Response
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
지식이해능력 (MC1)	30%	· 재난안전소방의 기본원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 어떻게 적용되는지를 아는 능력	시험, 보고서
실무응용능력 (MC3)	30%	· 실무분야에서 필요한 기술 및 도구를 사용하는 능력	프로젝트,기술보고서, 현장실습
복합문제해결 능력(MC5)	40%	· 다양한 변수와 상호작용하는 복잡한 문제를 분석하고 해결하는 고급 능력.	시험, 보고서

과목 프로파일			
교과목명	소방과 안전의 기초	영문교과목명	Fundamentals of Safety
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
지식이해능력 (MC1)	30%	· 재난안전소방의 기본원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 어떻게 적용되는지를 아는 능력	시험, 보고서
정보기술활용 능력(MC2)	20%	· 현대사회에서 필수적인 정보 기술(IoT, AI, BIM, CAD, VR 등)을 효율적으로 활용하여 프로젝트의 설계, 계획, 관리 및 통신을 최적화하는 능력	시험, 보고서
창의적 사고능력(MC4)	20%	· 전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	시험, 발표, 보고서
논리적·종합적 사고능력(MC6)	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
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
정보기술활용 능력(MC2)	20%	· 현대사회에서 필수적인 정보 기술(IoT, AI, BIM, CAD, VR 등)을 효율적으로 활용하여 프로젝트의 설계, 계획, 관리 및 통신을 최적화하는 능력	시험, 보고서
실무응용능력 (MC3)	20%	· 실무분야에서 필요한 기술 및 도구를 사용하는 능력	프로젝트,기술보고서, 현장실습
복합문제해결 능력(MC5)	30%	· 다양한 변수와 상호작용하는 복잡한 문제를 분석하고 해결하는 고급 능력.	시험, 보고서
논리적·종합적 사고능력(MC6)	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
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
지식이해능력 (MC1)	30%	· 재난안전소방의 기본원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 어떻게 적용되는지를 아는 능력	시험, 보고서
정보기술활용 능력(MC2)	30%	· 현대사회에서 필수적인 정보 기술(IoT, AI, BIM, CAD, VR 등)을 효율적으로 활용하여 프로젝트의 설계, 계획, 관리 및 통신을 최적화하는 능력	시험, 보고서
실무응용능력 (MC3)	20%	· 실무분야에서 필요한 기술 및 도구를 사용하는 능력	프로젝트,기술보고서, 현장실습
창의적사고능력 (MC4)	20%	· 전통적 해결책에 의존하지 않고 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	시험, 발표, 보고서

9. 소단위전공 이수 요건

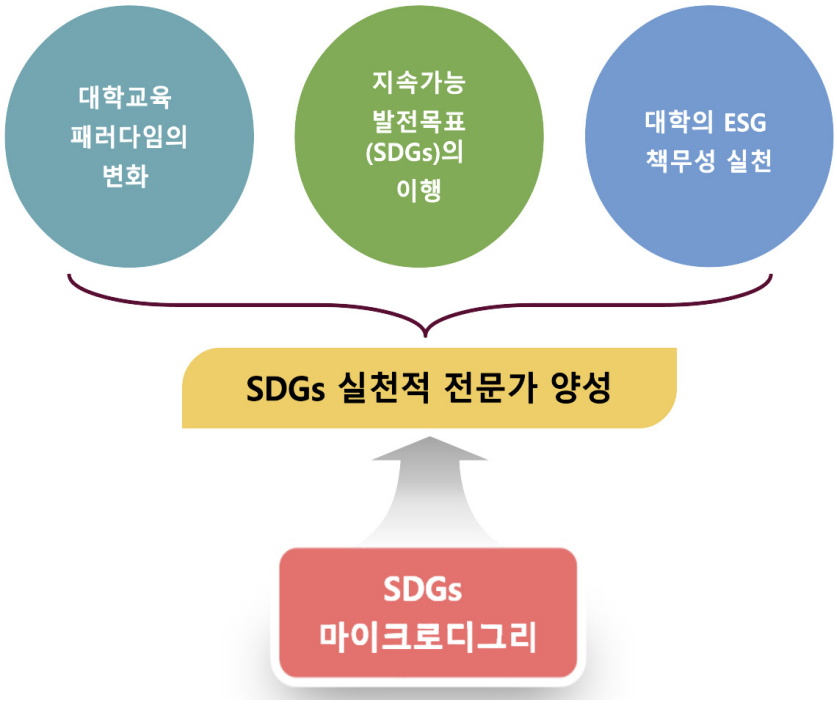
- 재난안전소방 마이크로디그리 교과목 12학점 이상 이수

지속가능발전 마이크로디그리
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



- 지속가능발전의 개념과 내용, 절차 등을 학습하고, 지속가능한 사회를 실현할 수 있는 능력과 의지, 가치, 태도, 행동, 삶의 방식을 갖추도록 돕는 교육으로 **지속가능발전목표 (SDGs)의 이행**에 직접적으로 기여할 수 있는 교과목 및 교수자 구성
- 교육 **패러다임 전반의 재구성과 변화를** 추구하며, 교육과정을 역량기반으로 설계하여 교과 지식과 변혁적 역량이 서로 연계하여 교과의 교수학습 방법 설계
- 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

- 가톨릭관동대학교 사범대학 교육과정이 달성하고자 하는 4C4R 모델의 8가지 역량과 UN이 제시한 학습역량을 종합하여 선정
- UN이 제시한 SDGs 핵심 역량

전공능력	전공능력 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

- 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

구분		역량	정의
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

이수 구분	과목명	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: 소전(소단위전공)

6. 교육과정 이수체계도

학기	과목명				
1학기	SDGs 이해와 실제 2-2-0	지속가능발전을 위한 디지털 기술 2-1-1	다문화 감수성 및 세계화 2-2-0	기후변화와 지속가능한 세계 2-2-0	시민의 역사 2-2-0
2학기	지속가능한 사회를 위한 미래교육 2-1-1	데이터 기반 SDGs 관리 2-0-2	SDGs를 위한 디자인 씽킹 2-0-2	SDGs 지역연계 캡스톤디자인 2-0-2	

7. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
소전	SDGs 이해와 실제	80	20					100
소전	지속가능발전을 위한 디지털 기술			50		50		100
소전	다문화 감수성 및 세계화				50	30	20	100
소전	기후변화와 지속가능한 세계				50	30	20	100
소전	시민의 역사	30			30		40	100
소전	지속가능한 사회를 위한 미래교육		80			20		100
소전	데이터 기반 SDGs 관리			50		50		100
소전	SDGs를 위한 디자인 씽킹		20	20	20	20	20	100
소전	SDGs 지역연계 캡스톤디자인				50	30	20	100
역량 총합		110	120	120	200	230	120	

8. 교과목 프로파일

<table>
<tr><td colspan="4">과목 프로파일</td></tr>
<tr><td>교과목명</td><td>SDGs 이해와 실제</td><td>영문교과목명</td><td>Introduction to SDGs</td></tr>
<tr><td>개요 및 특성</td><td colspan="3">• 지속가능발전의 필요성을 인식하고, 대학생활과 향후 사회인으로 살아갈 때 갖춰야 할 공동체 일원으로의 실천할 행동역량을 익힌다</td></tr>
<tr><td>교과 목표</td><td colspan="3">• 지속가능발전목표(SDGs)의 이해
• ESD가 정의하고 있는 지속가능성의 핵심 역량 이해
• UN 정의한 17가지 SDGs 각각을 이해하고 실천할 기반 구축</td></tr>
<tr><td>교과 내용</td><td colspan="3">☑ 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</td></tr>
<tr><td>교수/학습방법</td><td colspan="3">☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등)
☐ 거꾸로학습 ☑ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타</td></tr>
<tr><td colspan="4">역량/수행준거 정의</td></tr>
<tr><td>전공능력</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>내용전문성개발 역량(MC1)</td><td>80%</td><td>• SDGs 각 목표와 지속가능성의 핵심역량을 파악하고 실천에 필요한 기반을 알고 있는지 평가함</td><td>시험</td></tr>
<tr><td>교육과정재구성 역량(MC2)</td><td>20%</td><td>• SDGs를 삶에서 실천하기 위한 실천 프로그램을 기획할 수 있는지 평가</td><td>보고서, 프로젝트</td></tr>
</table>

과목 프로파일			
교과목명	다문화 감수성 및 세계화	영문교과목명	Multicultural Sensitivity and Globalization
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 세계 시민성 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
학습생태계조성 관리역량(MC4)	50%	・지역에서 활동하는 다문화 관련 기관 및 전문가, 다문화 지역주민들과의 교류 실적 평가	멘토링/ 활동 보고서
실제적 문제해결 역량(MC5)	30%	・지역에서 이루어지는 다문화 지원 활동에 참여한 성과 평가	프로그램 성찰일지
공감적 의사소통 역량(MC6)	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
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
학습생태계 조성 관리역량(MC4)	50%	・지역에서 활동하는 지속가능환경 단체 및 전문가, 학교 구성원들의 참여를 위한 활동 기획안 및 실적 평가	멘토링/ 활동 보고서
실제적 문제해결 역량(MC5)	30%	・교내/지역에서 환경/생태 관련해서 식별한 문제를 해결하기 위한 활동 평가	프로그램 성찰일지
공감적 의사소통 역량(MC6)	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
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
교육과정 재구성 역량(MC2)	80%	· SDGs 교육, 체인지 메이커 양성을 위해 설계한 교육 및 활동 프로그램 평가	보고서
실제적 문제해결 역량(MC5)	20%	· 교육프로그램 실행 결과 평가	만족도결과

과목 프로파일			
교과목명	시민의 역사	영문교과목명	Citizenship History
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
내용전문성개발 역량(MC1)	30%	· 시민 개념과 발전의 역사 이해도 평가	시험
학습생태계 조성 관리역량(MC4)	30%	· 지역 사료 조사, 정리 과정에 지역 관련 기관 및 전문가와의 협업 능력 평가	발표회
공감적 의사 소통역량(MC6)	40%	· 토론에 임하는 자세, 질의응답에 대처하는 능력 평가	토론

과목 프로파일			
교과목명	데이터 기반 SDGs 관리	영문교과목명	Data-Driven SDGs Management
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
학습자원 활용역량(MC3)	50%	• SDGs 분석에 필요한 데이터 수집 및 분석 도구 활용 역량 평가	실습 수행평가
실제적 문제 해결역량(MC5)	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
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
교육과정재구성 역량(MC2)	20%	• SDGs 교육과정에 디자인씽킹 프로세스를 적용할 수 있는 역량 평가	프로젝트 수행 보고서
학습자원 활용역량(MC3)	20%	• 디지인씽킹 프로세스 적용에 필요한 기법과 도구 활용 역량 평가	프로젝트 수행 보고서
학습생태계 조성 관리역량(MC4)	20%	• 지역문제, 지역전문가, 지역 기관, 지역 학생들 참여 정도 평가	동료평가 멘토링보고서
실제적문제 해결역량(MC5)	20%	• 디자인씽킹 적용 결과의 지역문제 연관성 및 해결 방법의 현실성 평가	프로젝트 수행 보고서
공감적 의사 소통역량(MC6)	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
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		

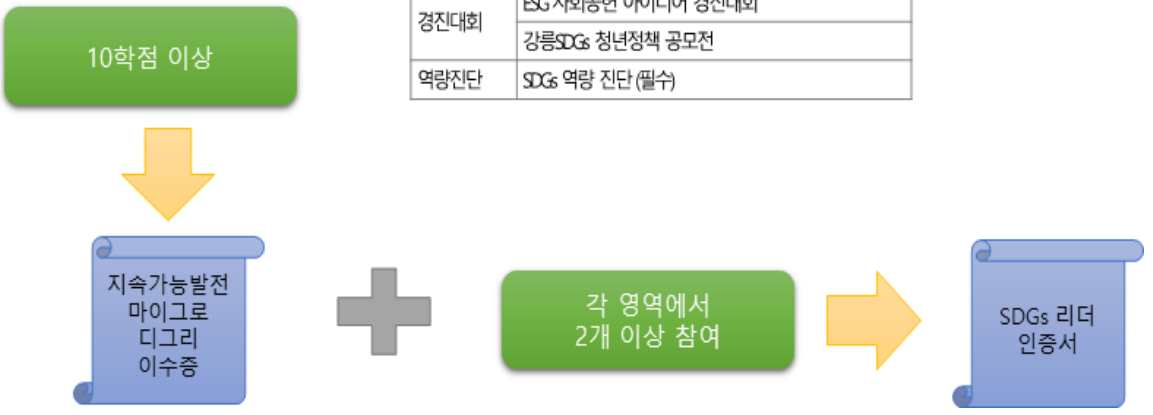
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
학습생태계 조성 관리역량(MC4)	50%	・지역문제, 지역전문가, 지역 기관, 지역 학생들 참여 정도 평가	동료평가 멘토링보고서
실제적 문제해결 역량(MC5)	30%	・제안한 해결방법에 적용한 다양한 융합적 요소 평가	프로젝트 수행 보고서
공감적 의사소통 역량(MC6)	20%	・다양한 분야에서 공감으로 접근하여 문제를 해결하였는지, 해결과정에서 동료들과 창의적 문제해결 접근이 이루어졌는지 평가	결과보고서 발표

9. 소단위전공 이수 요건

- 지속가능발전 마이크로디그리 교과목 10학점 이상 이수

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)



AI리터러시 마이크로디그리
AI Literacy MicroDegree

1. 교육목표

CKU 교육목표	AI 리터러시 마이크로 디그리 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

목표 인재상	인공지능(AI) 기술을 이해하고 활용할 수 있는 창의융합 인재 양성: AI+X 역량	
핵심역량	교과과정	
AI융합	융합캡스톤 프로젝트(선택)	현장실습(선택)
AI 응용 심화 기초	생성형 AI와 AI 윤리 (선택, 2)	컴퓨터 비전과 자연어 처리 개론 (선택, 3)
	AI 기초 개념과 원리 (선택, 3)	기계학습의 이해와 활용 (선택, 2)
	프로그래밍 기초와 데이터 전처리 (선택, 3)	AI서비스 캡스톤 디자인 (선택, 2)
	데이터 분석 프로그래밍 활용 (선택, 3)	심층 학습 개론 (선택, 2)
개설 학기	1학기	2학기

※ 12학점 이수

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

JobKorea, 인쿠르트, 점핏 등 채용 사이트에서 대졸, 신입, 학력 무관으로 검색해서 나오는 대부분의 기업들이 원하는 능력

경력 및 자격요건	우대사항
• 머신러닝을 활용한 플랫폼 개발 경험자 • Python, Anaconda, 구글 Colab 등을 이용한 응용프로그램 설계/개발 경험자 • 텐서플로, Pytorch 등의 딥러닝 프레임워크 기반 솔루션 개발에 필요한 오픈소스 활용 개발 경험자 • 영상, 자연어, 음성 등의 데이터 기반 솔루션을 활용 개발 경험자 • 인공신경망, ANN, CNN, RNN 등의 알고리즘을 모델 구조에 대한 기본적 이해 • 생성형 AI 기반 콘텐츠 창작	• ChatGPT 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 • 기계학습 전반의 알고리즘에 대한 경험과 이해 • 인공지능 서비스 프로그래밍 개발에 관심이 높은 사람

JobKorea, 인쿠르트, 점핏 등 채용 사이트에서 대졸, 신입, 학력 무관으로 검색해서 나오는 대부분의 기업 분야

• 순수 IT 기업이 60% 정도를 차지하지만
• 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

이수 구분	과 목 명	학점	학기 구분						비고
			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습	
소전	AI기초개념과 원리	3	3	1	2				
소전	프로그래밍기초와데이터 전처리	3	3	1	2				택 1
소전	데이터분석프로그래밍활용	3	3	1	2				
소전	생성형AI와 AI윤리	2	2		2				
소전	기계학습의이해와활용	2				2		2	
소전	컴퓨터비전과자연어처리 개론	3				3	1	2	
소전	AI서비스캡스톤디자인	2				2		2	택 1
소전	심층학습개론	2				2		2	
전공과목 합계		20	11	3	8	9	1	8	

6. 교육과정 이수체계도

학기	과목명			
1학기	AI기초 개념과 원리 3-1-2	프로그래밍 기초와 데이터 전처리 3-1-2	데이터 분석 프로그래밍 활용 3-1-2	생성형 AI와 AI 윤리 2-0-2
2학기	기계학습의 이해와 활용 2-0-2	컴퓨터 비전과 자연어 처리 개론 3-1-2	AI 서비스 캡스톤 디자인 2-0-2	심층 학습 개론 2-0-2

7. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
소전	AI기초개념과원리			50	40	10		100
소전	프로그래밍기초와데이터 전처리	40		60				100
소전	데이터분석프로그래밍활용	40		60				100
소전	생성형AI와AI윤리	60	20				20	100
소전	기계학습의이해와활용	40	20	20			20	100
소전	컴퓨터비전과자연어처리개론	30		30	20		20	100
소전	AI서비스캡스톤디자인		30	20	25	25		100
소전	심층학습개론		30	20	25	25		100
역량 총합		210	100	260	110	60	60	

8. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
교과목명	AI 기초 개념과 원리	영문교과목명	Fundamentals of Artificial Intelligence
개요 및 특성	• 인공지능의 기본 개념과 역사, 다양한 응용 분야를 이해한다. 인공신경망의 기본 개념과 기초 알고리즘을 이해하고, 간단한 신경망 네트워크 구성, 학습, 추론 및 모델 평가 역량을 배양한다.		
교과 목표	• 인공지능의 기본 개념과 역사, 응용 분야 이해 • 인공신경망의 기본 개념과 기초 알고리즘 이해 • 인공신경망의 간단한 네트워크 구성, 학습, 추론, 모델 평가 이해		
교과 내용	• 인공지능의 기본 개념과 역사 • 인공신경망의 기본 개념, 퍼셉트론 구현 • 학습(수치미분, 오차역전파법), 추론 • 생성형 AI를 이용한 간단한 신경망 모델 구현 • 인공신경망 기반 다양한 현실세계 문제 해결 기획 및 구현	• 인공지능 응용 분야 • 활성화 함수, 손실함수, 완전연결 신경망 • 모델 테스트 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
인공지능 프로그래밍 능력(MC3)	50%	• 인공신경망 모델 구성, 학습, 추론, 모델 평가를 구현할 수 있는지 평가함	시험,퀴즈, 보고서
인공지능 서비스 기획 능력(MC4)	40%	• 현실세계 문제 해결을 위한 인공지능 서비스 기획을 수행할 수 있는지 평가함	시험,보고서
변화적응력(MC5)	10%	• 사용자 니즈 분석 능력과 효율적 개발을 위한 다양한 정보 검색 및 반영이 이루어졌는지 평가함	시험,보고서

과목 프로파일			
교과목명	프로그래밍 기초와 데이터 전처리	영문교과목명	Introduction to Programming and Data Preprocessing
개요 및 특성	• 파이썬 프로그래밍의 기초 문법, 데이터 구조, Numpy, Pandas 등의 라이브러리를 활용한다. 데이터 클렌징과 데이터 전처리 기법을 이해하고 AI 모델링의 기반이 되는 데이터 전처리 프로그래밍을 개발할 수 있다.		
교과 목표	• 파이썬 프로그래밍의 기초 문법 및 데이터 구조 • 데이터 클렌징과 데이터 전처리 기법 학습 • AI 모델링의 기반이 되는 데이터 전처리 프로그래밍 구현		
교과 내용	• 파이썬 프로그램의 주요 특징 • 기본 문법(변수, 연산자, 입출력, 제어문) • Numpy, Pandas 등의 라이브러리 • AI 모델링의 기반이 되는 데이터 전처리 구현	• 파이썬의 자료 구조(기존자료 구조, list, tuple, set, dict) • 함수, 모듈, 클래스, 패키지, 예외처리 • 데이터 클렌징, 데이터 전처리 기법 • 생성형 AI를 활용한 데이터 클렌징 및 전처리	
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
인공지능 공학적 활용 능력(MC1)	40%	• 파이썬 프로그래밍의 기초 문법 및 데이터 구조, 데이터 클렌징과 데이터 전처리 기법을 활용할 수 있는지 평가함	시험,보고서
인공지능 프로그래밍 능력(MC3)	60%	• AI 모델링의 기반이 되는 데이터 전처리 프로그래밍을 개발할 수 있는지 평가함	시험,퀴즈, 보고서

과목 프로파일			
교과목명	데이터 분석 프로그래밍 활용	영문교과목명	Data Analysis Programming
개요 및 특성	• 데이터 분석 프로세스를 이해한다. 기술통계량 및 탐색적 데이터 분석의 개념을 이해하고 데이터 분석 프로그래밍을 구현한다. 확률, 상관 분석 등의 기초 통계 분석의 개념 이해하고 데이터 분석에 활용할 수 있다.		
교과 목표	• 데이터 분석 프로세스 이해 • 기술통계량 및 탐색적 데이터 분석의 개념을 이해하고 데이터 분석 프로그래밍 구현 • 확률, 상관 분석 등의 기초 통계 분석의 개념 이해		
교과 내용	• 데이터 분석 프로세스 • 데이터 시각화(데이터 형태에 따른 시각화 기법) • 기초 통계, 확률, 조건부 확률 • 다양한 산업 분야 빅데이터 분석(의료, 관광, 스포츠, 해양, 제조, 금융, 농업 등) • 생성형 AI를 활용한 데이터 분석	• 기술통계량 분석, 탐색적 데이터 분석 • 데이터 시각화가 필요한 이유 • 상관 분석	
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
인공지능 공학적 활용 능력(MC1)	40%	• 파이썬 프로그래밍 언어를 활용하여 탐색적 데이터 분석을 수행할 수 있는지 평가함	시험,보고서
인공지능 프로그래밍 능력(MC3)	60%	• 파이썬 프로그래밍 언어로 탐색적 데이터 분석 및 해석 프로그램을 개발할 수 있는지 평가함	시험,퀴즈, 보고서

과목 프로파일			
교과목명	생성형 AI와 AI 윤리	영문교과목명	Generative AI and AI Ethics
개요 및 특성	• 생성형 AI 모델의 기본 개념 이해하고 AI 모델링을 위한 프롬프트 엔지니어링을 수행한다. AI 기술의 윤리적 문제와 사회적 책임에 대해 고찰한다.		
교과 목표	• 생성형 AI 모델(ChatGPT, DALL-E 등) 기본 개념 이해 • AI 모델링을 위한 프롬프트 엔지니어링을 수행할 수 있음 • AI 윤리 이슈 고찰		
교과 내용	• 생성형 AI 기본 개념 • 생성적대 신경망 모델을 이용한 이미지 창작 • 프롬프트 엔지니어링 • ChatGPT 멀티 모달	• 확률적 생성 모델로 이미지 창작 • ChatGPT 설정(맞춤 프롬프트 등) • AI 기술의 윤리적 문제와 사회적 책임	• 오토인코더 모델을 이용한 이미지 창작 • 생성형 AI 활용을 위한 프롬프트 엔지니어링 • ChatGPT 제대로 활용하기 • 미래 AI 발전 방향
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
인공지능 공학적 활용 능력(MC1)	60%	• 생성형 AI 기본 개념을 이해하고 생성형 AI 모델을 이용해 다양한 이미지 창작을 위한 모델 구성, 학습, 평가를 다를 수 있는지 평가함	시험,퀴즈, 보고서
인공지능 융합 능력(MC2)	20%	• 생성형 AI 모델을 다양한 학문 및 산업에 융합할 지식을 갖추고 있는 평가함	시험,보고서
인공지능윤리 (MC6)	20%	• 인공지능을 적용한 다양한 분야에서 발생하는 윤리적 문제(개인정보보호, 저작권, 알고리즘의 편향성)를 이해하고 대응 방안을 설계할 수 있는지 평가함	시험,발표

과목 프로파일			
교과목명	기계학습의 이해와 활용	영문교과목명	Applications of Machine Learning
개요 및 특성	· 기계학습의 기본 개념, 컴퓨터가 데이터에서 학습하는 원리, 데이터 전처리, 기계학습 모델 구현, 학습, 평가 등을 통한 다양한 현실 세계 문제해결을 위한 인공지능 프로그램을 개발한다.		
교과 목표	· 기계학습의 기본 개념, 활용사례, 기계학습 알고리즘이 데이터에서 학습하는 원리를 설명할 수 있음 · 기계학습의 주요 도전과제, 테스트 및 검증, 기계학습의 종류를 설명할 수 있음 · 데이터 전처리, 차원 축소를 구현할 수 있음 · 기계학습을 이용한 다양한 현실세계 문제해결 방안을 제시하고 구현할 수 있음		
교과 내용	· 기계학습의 기본 개념 · 기계학습의 활용사례 · 컴퓨터가 데이터에서 학습하는 원리 · 기계학습의 주요 도전 과제, 테스트 및 검증 · 기계학습의 종류 소개 · 지도학습, 비지도학습, 강화학습 알고리즘 · 데이터 전처리, 차원 축소 · 기계학습을 이용한 다양한 현실세계 문제해결 방안 제시 및 구현		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
인공지능 공학적 활용 능력(MC1)	40%	· 기계학습의 전반적인 개념을 이해하고 다양한 현실 세계 문제해결에 기계학습을 적용할 수 있는지 능력을 평가함	시험,퀴즈, 프로젝트
인공지능 융합 능력(MC2)	20%	· 기계학습 모델을 다양한 학문 및 산업에 융합할 지식을 갖추고 있는 평가함	시험
인공지능프로그래밍 능력(MC3)	20%	· 파이썬 프로그래밍 언어로 기계학습 라이브러리를 이용해 특정 분야 맞춤형 서비스를 개발할 수 있는지 평가함	시험
인공지능윤리 (MC6)	20%	· 인공지능을 적용한 다양한 분야에서 발생하는 윤리적 문제(개인정보보호, 저작권, 알고리즘의 편향성)를 이해하고 대응 방안을 설계할 수 있는지 평가함	발표

과목 프로파일			
교과목명	컴퓨터 비전과 자연어 처리 개론	영문교과목명	Introduction to Computer Vision and Natural Language Processing
개요 및 특성	· 컴퓨터 비전과 자연어 처리의 기본 개념을 이해한다. 영상 및 텍스트 데이터를 전처리하여 통계 분석, 신경망 모델에 적용 및 결과를 해석한다.		
교과 목표	· 컴퓨터 비전과 자연어 처리 기본 개념을 설명할 수 있음 · 영상 데이터의 이해, 데이터 전처리(마스킹, 채널 조작, 합성사진, 필터링 등)를 수행할 수 있음 · 영상 데이터 기반 분류 모델 구성, 학습, 추론, 평가를 수행할 수 있음 · 텍스트 데이터 전처리를 수행할 수 있음 · 텍스트 데이터 기반 워드클라우드, 감성 분석을 수행할 수 있음		
교과 내용	· 컴퓨터 비전 및 자연어 처리 기본 개념 · 영상의 획득과 표현 방법, 그레이스케일 영상과 컬러 영상 · 영상 데이터의 이해 · 텐스플로 프로그래밍 · 영상 데이터 전처리(이미지에 그리기 및 변경, 마스킹, 채널 조작, 합성사진, 필터링) · 영상 데이터 이진/다중 분류 모델 구성, 학습, 추론, 평가 · 텍스트 데이터 수집 및 전처리 · 텍스트 데이터 기반 워드클라우드 · 텍스트 데이터 기반 감성 분석 · 영상 및 텍스트 데이터 기반 다양한 현실 세계 문제해결을 위한 해결 방한 제시 · 생성형 AI를 활용한 영상 및 텍스트 데이터 분석		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
인공지능 공학적 활용 능력(MC1)	30%	· 컴퓨터 비전과 자연어 처리의 전반적인 이해를 토대로 시각 및 언어지능 서비스를 개발할 수 있는지 평가함	시험,퀴즈, 프로젝트
인공지능프로그래밍 능력(MC3)	30%	· 파이썬 프로그래밍 언어로 영상 및 자연어 처리 라이브러리를 활용해 특정 분야 맞춤형 서비스를 개발할 수 있는지 평가함	시험,프로젝트
인공지능 서비스 기획 능력(MC4)	20%	· 딥러닝 프레임워크 기반으로 개발할 수 있는 서비스를 기획하고 시나리오를 설계할 수 있는지 평가함	시험,프로젝트
인공지능윤리 (MC6)	20%	· 인공지능을 적용한 다양한 분야에서 발생하는 윤리적 문제(개인정보보호, 저작권, 알고리즘의 편향성)를 이해하고 대응 방안을 설계할 수 있는지 평가함	발표

과목 프로파일			
교과목명	심층 학습 개론	영문교과목명	Introduction to Deep Learning
개요 및 특성	· 딥러닝의 기본적인 구조와 원리를 배우고, 간단한 모델을 구현해 봄으로서 실제 데이터에 적용하는 과정을 이해할 수 있다.		
교과 목표	· 딥러닝의 기초 개념을 이해할 수 있음 · 딥러닝 모델의 기초 알고리즘을 설명할 수 있음 · 합성곱 신경망(CNN), 순환 신경망(RNN) 등 주요 딥러닝 모델의 기초 원리를 설명할 수 있음		
교과 내용	· 딥러닝의 기초 개념 · 딥러닝 학습 관련 기술(매개변수 갱신, 가중치 초깃값 등) · 인공신경망으로 딥러닝 네트워크 구성, 학습, 모델 테스트 및 평가, 결과 해석 · 합성곱 신경망(CNN)의 기초 원리 · 순환 신경망(RNN)의 기초 원리 · 생성형 AI를 활용한 딥러닝 모델 구현 · 딥러닝 기반 현실 세계 문제해결을 위한 기획		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
인공지능 융합 능력 (MC2)	30	· 현실세계 문제해결을 위해 신경망 모델을 구성하여 적용할 수 있는지 평가함	시험,퀴즈, 프로젝트
인공지능 프로그래밍 능력(MC3)	20	· 신경망 네트워크 구조를 파이썬 프로그래밍으로 개발할 수 있는지 평가함	시험, 프로젝트
인공지능 서비스 기획 능력(MC4)	25	· 문제 해결에 적합한 딥러닝 모델을 기획할 수 있는지 평가함	시험, 프로젝트
변화적응력 (MC5)	25	· 다양한 요구사항을 반영하여 딥러닝 모델을 개발할 수 있는지 평가함	시험, 프로젝트

과목 프로파일			
교과목명	AI 서비스 캡스톤 디자인	영문교과목명	AI Services Capstone Design
개요 및 특성	• 현실 세계의 다양한 문제해결을 위한 요구사항 수집 및 분석, ChatGPT 등의 생성형 AI를 활용한 AI 서비스 기획, 프로젝트 계획 및 구현 절차에 따라 AI 서비스 프로그램을 개발한다.		
교과 목표	• ChatGPT 등의 생성형 AI를 활용한 AI 서비스 기획 • AI 서비스 시스템 구축을 위한 단위 프로젝트 계획 및 프로그램 구현 • 의사소통과 협업 역량을 기반으로 팀 프로젝트 완수		
교과 내용	• AI 서비스 개발을 위한 요구사항 수집 및 분석 • ChatGPT 등의 생성형 AI를 활용한 AI 서비스 기획서 작성 • 단위 프로젝트 개발 계획 수립 • 단위 프로젝트 설계 및 상세 설계 • 단위 프로젝트 구현 및 테스트 • 단위 프로그램 통합 테스트 및 배포 • 단위 프로그램 피드백 및 개선 사항 반영 • 단위 프로그램 결과 보고		
교수/학습방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
인공지능 융합 능력(MC2)	30%	• 현실 세계의 다양한 문제해결을 위한 요구사항 수집 및 분석, 단위 프로젝트 계획 및 프로그램 설계를 수행할 수 있는지 평가함	발표,프로젝트, 보고서
인공지능프로그래밍 능력(MC3)	20%	• 기획한 AI 서비스 프로그래밍을 개발할 수 있는지 평가함	발표,프로젝트, 보고서
인공지능 서비스 기획 능력(MC4)	25%	• 요구사항을 토대로 ChatGPT 등의 생성형 AI 활용해 AI 서비스를 기획하고 평가할 수 있는지 평가함	발표,프로젝트, 보고서
변화적응력 (MC5)	25%	• 다양한 요구사항을 반영해 AI 서비스 개발에 필요한 기술을 파악하고 다양한 전문가와 교류하면서 서비스를 개선할 수 있는지 평가함	발표,프로젝트, 보고서

9. 소단위전공 이수 요건

- AI리터러시 마이크로디그리 교과목 12학점 이상 이수

다문화와한국어교육 마이크로디그리

Multicultural and Korean language education as a foreign Language Micro Degree

1. 교육목표

다문화와 한국어교육 MD 교육목표

다문화와 세계시민 소양 교육을 통해 다문화에 대한 이해와 수용 태도를 강화하고, 미래 사회인으로서 다문화 사회에서 필요한 전문성과 실천력을 갖추도록 지원하며, 유학생들의 안정적인 학업 환경을 조성하여 글로벌 사회에서 조화로운 공존을 이루는 데 기여한다.

가. 다양한 문화적 배경을 존중하고 수용하며, 다문화 사회에서의 조화로운 공존을 실현할 수 있는 세계시민으로서의 자질을 함양한다.
나. 다문화 교육과 관련된 다양한 진로 가능성을 탐색하고, 다문화 교육 전문가, 한국어 교사 등으로 성장할 기회를 제공한다.
다. 유학생들이 새로운 환경에 성공적으로 적응할 수 있도록 언어 및 사회적 지원을 제공하여 안정적인 학업 환경을 조성한다.
라. 다문화적 관점을 기반으로 한 교육 방법론을 습득하고, 실제 교육현장에서 이를 적용할 수 있는 실천적 역량을 기른다.

2. 교과 운영 방안

○ 다문화 및 다문화교육 역량 관련 기저지식 교과 학습을 기반으로, 사회 · 문화적 맥락 속에 적용에 목적을 둔 시민교육으로서 가치 실현에 중점을 둠
○ 내 · 외국인 융합 교과 운영을 통한 학업 및 생활 적응 및 안착을 위한 '스며드는 교육 환경' 구축
○ MD 개설의 목적과 필요를 달성하기 위한 교과목 구성 다양화 및 운영의 차별화
- 유학생 중심 교과목, 한국어교원 자격 과정(대학원) 연계 교과목, 창의융합형 AI 관련 교과목, 예비교원의 다문화(교육) 역량 강화 교과목, 내 · 외국인 관계 개선 비교과 프로그램 등 다양하고 내실 있는 성과를 유도할 교과목 운영
○ 글로벌 버디(Global Buddy) 활동을 병행한 실질적 다문화 맥락의 경험 유도, 상생형 교육과정 모색

3. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (한국어 활용 역량)	한국어의 문법과 어휘를 이해하고, 다양한 상황에서 유창하게 활용할 수 있는 능력	프로젝트 및 발표
MC2 (비판적 사고 역량)	케이컬처(K-Culture), 한국문학, 미디어 등을 분석하고 비판적으로 해석하여 문화적 맥락을 이해할 수 있는 능력	프로젝트 및 발표
MC3 (다문화 이해 역량)	다문화주의와 한국어교육의 이론과 실제를 이해하고, 다문화적 환경의 시민으로서 역할을 수행할 수 있는 역량	지필 평가
MC4 (의사소통 역량)	실생활과 학문적 맥락에서 한국어를 효과적으로 사용하고, 문제를 해결하며 소통할 수 있는 실질적 언어 능력	프로젝트 및 발표
MC5 (디지털 활용 역량)	AI를 포함한 최신 디지털 기술을 이해하고 이를 한국어와 한국문화 교육 및 연구에 융합할 수 있는 능력	프로젝트 및 발표
MC6 (글로벌 시민 역량)	세계시민으로서의 감각을 키우고, 한국어와 한국문화를 매개로 글로벌 환경에서 상호작용하고 협력할 수 있는 능력	토의 · 토론 및 발표

4. 전공능력 선정 배경

○ 다문화와 한국어교육 마이크로 디그리의 전공능력은 총 6가지이며, 전공능력에 따른 선정의 필요는 다음과 같음

○ 전공능력은 가톨릭관동대학교 'VERUM교양대학의 핵심역량(6가지)' 및 '사범대학의 예비교원 4C4R 역량(8가지)'을 종합하여 선정

전공능력	전공능력 정의
	전공능력 선정의 필요성
MC1 (한국어 활용 역량)	한국어의 문법과 어휘를 이해하고, 다양한 상황에서 유창하게 활용할 수 있는 능력
	⇒ 의사소통을 위한 필수적인 역량으로 한국어에 대한 이해와 적절한 활용은 안정적인 사회생활의 기반으로 내외국인 모두 필수적인 역량이다.
MC2 (비판적 사고 역량)	케이컬처(K-Culture), 한국문학, 미디어 등을 분석하고 비판적으로 해석하여 문화적 맥락을 이해할 수 있는 능력
	⇒ 미디어 시대의 다양한 콘텐츠를 이해, 분석하는 활동은 문화적 맥락을 이해할 수 있는 중요한 역량이다. 또한 비판적 사고를 통해 사회·문화적 문제해결의 방향성을 제고할 수 있다.
MC3 (다문화 이해 역량)	다문화주의와 한국어교육의 이론과 실제를 이해하고, 다문화적 환경, 디지털사회 시민으로서 각자의 역할을 수행할 수 있는 능력
	⇒ 다문화에 대한 이해는 언어교육적 관점(예비교원)과 미래 시민으로서의 관점 모두 다문화시대의 일원으로서의 역할을 인식하는 데 필요하다.
MC4 (공감적 의사소통 역량)	다른 문화적 배경을 가진 학생들의 의사소통에서 발생할 수 있는 오해를 줄이고, 문화적 차이를 존중하며, 문제를 효과적으로 해결하기 위한 능력
	⇒ 문화적 차이에서 비롯된 오해나 갈등을 해결하고 다문화 공동체 의식을 함양하며 포용적인 교육 환경을 조성·제공한다.
MC5 (디지털 활용 역량)	AI를 포함한 최신 디지털 기술을 이해하고 이를 한국어와 한국문화 교육 및 연구에 융합할 수 있는 능력
	⇒ 디지털 기술을 이해와 활용은 학습자의 흥미를 고려한 유의미한 활동이 될 수 있으며, 이를 통해 효과적인 언어 학습의 기회를 제공한다.
MC6 (글로벌 시민 역량)	세계시민으로서의 감각을 키우고, 한국어와 한국문화를 매개로 글로벌 환경에서 상호작용하고 협력할 수 있는 능력
	⇒ 세계시민으로서 갖추어야 할 기본 역량으로 한국문화는 물론 글로벌 시민의식을 배양하는 데 매우 중요한 역량이다.

[참고 1] VERUM교양대학 핵심역량

공동체역량	공감적소통역량	자기관리역량	정보활용역량	창의융합역량	문제해결역량
가톨릭 정신의 보편적 사랑으로 공동선에 기여하며, 타인을 배려하고 협력하는 역량	지역과 사회의 다양한 구성원과 공감하고 소통하며, 글로벌 환경에서 종교, 인종, 문화, 관습의 다양성을 이해하고 수용하는 역량	주체적으로 비전을 수립하고, 자신의 역량을 계발 관리하며 지속적인 성장을 주도해가는 역량	가지고 있고 유용한 지식정보를습득하여 실제 요구와 상황에 맞게 효율적으로 활용하는 역량	서로 다른 학문의 정보와 지식을 종합하고 재구성하여 새로운 아이디어 및 지식정보를 창출하는 역량	당면한 문제와 그 원인을 정확하게 파악하고 해결 방안을 제시할 뿐만 아니라, 문제의 원인을 규명하고 대안을 창출하여 실행하는 역량

[참고 2] 사범대학, 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, 온오프라인 매체 등의 네트워크를 구축하여 학생들의 자기주도적 학습능력을 신장하고 이들을 평생학습자로 성장할 수 있도록 학습생태계를 유지·발전시킬 수 있는 능력

5. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	학점	학기 구분						비고
			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습	
소전	한국어 문법의 기초	3	3	3					
소전	케이컬처(K-Culture)와 한국문학	3	3	3					
소전	대학생활을 위한 실전 한국어	3	3	3					
소전	다문화와 한국어교육의 이해	3				3	3		
소전	미디어로 읽는 한국문화	3				3	3		
소전	한국어와 AI	3				3	2	1	
전공과목 합계		18	9	9		9	8	1	

6. 교육과정 이수체계도

학기	과목명			
1학기	한국어 문법의 기초 3-3-0	케이컬처(K-Culture)와 한국문학 3-3-0	대학생활을 위한 실전 한국어 3-3-0	[비교과] 글로벌 버디 (Global Buddy)(P/F)
2학기	다문화와 한국어교육의 이해 3-3-0	미디어로 읽는 한국문화 3-3-0	한국어와 AI 3-2-1	

7. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
소전	한국어 문법의 기초	50			50			100
소전	케이컬처(K-Culture)와 한국문학		50				50	100
소전	대학생활을 위한 실전 한국어	50			50			100
소전	다문화와 한국어교육의 이해			50			50	100
소전	미디어로 읽는 한국문화		50			50		100
소전	한국어와 AI			50		50		100
역량 총합		100	100	100	100	100	100	

8. 교과목 프로파일

교과목 프로파일			
과목명(국문)	한국어 문법의 기초	과목명(영문)	Basics of Korean Grammar
개요 및 특성	• 외국어로서의 한국어라는 관점에서 한국어의 제반 특징을 체계적으로 학습한다. 이를 통해 한국어에 대한 이해를 심화하고, 한국어 교수 학습을 위한 문법 기초 능력을 함양한다.		
교과목표	• 한국어의 발음, 단어, 문장의 특징을 이해한다. • 한국어의 역사와 한글의 특징에 대해 이해한다.		
교과내용	• 한국어 발음의 특징: 외국인이 어려워하는 한국어 발음 • 한국어 단어의 특징: 한국어의 단어 형성법, 신조어의 양상과 문화 • 한국어 문장의 특징: 한국어 문장의 유형, 높임법, 시제, 양태, 피사동 등 • 한국어의 담화 표현: 한국어 관용 표현, 완곡 어법 등 • 한국어의 기원과 역사: 한국어의 흥미로운 역사 • 한글의 특징 및 맞춤법: 한글의 과학성. 한국어 표기의 원리 등		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
한국어 활용 역량(MC1)	50%	• 한국어의 문법과 어휘를 이해하고, 다양한 언어적 상황에서 한국어를 적절하게사용할 수 있다.	지필 평가/과제
공감적의사 소통역량(MC4)	50%	• 실생활과 학문적 맥락에서 한국어를 효과적으로 사용하고 상대와 원활히 소통하며 문제를 해결할 수 있다.	토의·토론 및 발표/과제

교과목 프로파일			
과목명(국문)	케이컬처(K-Culture)와 한국문학	과목명(영문)	K-Culture and Korean Literature
개요 및 특성	• 한국문학의 역사와 특성을 이해하고 케이컬처로 대변되는 한국 대중문화의 상호작용을 탐구한다. 이를 통해 문학작품과 대중문화 콘텐츠를 비교 분석하며 한국문학의 현재적 의의를 고찰한다.		
교과목표	• 한국문학의 주요 작품과 작가들을 이해하고, 한국문화가 한국문학에 미친 영향을 분석할 수 있다. • 학생들이 한국문학의 다양한 측면을 현대적 시각에서 비판적으로 분석하고, 글로벌 문화 흐름 속에서 한국문학의 위치를 평가할 수 있다.		
교과내용	• 한국문학의 역사적 전개 과정과 주요 시기별 작품 및 작가 소개 • 근대 한국문학과 대중문화의 변천 속에서 상호 연관성 고찰 • 현대문학에서 다루는 사회적 이슈와 현대 대중문화 콘텐츠 간의 상호 작용 고찰 • 문학 작품과 영화/드라마 간의 서사구조 분석 • 한류 현상과 한국문학의 해외 수용 양상 • 번역 문학의 역할로 케이컬쳐의 글로벌화 분석 • 전통 한국문학의 요소를 현대적 시각으로 재해석하여 새로운 문화 콘텐츠 기획 • 학생들이 한국문학과 케이컬쳐를 연계하여 기획한 콘텐츠 발표		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
비판적 사고 역량(MC2)	50%	• 한국문학의 주요 특징과 사회적 맥락을 이해하고, 한국문학 작품의 주제와 서사가 K-Culture 콘텐츠로 재해석되는 과정을 비판적으로 평가할 수 있다.	지필 평가/ 과제
글로벌 시민 역량(MC6)	50%	• 한국문학과 K-Culture의 글로벌 확산 과정에서 나타나는 문화적 쟁점을 논리적으로 토론할 수 있다.	토의·토론 및 발표/과제

교과목 프로파일			
과목명(국문)	대학생활을 위한 실전 한국어	과목명(영문)	Practical Korean for University Life
개요 및 특성	· 학생들이 대학생활에서 필요한 다양한 한국어 능력을 함양하고, 실제 상황에서 효과적으로 의사소통할 수 있도록 돕는 것을 목표로 한다. 다양한 활동을 통해 학업과 관련된 다양한 텍스트를 분석하고 이를 통해 한국 사회와 문화를 이해한다.		
교과목표	· 학문목적 한국어에 필요한 어휘와 표현, 한국어 구조, 사회언어적 규범 등을 학습하고 이를 활용하여 학업에서의 문제를 해결한다. · 일상적 캠퍼스 환경에서 정확하고 유창하게 의사소통한다.		
교과내용	· 텍스트 속 어휘 및 표현을 학습하고 이해도 점검하기 · 텍스트 속 문법 구조를 학습하고 이해도 점검하기 · 텍스트 구조 및 세부 내용 이해하기 · 이해한 텍스트와 주어진 과제에 대해 말하기 및 글쓰기 · 학습한 어휘와 문법 등을 활용하여 주제에 대해 이해하고 표현하기		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
한국어 활용 역량(MC1)	50%	· 학생들이 학문적인 글을 읽고 쓰고 말하는 능력, 즉 어휘, 문법, 독해, 쓰기, 말하기 능력을 종합적으로 평가한다.	지필 평가
공감적 의사소통역량(MC4)	50%	· 다른 사람의 의견을 경청하고, 공감하며, 협력적으로 소통하는 능력을 평가한다. 여기에는 문화적 이해와 갈등 해결 능력도 포함한다.	프로젝트 및 발표

교과목 프로파일			
과목명(국문)	다문화와 한국어교육의 이해	과목명(영문)	Understanding Multiculturalism and Korean Language Education
개요 및 특성	· 다문화적 맥락에서의 한국어 교육 이론 및 원리를 이해를 바탕으로 다문화적 감수성 기반의 한국어 교수 · 학습 역량을 증진한다.		
교과목표	· 한국어교육의 이론 및 원리를 이해한다. · 다문화적 감수성 기반의 한국어 교수 · 학습 과정을 구안한다.		
교과내용	· 다문화 사회의 정의와 특성 이해 · 한국의 다문화 사회 현황 및 변화에 대한 고찰 · 다양한 문화적 배경을 가진 학습자들의 사회적·정서적 요구 · 문화적 차이를 고려한 교육환경 조성 및 학습자의 정체성 존중 방안 · 이중언어 학습자와 다문화 가정 자녀를 위한 한국어 교육 방법론 · 다문화 학습자의 한국어 수준별 맞춤형 교육 과정 설계 · 다문화 교실에서의 실제 사례 연구 및 교육 현장 적용 방법 · 다문화 학습자와의 의사소통 및 상호 이해를 위한 교수 · 학습법 · 다문화 교육에서 발생할 수 있는 갈등 상황과 해결 방안 탐구		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
다문화 이해 역량(MC3)	50%	· 다문화주의와 한국어교육의 이론과 실제를 이해하고, 다문화적 환경, 디지털사회 시민으로서 각자의 역할을 수행할 수 있는 능력을 갖춘다.	지필 평가
글로벌 시민 역량(MC6)	50%	· 세계시민으로서의 감각을 키우고, 한국어와 한국문화를 매개로 글로벌 환경에서 상호작용하고 협력할 수 있는 능력을 갖춘다.	토의 · 토론 및 발표

교과목 프로파일			
과목명(국문)	미디어로 읽는 한국문화	과목명(영문)	Exploring Korean Culture Represented in Media
개요 및 특성	• 한국어 교육에서 다양한 매체 자료를 보고 그 속에 반영된 한국문화의 보편성과 특수성을 탐구하고 해석하는 활동을 수행한다. 이를 통해 한국어 매체 자료에 담긴 문화 요소의 다층적인 의미를 이해할 수 있는 한국문화 문식성을 기른다.		
교과목표	• 한국문화의 보편성과 특수성을 이해한다. • 한국문화를 반영한 매체 자료를 다양한 관점에서 비평할 수 있다. • 한국어 교육을 위한 한국문화 콘텐츠를 개발할 수 있다.		
교과내용	• 세계문화로서의 한국문화와 K-대중문화 이해 • 한국문화와 한국 미디어에 대한 비판적 읽기 • 한국어 매체 콘텐츠(영화, 드라마, 광고, 방송공연물 등)에 반영된 문화 요소 읽기 • 한국 미디어와 세계 미디어의 비교(내용, 형식, 문화, 주제) • 한국문화 전파를 위한 창의적 미디어콘텐츠 개발하기		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
비판적 사고 역량(MC2)	50%	• 미디어 시대의 다양한 한국문화 콘텐츠를 비판적으로 분석하고 이해하고 사회 · 문화적 문제 해결의 방향을 제시할 수 있다.	지필 평가/ 과제
디지털 활용 역량(MC5)	50%	• 매체의 본질과 특성을 알고 다양한 디지털 기술을 활용하여 한국문화에 관한 교육 콘텐츠를 개발할 수 있다.	토의 · 토론 및 발표/ 과제

교과목 프로파일			
과목명(국문)	한국어와 AI	과목명(영문)	Korean and AI as second languages
개요 및 특성	• 한국어교육에 AI등 에듀테크(EduTech) 기술을 적용하여 학습자들의 언어 학습 경험을 개선할 수 있다. 디지털 도구와 AI 기술을 활용한 한국어 및 한국어교육에 대해서 배운다.		
교과목표	• 한국어 학습과 교육에 다양한 AI 기술을 효과적으로 활용하는 방법을 이해한다. • AI 기반 언어 분석 도구와 기술을 통해 한국어를 효과적으로 학습한다. • 다양한 AI 기술을 활용한 한국어 콘텐츠 개발 및 교육 솔루션을 개발한다		
교과내용	• AI 기반 맞춤형 한국어 학습 및 한국어 교육 • AR/VR을 활용한 몰입형 한국어 학습 및 한국어 교육 • 에듀테크를 활용한 학습 콘텐츠 개발 프로젝트 기획 및 실행 • 실제 한국어 학습 환경에서 에듀테크 적용 사례 평가 및 개선점 도출		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
다문화 이해 역량(MC3)	50%	• 다문화주의와 한국어교육의 이론과 실제를 이해하고, 다문화적 환경, 디지털사회 시민으로서 각자의 역할을 수행할 수 있는 능력을 갖춘다.	지필 평가
디지털 활용 역량(MC5)	50%	• 매체의 본질과 특성을 알고 다양한 디지털 기술을 활용하여 한국문화에 관한 교육 콘텐츠를 개발할 수 있다.	토의 · 토론 및 발표/ 과제

9. 소단위전공 이수 요건

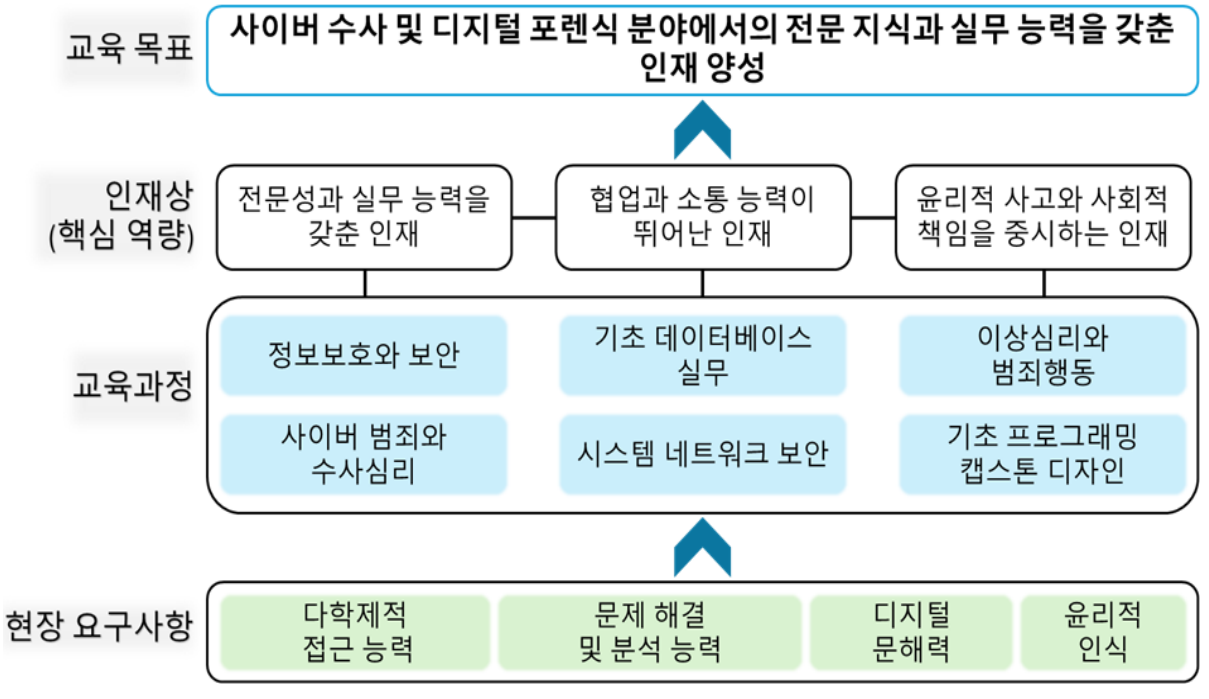
영역	과목명	학점	이수 요건
한국어	한국어 문법의 기초	3	영역 구분 없이 4개 교과(12학점) 이상 취득
한국문화	케이컬처(K-Culture)와 한국문학	3	
의사소통기능	대학생활을 위한 실전 한국어	3	
한국어교육	다문화와 한국어교육의 이해	3	
한국문화	미디어로 읽는 한국문화	3	
한국어융합	한국어와 AI	3	
비교과	글로벌 버디	P/F	필수

융합형사이버수사 마이크로디그리
Convergent Cyber Crime Investigation Micro Degree

1. 교육목표

CKU 교육이념	융합형 사이버수사의 개발목표	융합형 사이버수사의 교육목표
공감하는 인성을 갖춘 교양인 양성	인간의 행동과 심리를 이해하는 능력배양	1. 사이버 수사대의 업무능력 배양을 위하여 단순한 기술적 문제 해결을 넘어 인간의 행동과 심리를 이해하는 능력 학습 2. 디지털 범죄와 관련된 사건에서는 피해자의 입장을 이해하고, 범죄의 심리적 원인을 파악하는 능력 배양 3. 윤리적 사고와 사회적 책임에 대해 학습하며, 공감 능력을 높이고 교양인을 양성
융복합 역량을 겸비한 지식인 양성	IT 기술 및 법적 지식과 윤리적 판단을 포함한 융복합적인 교육	1. 기술, 법률, 심리학 등 다양한 분야의 융합 능력 배양 2. IT 기술뿐만 아니라 법적 지식과 윤리적 판단을 포함한 융복합적인 교육을 제공 3. 복잡한 문제를 다각적으로 분석하고 해결할 수 있는 능력을 향상
현장적응력이 뛰어난 전문인 양성	빠르게 변화하는 기술 환경에 적응	1. 빠르게 변화하는 기술 환경에 적응할 수 있는 능력 배양 2. 최신 기술과 현장 경험을 결합하여 학생들에게 실무에서 필요한 기술을 습득 3. 실제 상황에 적절히 대응할 수 있는 전문인양성
통합적 문제해결에 도전하는 사회인 양성	비판적 사고와 창의적 문제 해결 능력 배양	1. 비판적 사고와 창의적 문제 해결 능력을 배양 2. 사이버 범죄는 다양한 요인에 의해 발생하기 때문에, 이를 해결하기 위해서는 통합적인 접근능력 학습 3. 다각적인 관점에서 문제를 분석하고 해결책을 제시하는 경험을 쌓음으로써, 사회 문제에 능동적으로 대응할 수 있는 역량 향상

2. 교과 운영 방안



3. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (의사소통능력)	자신의 생각을 논리적으로 정리하고 이를 문서와 발표, 대화 등을 통하여 전달하여 상대방을 이해시키고 상대방의 의사도 파악할 수 있는 능력	과제 및 시험
MC2 (전공직무능력)	실무분야에 필요한 기술, 방법 도구들을 인지하고 동작원리를 이해하여, 원활하게 사용할 수 있는 전공지식 및 융·복합적 사고 능력	과제 및 시험
MC3 (창의적문제해결력)	창의적이고 논리적인 사고를 통하여 현실적 제한조건을 고려하여 창의적 설계에 반영하고, 설계구성요소를 고려하여 시스템, 요소, 분석 등을 설계할 수 있는 능력	과제 및 시험
MC4 (자기개발능력)	환경 변화에 능동적으로 대응할 수 있도록 새로운 디지털 기술을 배우고, 다양한 분야와의 협력을 통해 문제에 혁신적으로 접근할 수 있는 능력	과제 및 시험
MC5 (자원활용능력)	재료와 시설, 인적자원 등의 자원 중 이용 가능한 자원을 최대한 수집하여 사이버수사와 관련된 실제 업무에 자료를 이해하며 분석하고, 이를 바탕으로 시험을 계획하고 실무분야에 필요한 도구를 사용하여 자료 분석과 시험 계획 및 수행 능력	과제 및 시험
MC6 (공동체윤리)	사회 또는 팀의 구성원으로서 공동의 목표를 달성하기 위하여 각자의 역할에 따른 책임을 다 할 수 있으며, 온·오프라인 상의 윤리를 바탕으로 사회적 규칙을 준수하고 도덕심을 갖추고 업무에 임할 수 있는 능력	프로젝트 및 시험

4. 전공능력 선정 배경

- 사이버수사 특채(경채)를 준비하는 4년제 대학 졸업생들이 지원할 수 있는 자격요건과 시험과목

가. 자격요건

1) 전산 관련 학사학위 소지 후 2년 이상 경력을 쌓아야 함. 관련 분야는 디지털 포렌식, 시스템 네트워크 엔지니어링, 해킹 및 악성코드 분석, 데이터베이스 관리, 프로그래밍 등
2) 학사학위 후 석사학위를 취득하거나, 정보처리 관련 자격증을 소지하고 경력 3년 이상일 경우에도 지원

나. 시험과목

1) 필수과목 : 정보보호론 , 시스템 네트워크론
2) 선택과목 : 디지털 포렌식 개론, 데이터베이스 개론, 정보보안관리 및 법규

다. 경찰 인권 및 인간의 행동 심리를 다루는 과목 및 관련 경력을 위한 과목

1) 이상심리와 범죄행동
2) 사이버범죄 수사심리
3) 기초 프로그래밍

- 전산 관련 경력 취득 지원

가. IPP 일병행 학습 (첨단산업아카데미 SW_L5:소프트웨어 개발) 지원

나. 대학일자리플러스센터 지원

5. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	학점	학기 구분						비고
			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습	
소전	정보보호와 보안	2	2	1	1				
소전	사이버범죄와 수사심리	2	2	2	0				
소전	기초 데이터베이스 실무	3	3	1	2				
소전	이상심리와 범죄행동	3				3	3	0	
소전	시스템 네트워크 보안	2				2	1	1	
소전	기초 프로그래밍 캡스톤디자인	3				3	0	3	
전공과목 합계		15	7	4	3	8	4	4	

6. 교육과정 이수체계도

학기	과목명		
1학기	정보보호와 보안 2-1-1	사이버범죄와 수사심리 2-2-0	기초 데이터베이스 실무 3-1-2
2학기	이상심리와 범죄행동 3-3-0	시스템 네트워크 보안 2-1-1	기초 프로그래밍 캡스톤디자인 3-0-3

7. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
소전	정보보호와 보안		50		50			100
소전	사이버범죄와 수사심리	40	60					100
소전	기초 데이터베이스 실무		40	20		40		100
소전	이상심리와 범죄행동	40	60					100
소전	시스템 네트워크 보안		50		50			100
소전	기초 프로그래밍 캡스톤디자인		20	30			50	100
역량 총합		80	280	50	100	40	50	

8. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	정보보호와 보안	과목명(영문)	Information Protection and Security
개요 및 특성	• 본 과목은 사이버 수사와 데이터 보호를 위해 필요한 보안 기술과 초기 지식을 학습한다. • 대용량 데이터 보안, 네트워크 보안, 사고 활동 등을 학습하며, 실제 업무를 데이터의 사례를 적용하여 역량을 강화 하고자 한다		
교과목표	• 정보보호 핵심 개념 이해: 정보 기밀성, 무결성, 가용성의 개념을 습득하고 정보보호의 중요성을 인식 • 사이버 위협 분석 능력: 다양한 사이버 위협과 그로 인한 시스템 영향 분석 역량 향상 • 네트워크 및 암호화 기술 학습: 네트워크 보안과 암호화 알고리즘의 원리를 학습하여 정보 보호 기술을 습득합니다. • 디지털 포렌식 기본 역량 배양: 포렌식 도구 활용을 통해 증거 수집 및 분석 능력향상 • 윤리적 보안 의사결정 능력: 윤리적 기준에 따라 합법적이고 책임감 있는 정보보호 활동을 수행		
교과내용	• 정보보호 기본 원칙 • 암호화 기술 및 암호학 • 보안 사고 대응 및 위기 관리 • 사이버 위협 유형과 대응 방안 • 디지털 포렌식 절차 및 도구 • 정보보호 윤리 및 직업적 책임 • 네트워크 보안 기술 • 정보보호 정책 및 법규		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	50%	• 정보 보안 위협과 취약점을 식별하고 대응 방안을 설계 및 구현하는 능력 및 데이터 암호화, 네트워크 보안, 접근 통제 등의 기술을 활용하여 안전한 정보 시스템을 구축하는 능력 배양	과제 및 시험
자기개발능력 (MC4)	50%	• 최신 보안 기술 및 트렌드를 지속적으로 학습하고 정보 보안 관련 자격증을 준비하는 능력 및 다양한 보안 사고 사례를 분석하고 이를 통해 개인의 전문성을 강화하는 능력 배양	과제 및 시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	사이버범죄와 수사심리	과목명(영문)	cyber crime and investigative pshcyology
개요 및 특성	• 본 교과는 사이버범죄에 대한 실질적인 정의와 다양한 형태의 사이버 범죄의 유형에 대해 살펴본다. 그리고 사이버 공간의 범죄자 및 피해자, 범죄학 이론, 현행 법률 및 정책 그리고 예방 전략 등을 이해한다. 마지막으로 범죄현장에서의 행동분석, 범죄의 특성과 행동패턴, 피의자 신문 기법에 대해 학습하는 교과이다.		
교과목표	• 사이버 범죄의 정의와 유형, 수사 기법 및 피의자 신문 기법을 이해할 수 있다. 범죄현장에서 어떠한 정보를 찾아내고 수사방향을 정하는지에 대해 분석할 수 있다.		
교과내용	• 사이버범죄의 정의 및 유형을 이론적으로 이해하고, 범죄 현장에서의 수사기법에 대해 분석하고 이론적을 적용하는 것을 연습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	40%	• 피의자 및 피해자와의 대화에서 심리적 접근을 통해 정확한 정보를 수집하는 능력 배양	과제 및 시험
전공직무능력 (MC2)	60%	• 사이버범죄의 유형 및 특성, 수사기법에 대한 이해 및 범죄자에 대한 추리를 위한 모형과 수사심리학의 적용	과제 및 시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	기초 데이터베이스 실무	과목명(영문)	Basic database practice
개요 및 특성	• 본 과목은 데이터베이스 기초 이론과 실습을 통해 수사에 필요한 데이터 관리 및 분석 능력을 함양하는 과목이다.		
교과목표	• 본 과목에서는 학생들이 데이터베이스의 기본 개념과 구조를 이해하고, 관계형 데이터베이스 관리 시스템(RDBMS)의 사용법을 습득할 수 있도록 한다. 학생들은 SQL 언어를 통해 데이터 조회, 삽입, 수정 및 삭제와 같은 기본적인 데이터베이스 작업을 실습하며, 이를 통해 데이터 조작 능력을 향상시킨다. 또한, 데이터베이스 설계 원칙을 적용하여 효율적인 데이터베이스 구조를 설계하는 경험을 쌓게 된다. 학생들은 실습을 통해 데이터베이스의 성능 최적화 기법을 이해하고 적용할 수 있는 능력을 기를 수 있으며 마지막으로, 협업 프로젝트를 통해 팀워크를 강화하고, 데이터베이스 관련 문제를 해결하는 능력을 배양한다.		
교과내용	• 데이터베이스 개론 • 데이터 조작 및 조회 • 데이터베이스 관리 및 유지보수	• 관계형 데이터베이스 모델 • 데이터베이스 설계 원칙 • 데이터 백업 및 복구 전략	• SQL 기본 문법 • 정규화 및 비정규화
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	40%	• DBMS와 SQL을 활용해 데이터 처리 및 분석을 통해 수사에 필요한 정보를 도출하는 능력 배양	과제 및 시험
창의적문제 해결력(MC3)	20%	• 수사 데이터를 기반으로 비정형 문제를 분석하고 데이터베이스를 활용해 창의적 해결 방안을 제시하는 능력 배양	과제 및 시험
자원활용능력 (MC5)	40%	• 수사 데이터와 데이터베이스 자원을 효율적으로 관리하고 필요한 정보를 효과적으로 활용하는 능력 배양	과제 및 시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	이상심리와 범죄행동	과목명(영문)	Abnormal psychology and criminal behavior
개요 및 특성	• 본 교과는 다양한 유형의 이상심리를 이해하고, 이상심리와 범죄 행동과의 상호 관련성을 탐구하는 교과이다.		
교과목표	• 이상심리의 다양한 유형 및 특성을 이해하고, 이상심리가 범죄 행동에 미치는 영향을 분석할 수 있다.		
교과내용	• 이상심리의 특성 및 유형을 이론적으로 이해하고, 이상심리와 범죄 행동의 상호 관련성을 사례를 통해 분석하고 이론을 적용하는 것을 연습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	40%	• 범죄자의 심리와 행동 분석 결과를 명확히 전달하고 관련 기관과 효과적으로 협력하는 능력 배양	시험
전공직무능력 (MC2)	60%	• 이상심리의 유형 및 특성과 범죄 행동의 이론 이해 및 사례를 통해 이상심리와 범죄행동의 상호 관련성 분석 및 이론 적용	PBL발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	시스템 네트워크 보안	과목명(영문)	System Network Security
개요 및 특성	• 본 과목은 시스템 및 네트워크의 보안 위협을 분석하고 이를 예방·대응하기 위한 기술과 전략을 학습한다.		
교과목표	• 본 과목의 목적은 학생들이 시스템 및 네트워크 보안의 기본 원칙과 개념을 체계적으로 이해하도록 하는 것이다. 학생들은 다양한 보안 위협과 취약점에 대한 깊이 있는 지식을 습득하고, 이를 효과적으로 방어하기 위한 기술적 방법과 솔루션을 학습한다. 또한, 실습을 통해 방화벽, 침입 탐지 시스템(IDS), VPN 등 네트워크 보안 장비 및 소프트웨어의 구현 및 관리 능력을 기른다. 아울러, 보안 사고 대응 및 위기 관리 절차를 이해하고 실제 상황에서 적용할 수 있는 실무 능력을 배양하는 데 중점을 둔다. 마지막으로, 팀 프로젝트를 통해 협업 능력을 강화하고 보안 정책 및 절차를 수립하는 경험을 쌓을 수 있도록 한다		
교과내용	• 네트워크 보안 개론 • 암호화 기법 • 보안 사고 대응 및 위기 관리 • 보안 위협 및 취약점 분석 • 가상 사설망(VPN) 설정 • 방화벽 및 IDS/IPS 구성 • 보안 정책 및 절차		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(MC2)	50%	• 시스템 및 네트워크 환경에서 보안 정책을 수립하고 침해 사고를 대응·관리하는 능력 배양	과제 및 시험
자기개발능력(MC4)	50%	• 최신 보안 기술과 네트워크 공격 동향을 지속적으로 학습하고 전문성을 강화하는 능력 배양	과제 및 시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	기초 프로그래밍 캡스톤디자인	과목명(영문)	Basic Programming Capstone Design
개요 및 특성	• 본 과목은 프로그래밍 기술을 기반으로 사이버 수사 관련 문제를 창의적으로 해결하는 통합 프로젝트를 수행하는 능력을 향상시키는 과목이다.		
교과목표	• 본 과목의 목표는 학생들이 프로그래밍의 기초 개념을 이해하고, 이를 실제 문제 해결에 적용할 수 있는 능력을 기르는 것이다. 학생들은 Python을 비롯한 프로그래밍 언어를 통해 기본적인 문법, 자료형, 제어 구조 등을 학습하며, 간단한 알고리즘을 구현하는 경험을 쌓는다. 또한, 프로그래밍 문제를 분석하고 해결하기 위한 논리적 사고 능력을 배양한다. 실습을 통해 실제 업무에 활용할 수 있는 간단한 응용 프로그램을 개발하며, 코드의 가독성과 효율성을 고려하는 습관을 향상시킨다.		
교과내용	• 프로그래밍 개론 • 제어 구조 (조건문, 반복문) • 파일 입출력 • Python 기본 문법 • 함수와 모듈 • 간단한 알고리즘 구현 • 자료형과 변수 • 데이터 구조 (리스트, 튜플, 딕셔너리)		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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(MC2)	20%	• 프로그래밍을 활용하여 사이버 수사와 관련된 문제를 해결하는 소프트웨어를 설계·개발하는 능력 배양	과제 및 발표
창의적문제해결력(MC3)	30%	• 프로그래밍과 창의적 아이디어를 결합해 수사와 관련된 복합 문제를 해결하는 능력 배양	과제 및 발표
공동체윤리(MC6)	50%	• 팀 프로젝트에서 책임감을 가지고 협업하며 윤리적 프로그래밍 실천을 준수하는 능력 배양	프로젝트

9. 소단위전공 이수 요건

- 융합형사이버수사 마이크로디그리 교과목 12학점 이상 이수

웰니스치유농업전공 마이크로디그리
Major of Wellness Agro-Healing Micro Degree

1. 교육목표

보건의료의 패러다임이 치료를 넘어, 예방,재활,치유 중심의 일생 건강관리로 변화함에 따라 치유산업은 빠르게 성장하고 있으며 그에 따른 치유산업·복지 전문가 수요가 큰 폭으로 증가하고 있다.

웰니스 치유농업전공은 기존의 의학적 접근의 한계를 보완하여 개인의 건강증진 및 질병 관리에 필요한 보건의료, 치유농업자원 관리, 치유프로그램 개발 및 실행과 평가, 치유대상자(예방형, 특수목적형) 이해 및 치유적 접근기법 측면을 고려한 교과목들로 구성되어 있다.

치유농업 국가자격증 과정의 주요 공통 교과목을 핵심교과로 구성하였으며, 심화학습 및 치유 프로그램 연구개발을 통한 고급 전문가 과정을 기반으로 치유농업분야의 긍정적인 변화를 유도할 수 있는 리더십을 가진 전문인력 육성을 도모하고자 함.

2. 교과 운영 방안

본 전공은 **치유농업법에 규정한 치유농업(agro-healing),** 즉'국민의 건강 회복 및 유지·증진을 도모하기 위하여 이용되는 다양한 농업 · 농촌자원(이하 '치유농업자원')의 활용과 이와 관련한 활동을 통해 사회적 또는 경제적 부가가치를 창출하는 산업을 의미함(치유농업법 제2조)에 기반한다.

이에 웰니스 치유농업전공은 치유대상자에게 심리적·사회적·신체적 건강을 회복하고 증진하기 위하여 치유농업자원(동물, 식물, 농촌문화 환경, 음식, 특수치유공간디자인), 치유농업시설 등을 이용하여 교육을 하거나 설계한 프로그램을 체계적으로 수행하는 전문가 양성을 목적으로 교과를 운영하며, 구체적인 방안은 다음과 같다.

첫째, 현대 사회의 다양한 사회문제를 치유하고 대응할 수 있는 전문가 양성
둘째, 국민의 건강 회복·유지·증진을 도모하는 전문가 양성
셋째, 치유산업정책과 서비스 개발에 필요한 교양과 지식, 가치를 함양한 전문가 양성
넷째, 치유산업과 복지를 통합하는 리더 양성
다섯째, 높은 도덕성과 공감 능력을 갖춘 인재 양성

3. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (의사소통능력)	치유전문가는 클라이언트의 의견을 존중하고, 신뢰 관계 형성 그리고 자신의 의사 표현이나 공감, 감정이입을 정확히 전달하고 표현할 수 있다.	발표, 토론
MC1 (SPC04) (학생수행능력평가)	건축과 사회 건축과 도시에 영향을 미치는 인간, 문화, 경제, 정책 등의 요인과 상호 관계성에 대한 이해	시험과 레포터
MC2 (글로벌능력)	국제사회의 치유산업에 대한 숙련도를 높여 세계화, 외국의 치유산업를 이해하고 전공 관련 자료를 수집, 활용, 발표할 수 있는 능력이 있다. 글로벌 시대에 필요한 기본능력으로 외국제도 및 정책에 대한 치유산업 분석 능력과 외국인과의 의사소통 능력을 통해 외국의 치유산업을 보다 잘 이해 할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서
MC3 (전공실무적용 능력)	치유농업사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적(보건,의료,심리,복지,특수공간) 사고능력을 통해 치유전문가로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험, 발표, 토론, 프로젝트(현장), 보고서

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC4 (전공자기개발능력)	주어진 문제 해결에 필요한 치유대상자의 프로그램 개발과 방법론 및 평가 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 검증할 수 있다. 또한 치유전공기초 이론 및 개념을 이해하고 전문지식을 활용할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 실행, 평가하여 적합한 치유접근이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표, 보고서, 프로젝트
MC5 (공동체윤리의식)	치유전공분야에서 요구되는 사회공동체와 더불어 사는 사회의 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다. 전공분야에서 사회봉사와 치유농장과 임상적용 현장의 중요성을 인식하고 참여로 활동 평가 보고서를 작성할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서

4. 전공능력 선정 배경

1) 대내외 환경분석(SWOT 분석)

<table>
<tr><th colspan="3">SWOT 분석</th></tr>
<tr><td>환경의 변화
(외재적 요인)

개인의 역량 및 여건
(내재적 요인)</td><td>O (Opportunity기회)
-치유전공에 유리한 외부의 모든 변화</td><td>T (Threat위협)
-전공에 불리한 외부의 모든 변화</td></tr>
<tr><td></td><td>• 치유산업 전문직업으로의 인식 증가: 재활, 치유, 예방, 치료(보완)형의 특수목적형 전문가 양성이 필요한 추세
• 동식물 소재 및 농촌문화자원과 경관 활용을 상담과 심리학적 지식을 토대로 치유접근 확대
• 정부의 의과학 접근의 치유프로그램 평가 및 측정의 효과 극대화에 따른 치유전문인력 수습 확대 예정
• 우리대학 소재 강원도의 치유농업관련 정책 추진이 중점사업화</td><td>• 학교요건 강화에 따른 대학의 전공교과 배정 제한
• 초기 전문직업인으로 시대적 환경변화에 대응력 미비
• 대학구성원의 치유산업이해 부족</td></tr>
<tr><td>S (Strength강점)
-상대적인 전공 강점

• 정부의 치유산업 확대(농촌진흥청, 산림청, 해양수산부, 문화체육관광부)
• 치유농업 연구개발 및 육성법 제정(2020년), 산림문화·휴양에관한 법률 제정(2005년), 산림복지진흥법 제정(2015년), 해양치유자원의 관리 및 활용에 관한 법률 제정(2020년), 유관광산업 육성에 관한 법률안 발의(2023.5.), 임기만료폐지(2024.5.) 재발의(2024.6.) 등

W (Weakness약점)
-상대적인 전공의 약점

• 타 전공보다 학습전공에 다양한 융합교과목과 실천 경험을 해야함.
• 치유산업이해 부족 및 학습자 요일 선택폭의 문제(목, 금요일 제한)</td><td colspan="2">• 웰니스 치유농업전공의 선택과 집중 및 전공능력 향상을 위한 전략
SO 전략
• 정부의 의과학적 치유접근 기법에 의한 보건, 의료, 복지, 심리학적 지식을 토대로 치유농업사 자격증 준비
• 영어능력을 활용할 수 있는 국제기구 NGO 활동 및 국제 치유전문 인력 준비
ST 전략
• 농촌진흥청 인정 치유농업제공인력에 적합한 교과목지도 확충
• 보건, 의료, 심리, 복지, 치유자원관리 및 활동, 활용으로 교과목 융합 편제
WO 전략
• 비교과, 다양한 수업 방법을 활용한 인터넷 동영상, 치유현장 실무로 극복
• 설득능력, 협상능력이 부족한 학생들을 위해 치유자원 활용 사회봉사 경험으로 극복
WT 전략
• 강원도 및 전국 치유농업 유관기관 MOU체결로 현장 실무 기관 탐색
• 융복합 인재 양성으로 미래 치유산업을 대비한 교과목
• 5H(Heart, Hand, Head, Health, Human Relations)를 겸비한 교과목 배정</td></tr>
</table>

2) 교육수요자와 시대요구 반영

(1) 교육수요자

○ **농촌진흥청은** 치유농업 관련 전공자로 농업관련 기술사와 사회복지, 상담, 보건의료 분야로 요건을 구비한 자로 추진하고 있다. 치유농업 연구개발 및 육성에 관한 법률 시행령〈신설 2024. 6. 20〉 우수 치유농업시설의 인증 기준(제10조의2제1항 관련) 1. 인력 기준. 가. 치유농업시설의 대표자 1명과 치유농업서비스 제공 인력 1명 이상을 갖출 것. 나. 치유농업시설 대표자와 치유농업서비스 제공 인력은 다음의 어느 하나에 해당하는 사람일 것, 1) 치유농업사, 2) 치유농업사 자격시험을 치르기 전에 법 제11조제1항에 따른 치유농업사 양성기관에서의 교육을 이수한 사람, 3)「농촌진흥법」제3조에 따른 지방농촌진흥기관에서 시행하는 치유농업시설 운영자 교육을 이수한 사람 **4)「고등교육법」제2조제1호부터 제4호까지의 규정에 따른 대학 또는 같은 법련 교과목을 11학점 이상을 이수한 사람으로 되어있다. 이에 본 전공 이수 학생은 치유농업서비스 제공인력으로 인정됨.**

(2) 시대적 요구 반영

○ 1980년대부터 원예치료를 비롯한 농업의 다양한 치유기능에 주목하고 치유농업 프로그램 개발과 건강증진 및 치유효과의 입증 등 연구가 이루어지고 있고, 국민들의 관심도 높아지고 있으나, 치유농업의 산업화를 위한 기술 개발과 치유농업 자격제도 및 인력양성 등 치유농업의 여건을 조성하는데 한계가 있음.

또한 현대인의 육체적 · 정서적 상처를 치유하고 반려동물과 함께 머물며, 휴양할 수 있는 치유농업원이 필요함.이에 치유농업 연구개발 · 보급과 사업화 및 전문인력의 양성을 지원하고, 국립치유농업원의 설립 등을 내용으로 하는 법률을 제정하여 농업 · 농촌자원을 이용한 치유농업의 육성과 지원체계를 구축하게 됨. 이에 본 전공은 정부의 치유농업전문가 서비스제공 인력에 필요한 전문 교과목으로 편성 반영함.

3) 전공 교육과정 개발

치유산업 개론		치 유 자 원 관리		치유서비스 실행		치유효과 평가 분석
· 치유산업과서비스 이해		· 치유농업 식물자원		· 치유프로그램 개발		· 실험 및 통계분석
· 치유관련 법 및 정책과 제도	⇒	· 치유 동물·곤충자원	⇒	· 치유프로그램 실제	⇒	· 서비스 평가 도구 (생리, 생체, 신체동작 측정 및 인지, 심리, 사회)
· 국내외 치유산업		· 농촌·문화·자연경관자원		· 치유프로그램 실행		· 서비스 평가 분석
· 치유 대상자 진단(보건 및 생리, 심리)		· 치유농업 공간 디자인		· 치유프로그램 평가		
· 대상별 치유적 접근		· 인간 환경심리 행동론				

5. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	학점	학기 구분						비고
			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습	
소전	치유산업과 치유농업의 이해	3	3	3					
소전	치유농업대상 재활보건 및 생리학	3	3	2	1				
소전	사회복지대상과 심리검사와 측정	3				3	3		
소전	동식물자원과 농업·농촌문화자원론	3	3	2	1				
소전	특수공간디자인(치유환경조성)	3				3	3		*건축학전공의 (1학기 개설)환경심리및행동론 교과목도인정
소전	치유농업대상 진단 및 프로그램개발과 평가론	3				3	2	1	
전공과목 합계		18	9	7	2	9	8	1	

6. 교육과정 이수체계도

학기	과목명			
1학기	치유산업과 치유농업의 이해 3-3-0	치유농업대상 재활보건 및 생리학 3-2-1	동식물자원과 농업·농촌문화자원론 3-2-1	
2학기	사회복지대상과 심리검사와 측정 3-3-0	특수공간디자인 (치유환경조성) 3-3-0	치유농업대상 진단 및 프로그램개발과 평가론 3-2-1	*건축학전공의(1학기 개설) 환경심리 및 행동론 이수 교과목도 인정(치유전문가)

7. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
소전	치유산업과 치유농업의 이해	20	20	60				100
소전	치유농업대상 재활보건 및 생리학			40	20	20	20	100
소전	사회복지대상과 심리검사와 측정			60	20		20	100
소전	동식물자원과 농업·농촌문화자원론			40	20	20	20	100
소전	특수공간디자인(치유환경조성)	100						100
소전	치유농업대상 진단 및 프로그램개발과 평가론			40	20	20	20	100
역량총합		120	20	240	80	60	80	

8. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	치유산업과 치유농업의 이해	과목명(영문)	Understanding the healing industry and agro-healing
개요 및 특성	• 국내외 치유산업 동향과 치유산업의 치유 가치에 대한 치유전문가의 정체성 확립		
교과목표	• 6차산업융복합 정책과 법률을 이해하고 활용할 수 있다. • 치유산업의 개념과 가치를 이해한다. • 농업, 농촌의 자원 활용과 경관 활용 농어촌 어메니티에 관한 학습한다.		
교과내용	• 6차산업융복합 정책과 법률 이해 • 6차산업융복합 정책과 치유농업서비스 연계 및 활용 • 치유농업의 개념과 가치 이해 • 국내외 치유산업 사례 연구		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	20%	• 치유전문가는 클라이언트의 의견을 존중하고, 신뢰 관계 형성 그리고 자신의 의사 표현이나 공감, 감정이입을 정확히 전달하고 표현할 수 있다.	시험, 프로젝트, 보고서
글로벌능력 (MC2)	20%	• 국제사회의 치유산업에 대한 숙련도를 높여 세계화, 외국의 치유산업를 이해하고 전공 관련 자료를 수집, 활용, 발표할 수 있는 능력이 있다. 글로벌 시대에 필요한 기본능력으로 외국제도 및 정책에 대한 치유산업 분석 능력과 외국인과의 의사소통 능력을 통해 외국의 치유산업를 보다 잘 이해 할 수 있다.	시험,발표, 토론, 보고서, 프로젝트
전공실무적용 능력(MC3)	60%	• 치유농업사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적(보건,의료,심리,복지,특수공간) 사고 능력을 통해 치유전문가로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	발표, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	치유농업대상 재활보건 및 생리학	과목명(영문)	Rehabilitation Health and Physiology for agro-healing
개요 및 특성	• 치유농업서비스 대상인 예방형, 특수목적형 대상자의 보건, 재활, 생리적 특성을 이해한다.		
교과목표	• 치유농업 대상에 대한 일반적 특성과 대상별 특성을 분류하여 이해할 수 있다. • 치유농업 대상에 따른 보건 • 복지 • 심리 • 생체, 생리학적 지식을 습득한다. • 대상별 치유적 이론과 접근방법을 이해하고 적용할 수 있다.		
교과내용	• 치유농업 대상의 이해. • 치유농업 대상에 따른 보건(생리 및 신체) 재활 • 복지 • 심리 • 치유환경 지원체계 이해. • 대상에 따른 치유적 접근 이론과 중재 방법		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	• 치유농업사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적(보건,의료,심리,복지,특수공간) 사고 능력을 통해 치유전문가로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험 및 과제,토론.현장,보고서
전공자기개발 능력(MC4)	20%	• 주어진 문제 해결에 필요한 치유대상자의 프로그램 개발과 방법론 및 평가 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 검증할 수 있다. 또한 치유전공기초 이론 및 개념을 이해하고 전문지식을 활용할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 실행, 평가하여 적합한 치유접근이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론
공동체 윤리의식(MC5)	20%	• 치유전공분야에서 요구되는 사회공동체와 더불어 사는 사회의 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다. 전공분야에서 사회봉사와 치유농장과 임상적용 현장의 중요성을 인식하고 참여로 활동 평가 보고서를 제시할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서
창의적문제해결능력(MC6)	20%	• 치유대상자 요구도조사, 욕구(요구)진단 및 사정, 치유프로그램계획수립, 서비스 실행, 평가, 분석보고서의 일련의 과정을 기록 작성할 수 있다. 또한 클라이언트의 문제 해결에 최적의 치유 서비스제공 방법을 결정할 수 있다. 제시된 대상자의 문제와 욕구(요구) 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 치유자원을 파악 및 활용 제시할 수 있다.	발표 및 토론

과목 프로파일			
과목명(국문)	사회복지대상과 심리검사와 측정	과목명(영문)	Social welfare client and Psychological tests and evaluations
개요 및 특성	· 치유농업대상자의 객관적인 심리검사 및 측정도구 활용과 평가 방법을 이해한다.		
교과목표	· 치료(보완)형, 예방형, 재활형 대상자 및 취약 계층의 특성을 파악하여 전문적이 치유기법을 적용한다. · 인간생애발달주기와 인간행동 이해. · 이상행동 대상자와 특수대상자 이해		
교과내용	· 장애인, 노인, 아동 및 청소년 특성 파악 · 정신장애인과 교정 및 취약계층 파악 · 심리검사: 객관적, 투사적 심리검사 활용 및 진단		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	· 치유농업사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적(보건,의료,심리,복지,특수공간) 사고 능력을 통해 치유전문가로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험, 발표, 토론, 프로젝트(현장), 보고서
전공자기개발 능력(MC4)	20%	· 주어진 문제 해결에 필요한 치유대상자의 프로그램 개발과 방법론 및 평가 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 검증할 수 있다. 또한 치유전공기초 이론 및 개념을 이해하고 전문지식을 활용 할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 실행, 평가하여 적합한 치유접근이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표, 보고서, 프로젝트
창의적문제해결능력(MC6)	20%	· 치유대상자 요구도조사, 욕구(요구)진단 및 사정, 치유프로그램계획수립, 서비스 실행, 평가, 분석보고서의 일련의 과정을 기록 작성할 수 있다. 또한 클라이언트의 문제 해결에 최적의 치유 서비스제공 방법을 결정할 수 있다. 제시된 대상자의 문제와 욕구(요구) 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 치유자원을 파악 및 활용 제시할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	동식물자원과 농업·농촌문화자원론	과목명(영문)	Agro-healing Resources
개요 및 특성	· 치유농업서비스대상의 치유기법에 활동, 활용 적합한 동식물 및 농촌문화, 자연경관 자원을 파악한다.		
교과목표	· 치유농업에 활용되는 식물의 종류와 특성을 알아보고 활용할 수 있다. · 치유농업에 활용하는 동물과 곤충의 종류와 특성을 이해할 수 있다. · 치유농업에 활용하는 자연경관과 농촌자원의 특성을 알아보고 활용할 수 있다. · 치유농업에 활용되는 자원에 대한 관리 방법을 알아보고 활용할 수 있다.		
교과내용	· 치유농업 식물자원의 재배와 소재의 특성 · 치유농업 식물자원의 치유 효과와 활용 · 치유농업 동물·곤충자원의 소재와 특성 · 치유농업 동물·곤충자원 관리와 치유 효과에 따른 활용 · 자연경관과 농촌환경·문화자원 활동 소재 · 자연경관과 농촌환경·문화자원 효과와 활용 · 치유농업에 활용되는 자원에 대한 관리 방법		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	· 치유농업사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적(보건,의료,심리,복지,특수공간) 사고 능력을 통해 치유전문가로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험 및 과제,토론.현장, 보고서
전공자기개발 능력(MC4)	20%	· 주어진 문제 해결에 필요한 치유대상자의 프로그램 개발과 방법론 및 평가 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 검증할 수 있다. 또한 치유전공기초 이론 및 개념을 이해하고 전문지식을 활용 할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 실행, 평가하여 적합한 치유접근이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론
공동체윤리의식 (MC5)	20%	· 치유전공분야에서 요구되는 사회공동체와 더불어 사는 사회의 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다. 전공분야에서 사회봉사와 치유농장과 임상적용 현장의 중요성을 인식하고 참여로 활동 평가 보고서를 제시할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서
창의적문제해결능력(MC6)	20%	· 치유대상자 요구도조사, 욕구(요구)진단 및 사정, 치유프로그램계획수립, 서비스 실행, 평가, 분석보고서의 일련의 과정을 기록 작성할 수 있다. 또한 클라이언트의 문제 해결에 최적의 치유 서비스제공 방법을 결정할 수 있다. 제시된 대상자의 문제와 욕구(요구) 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 치유자원을 파악 및 활용 제시할 수 있다.	발표 및 토론

과목 프로파일			
과목명(국문)	특수공간디자인(치유환경조성)	과목명(영문)	Design of Welfare Facilities(Creating a healing environment)
개요 및 특성	· 초고령사회에 따른 사회 · 도시 · 건축적 변화에 대해 다양한 국내 · 외의 사례와 함께 우리의 문제점을 이해하고, 지역 및 거주환경에 대한 개념적 변화와 건축적 접근방안 등을 이해한다		
교과목표	· 초고령사회에 따른 사회 및 도시건축의 변화를 유럽 · 일본 등 선진사례를 통해 이해하고, 이를 지역 및 복지적 관점에서 주택을 포함한 다양한 거주시설(노인, 장애인, 의료 등) 및 도시재생 등을 통해 그 문제점과 가능성을 모색하고, 이의 적용을 위한 여러 방안을 검토한다. · 인간-환경의 관점에서 주거에서 시설에 이르기까지의 주요 문제점과 건축계획방법과 다양한 대안을 찾고, 이의 적용을 검토한다.		
교과내용	· 초고령사회 도시·건축의 변화 및 도시재생에 대한 이해 · 지역 및 복지적 관점의 거주환경(주택, 노인주거 및 시설, 장애인시설 등) · 지원환경으로서의 의료시설 등		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
학생수행능력 평가(SPC04)(MC1)	100%	· 건축과 사회 · 건축과 도시에 영향을 미치는 인간, 문화, 경제, 정책 등의 요인과 상호 관계성에 대한 이해	시험 및 레포트

과목 프로파일			
과목명(국문)	환경심리 및 행동론	과목명(영문)	Environmental Psychology
개요 및 특성	· 인간행태와 환경과의 관계 등에 대한 다양한 가능성을 검토하고, 설계과정에서의 적용에 대해 이해한다. 또한, 초고령사회의 도시·건축의 변화에 대해 이해하고, 이를 지역의 관점에서 검토한다.		
교과목표	· 환경과 인간 행동간의 상호관계를 밝혀주는 심리적·생리적·행태적 이론과 방법을 이해하고, 다양한 문화 속에서 개인과 사회집단이 드러내는 행동원리와 환경과의 상호작용에 대해 이해한다. · 인간과 환경의 관계를 결정론이 아닌 상호관계속에서 이해하고 총체적 의미로서의 환경과 사용자와의 관계형성을 지원하는 장치로서의 건축적 가능성을 이해한다. · 저출산 · 고령화로 예기된 사회변화를 검토하고 건축 및 도시에서 나타나는 다양한 변화양상을 외국사례를 통해 이해하고 이에 대한 대응방안을 찾아보고자 한다.		
교과내용	· 생태심리학과 Affordance · 발달과 환경, 환경이행 · 지역기반 거주형식의 다양화 및 컴팩시티 등 · 인간·환경의 상호관계, 행동장치, 근접이론, 영역론 · 초고령사회의 사회 및 도시건축의 변화(1인 가구증가, 공동화 및 소멸 등)		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
학생수행능력평가 (SPC04)(MC1)	100%	· 건축과 사회 · 건축과 도시에 영향을 미치는 인간, 문화, 경제, 정책 등의 요인과 상호 관계성에 대한 이해	시험 및 레포트

과목 프로파일			
과목명(국문)	치유농업대상 진단 및 프로그램개발과 평가론	과목명(영문)	Diagnosis and program development and evaluation of agro-healing client
개요 및 특성	· 치유농업 프로그램 진단. 실행, 분석, 평가의 의과학적인 효과분석 기법 습득한다.		
교과목표	· 치유농업 대상자 정보수집과 요구분석 방법 · 치유농업 대상자 진단평가 방법, 치유농업 대상자의 진단평가 도구의 종류 및 측정과 분석 및 보고서 작성법 연구		
교과내용	· 치유농업 대상자의 정보수집과 요구분석 방법을 이해하고 활용할 수 있다. · 치유농업 대상자 진단평가 방법을 이해하고 활용할 수 있다. 치유농업 대상자의 진단평가 도구의 종류를 알고 측정하여 분석할 수 있다.(스마트 생체계측) ICT, IoMT* 활용한 생체신호 계측** 등 효과측정* IoMT(Internet of Medical Things) : 의료사물 인터넷 ** 심박수, 산소포화도, 체지방, 근전도, 스트레스, 혈관 나이 등		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	· 치유농업사로서 가치와 철학 기반의 전공지식과 융복합적(보건,의료,심리,복지,특수공간) 사고 능력을 통해 치유전문로서 직무 수행에 필수적인 전공실무적용을 잘 이해하고 적용할 수 있도록 한다.	시험 및 과제,토론.현장, 보고서
전공자기개발 능력(MC4)	20%	· 주어진 문제 해결에 필요한 치유대상자의 프로그램 개발과 방법론 및 평가 도구를 선정하고 문제해결을 통하여 선정의 타당성을 검증할 수 있다. 또한 치유전공기초 이론 및 개념을 이해하고 전문지식을 활용 할 능력이 있다. 주어진 실천사례를 정확히 진단, 실행, 평가하여 적합한 치유접근이론을 제시하여 논리적으로 설명할 수 있다.	발표 및 토론
공동체윤리의식 (MC5)	20%	· 치유전공분야에서 요구되는 사회공동체와 더불어 사는 사회의 책임의식에 대한 개념을 정의하고 이러한 의식이 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있다. 전공분야에서 사회봉사와 치유농장과 임상적용 현장의 중요성을 인식하고 참여로 활동 평가 보고서를 제시할 수 있다.	시험, 발표, 토론, 보고서
창의적문제 해결능력(MC6)	20%	· 치유대상자 요구도조사, 욕구(요구)진단 및 사정, 치유프로그램계획수립, 서비스 실행, 평가, 분석보고서의 일련의 과정을 기록 작성할 수 있다. 또한 클라이언트의 문제 해결에 최적의 치유 서비스제공 방법을 결정할 수 있다. 제시된 대상자의 문제와 욕구(요구) 상황을 이해하고 대안을 탐색하며, 종합적인 치유자원을 파악 및 활용 제시할 수 있다.	발표 및 토론

9. 소단위전공 이수 요건

- 웰니스치유농업전공 마이크로디그리 교과목 11학점 이상 이수

전공명	요건	비고
치유농업서비스 제공 인력 전문가 과정 (농촌진흥청)	1. * 농촌진흥청 치유농업육성법에 의거 1)에서 -4중) 4항에 고등교육법」 제2조제1호부터 제4호까지의 규정에 따른 대학 또는 같은 법련 교과목을 11학점 이상을 이수한 사람으로 되어있다. 이에 본 전공 이수 학생은 치유농업서비스 제공인력으로 인정됨. 이에 치유농업전문가 요건에 부합하여 교육과정 편성 2. 소단위 웰니스치유농업 주전공은 건축학과, 사회복지학전공, 스포츠레저학 전공 학생으로 함. 3. 기타 호텔관광경영전공, 조리외식경영학전공, 의료경영학전공, 의생명과학전공, 스포츠재활의학전공 학생중 개설전공 교과목 11학점 이상 충족된 학생에게 치유농업서비스제공인력 자격인정 4. 11학점 이수 후 대학에서 운영하고있는 "치유농업사양성교육원에 등록하여 농촌진흥청 주관 치유농업사 국가자격증 취득과정에 입학 인센티브 부여.	농촌진흥청 〈치유농업서비스 제공 인력〉 로 인정

미래에너지 마이크로디그리
Future Energy Micro Degree

1. 교육목표

- 지속가능한 미래 에너지 시스템 구축을 위한 이론 및 실무 역량을 배양한다.
- 수소에너지, 연료전지, 에너지 변환·저장 기술 등 차세대 에너지원의 활용과 응용능력을 함양한다.
- 스마트 에너지 산업과 연계한 융합형 인재를 양성하여 지역 및 글로벌 에너지 시장의 수요에 대응한다.

2. 교과 운영 방안

가. 운영 목표

- 미래에너지 마이크로디그리 과정은 지속가능한 에너지 산업에 필요한 전문인력을 양성하기 위해 설계되었다.
- 본 과정은 차세대 에너지원인 수소에너지, 연료전지, 빅데이터 기반의 에너지 관리 시스템 등의 학습을 통해 실무 역량을 갖춘 인재를 배출하는 것을 목표로 한다.
- 지역사회 및 산업체와 연계하여 에너지 기술 발전에 기여할 수 있는 융합형 인재를 육성한다.

나. 교과 편성

- 본 과정은 총 8개 교과목으로 구성되며, 기본 개론 과목과 심화 실습 과목을 포함하여 체계적인 학습 경로를 제공한다.
  - 기본 과목: 미래에너지 개론, 빅데이터 개론, 연료전지개론
  - 심화 과목: 에너지소재공학, 수소에너지 응용기술, 인공지능, 에너지변환저장소재, 데이터베이스
- 각 과목은 최신 산업 동향을 반영하여 이론과 실습을 병행하며, 학생들이 실무 환경에서 적용할 수 있도록 한다.

다. 교육 방법

- 대면 강의 중심 교육: 학생들과의 직접적인 상호작용을 통해 심도 있는 이해를 도모한다.
- 산학협력 프로그램: 지역 기업 및 연구소와 협력하여 전문가 특강 등을 통해 현장 실무 능력을 배양한다.
- 디지털 기반 학습: 공개 소프트웨어 활용을 병행하여 학습 효과를 극대화한다.

라. 평가 방식

- 중간/기말 평가: 개념 이해 및 응용 능력을 평가
- 프로젝트 및 과제 수행: 실무 문제 해결 능력 강화
- 보고서: 실험 결과 분석 및 정리 능력 평가
- 출석: 수업 참여와 적극성 반영

마. 산학연계 및 협력 방안

- 본 과정은 지역사회 및 기업과의 협력을 통해 학생들에게 현장 실무 경험을 제공한다.
- 에너지 관련 특강 개최: 산업체 전문가 초청 특강을 통해 관련 분야의 최신 동향을 제공한다.

바. 지속가능한 교육 운영 방안

- 교과목 지속 업데이트: 최신 에너지 기술과 산업 트렌드를 반영하여 교과목을 지속적으로 개편한다.

3. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (지식 이해 능력)	미래에너지의 기본 개념 및 원리를 이해하고, 이론적 배경을 바탕으로 응용할 수 있는 능력.	시험, 보고서, 프로젝트
MC2 (기술 활용 능력)	에너지 변환, 저장 및 관리 기술을 실제 현장에서 활용할 수 있는 능력.	시험, 보고서, 프로젝트
MC3 (데이터 분석 및 활용 능력)	빅데이터 및 인공지능을 활용하여 에너지 관련 데이터를 분석하고 해석하는 능력.	시험, 보고서, 프로젝트
MC4 (문제 해결 및 창의적 사고 능력)	실무 환경에서 발생하는 다양한 에너지 문제를 창의적으로 해결할 수 있는 능력.	시험, 보고서, 프로젝트
MC5 (협업 및 의사소통 능력)	산학 협력 프로젝트 및 연구 활동을 효과적으로 수행할 수 있는 팀워크 및 커뮤니케이션 능력.	시험, 보고서, 프로젝트
MC6 (윤리 및 지속가능성 이해 능력)	에너지 산업의 윤리적 문제를 인식하고 지속가능한 해결 방안을 제시할 수 있는 능력	시험, 보고서, 프로젝트

4. 전공능력 선정 배경

- 전공능력 선정은 미래에너지 산업의 변화와 산업 현장의 요구에 기반하여 이루어졌다. 지속가능한 에너지 기술과 융합형 인재 양성의 필요성이 증가하면서, 본 과정은 이론과 실무를 균형 있게 교육하는 방향으로 설계되었다. 각 전공능력은 에너지 산업에서 요구하는 핵심 역량을 반영하며, 학생들이 실무 환경에서 효과적으로 문제를 해결하고 산업 내에서 경쟁력을 갖출 수 있도록 돕는다.

가. 지속가능한 에너지 기술의 발전

- 기후 변화와 에너지 위기에 대응하기 위해, 친환경적이고 지속가능한 에너지 기술이 점점 더 중요해지고 있다. 특히 수소 에너지, 연료전지, 에너지 저장 및 변환 기술 등의 연구개발이 활발하게 진행되면서, 이를 다룰 수 있는 인재 양성이 필수적이다. 따라서 MC1(지식 이해 능력)과 MC2(기술 활용 능력)은 이러한 기술적 변화에 대응하기 위해 필수적인 역량으로 선정되었다.

나. 데이터 기반 에너지 관리와 인공지능 활용 증가

- 4차 산업혁명의 핵심 기술인 빅데이터 및 인공지능(AI)은 에너지 산업에서도 중요한 역할을 하고 있다. 스마트 에너지 관리 시스템, 에너지 수요 예측, 효율적인 전력 배분 등을 위해 데이터 분석 기술이 필수적으로 요구된다. 이에 따라 MC3(데이터 분석 및 활용 능력)이 중요한 요소로 포함되었으며, 학생들이 실무에서 데이터를 기반으로 의사결정을 내릴 수 있도록 교육한다.

다. 문제 해결 능력과 창의적 사고의 필요성

- 에너지 산업은 기술적인 발전과 함께 다양한 문제에 직면하고 있다. 친환경적인 에너지 솔루션 개발, 에너지 생산 및 저장 효율성 향상 등의 문제를 해결하기 위해 창의적 사고와 문제 해결 능력이 필요하다. 따라서 MC4(문제 해결 및 창의적 사고 능력)이 선정되었다.

라. 협업 및 의사소통 역량 강화

- 에너지 산업에서는 다양한 분야의 전문가들과 협력하여 프로젝트를 수행해야 하며, 팀워크 및 커뮤니케이션 능력이 필수적이다. 산업체와의 공동 연구 및 산학 협력 프로젝트를 원활하게 진행하기 위해서는 효과적인 협업이 요구된다. 이에 따라 MC5(협업 및 의사소통 능력)을 포함하여 학생들이 다양한 팀 기반 프로젝트를 수행하도록 하였다.

마. 에너지 산업의 윤리적 문제와 지속가능성 고려

- 에너지 산업은 환경적, 경제적, 윤리적 문제를 포함하는 복합적인 영역이다. 기업들은 지속가능성을 고려한 경영 전략을 수

립해야 하며, 이에 따라 학생들이 에너지 윤리와 지속가능한 기술 개발에 대한 이해를 갖출 필요가 있다. 이에 따라 MC6 (윤리 및 지속가능성 이해 능력)이 포함되었으며, 학생들이 에너지 정책과 윤리적 딜레마를 분석하고 해결책을 제시할 수 있도록 교육과정을 구성하였다.

5. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	학점	학기 구분						비고
			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습	
소전	빅데이터개론	3	3	3					
소전	미래에너지개론	3	3	3					
소전	에너지소재공학	3	3	3					
소전	수소에너지응용기술	3	3	3					
소전	데이터베이스	3				3	3		
소전	연료전지개론	3				3	3		
소전	인공지능	3				3	3		
소전	에너지변환저장소재	3				3	3		
전공과목 합계		24	12	12		12	12		

6. 교육과정 이수체계도

학기	과목명			
1학기	빅데이터 개론 3-3-0	미래에너지 개론 3-3-0	에너지소재공학 3-3-0	수소에너지 응용기술 3-3-0
2학기	데이터베이스 3-3-0	연료전지개론 3-3-0	인공지능 3-3-0	에너지변환저장소재 3-3-0

7. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
소전	빅데이터개론			60		40		100
소전	미래에너지개론	50					50	100
소전	에너지소재공학		60		40			100
소전	수소에너지응용기술	50	50					100
소전	데이터베이스			70	30			100
소전	연료전지개론	60	40					100
소전	인공지능			50		50		100
소전	에너지변환저장소재		60				40	100
역량 총합		160	210	180	70	90	90	

8. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	빅데이터 개론	과목명(영문)	Introduction to Big Data
개요 및 특성	• 데이터 과학의 개념과 분석 기법을 학습하며, 데이터 처리 기술을 익힌다. 통계 분석, 텍스트 마이닝 및 데이터 시각화 방법을 익힌다.		
교과목표	• 빅데이터의 수집, 저장 및 분석 방법을 학습하고, 데이터 활용 능력을 배양한다. 프로그래밍을 활용하여 데이터 분석 프로젝트를 수행할 수 있도록 한다.		
교과내용	• 빅데이터 활용 사례를 학습하며, 데이터 분석 기술 및 프로그래밍을 실습한다. 데이터 시각화와 AI 기반 분석 기법을 연구한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
데이터 분석 및 활용능력(MC3)	60%	• 빅데이터 및 인공지능을 활용하여 에너지 관련 데이터를 분석하고 해석하는 능력.	시험, 보고서, 프로젝트
협업 및 의사 소통능력(MC5)	40%	• 산학 협력 프로젝트 및 연구 활동을 효과적으로 수행할 수 있는 팀워크 및 커뮤니케이션 능력.	시험, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	미래에너지 개론	과목명(영문)	Introduction to Future Energy
개요 및 특성	• 화석연료의 한계를 이해하고 지속가능한 에너지원의 필요성을 학습한다. 미래 에너지 기술과 환경 영향을 연구한다.		
교과목표	• 신재생에너지 기술을 이해하고 에너지 정책 및 산업 동향을 익힌다. 지속가능한 에너지 개발과 관련된 문제 해결 능력을 배양한다.		
교과내용	• 화석연료 대체 기술, 태양광, 풍력, 수소에너지 등의 원리를 학습한다. 에너지 생산과 저장 기술, 환경 정책을 분석한다		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
지식 이해 능력 (MC1)	50%	• 미래에너지의 기본 개념 및 원리를 이해하고, 이론적 배경을 바탕으로 응용할 수 있는 능력.	시험, 보고서, 프로젝트
윤리 및 지속 가능성 이해 능력(MC6)	50%	• 에너지 산업의 윤리적 문제를 인식하고 지속가능한 해결 방안을 제시할 수 있는 능력	시험, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	에너지소재공학	과목명(영문)	Energy Materials Engineering
개요 및 특성	• 에너지 변환 및 저장을 위한 소재의 물리적·화학적 특성을 학습한다. 배터리, 연료전지, 태양전지 등 소재 응용 기술을 익힌다.		
교과목표	• 에너지 소재의 기본 원리와 응용 기술을 학습하며, 신소재 개발 방향을 탐구한다. 친환경 에너지 소재의 개발 및 상용화 방안을 연구한다.		
교과내용	• 다양한 에너지 소재의 특성과 기능을 이해하며, 실험을 통해 응용 능력을 배양한다. 신재생에너지 소재 개발 및 미래 기술 동향을 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기술 활용 능력 (MC2)	60%	• 에너지 변환, 저장 및 관리 기술을 실제 현장에서 활용할 수 있는 능력.	시험, 보고서, 프로젝트
문제 해결 및 창의적 사고 능력(MC4)	40%	• 실무 환경에서 발생하는 다양한 에너지 문제를 창의적으로 해결할 수 있는 능력.	시험, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	수소에너지 응용기술	과목명(영문)	Hydrogen Energy Applications
개요 및 특성	• 수소 생산, 저장, 활용 기술을 학습하며, 연료전지 시스템을 익힌다. 수소에너지의 산업적 활용 가능성을 연구한다.		
교과목표	• 친환경 에너지를 사용하는 수소연료전지 드론을 학습하여, 수소에너지 응용 기술 및 드론 시스템의 최신 기술을 이해하고, 수소에너지 애플리케이션 개발의 기초를 함양한다.		
교과내용	• 수소에너지의 이론적, 실험적 접근원리와 이의 응용 분야에 대한 기술적 특성을 이해하고, 관련된 요소기술 등을 다룬다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
지식 이해 능력 (MC1)	50%	• 미래에너지의 기본 개념 및 원리를 이해하고, 이론적 배경을 바탕으로 응용할 수 있는 능력.	시험, 보고서, 프로젝트
기술 활용 능력 (MC2)	50%	• 에너지 변환, 저장 및 관리 기술을 실제 현장에서 활용할 수 있는 능력.	시험, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	데이터베이스	과목명(영문)	Database Systems
개요 및 특성	· 데이터 관리 및 운영 기술을 학습하며, 관계형 및 비관계형 데이터베이스를 익힌다. 데이터 모델링과 쿼리 최적화 기법을 학습한다.		
교과목표	· 데이터베이스의 개념과 구조를 이해하고, 데이터 활용 능력을 배양한다. SQL 및 NoSQL 데이터베이스 활용을 통해 실무 능력을 기른다.		
교과내용	· 관계형 데이터베이스 설계 및 구현을 실습하며, 데이터 모델링과 쿼리 최적화를 수행한다. 빅데이터 환경에서의 데이터 활용 방안을 연구한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
데이터 분석 및 활용 능력(MC3)	70%	· 빅데이터 및 인공지능을 활용하여 에너지 관련 데이터를 분석하고 해석하는 능력.	시험, 보고서, 프로젝트
문제 해결 및 창의적 사고 능력(MC4)	30%	· 실무 환경에서 발생하는 다양한 에너지 문제를 창의적으로 해결할 수 있는 능력.	시험, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	연료전지개론	과목명(영문)	Introduction to Fuel Cells
개요 및 특성	· 연료전지의 원리와 응용 기술을 학습하며, 전기화학적 에너지 변환을 연구한다. PEMFC, SOFC 등의 연료전지 시스템을 비교 분석한다.		
교과목표	· 연료전지의 개념과 기술적 특징을 학습하며, 효율적인 연료전지 시스템 설계를 익힌다. 연료전지의 상용화 가능성을 연구하고 응용 기술을 개발한다		
교과내용	· 다양한 연료전지 유형의 동작 원리와 응용 분야를 학습한다. 연료전지 성능 평가 및 실험을 통해 실무적 적용 능력을 배양한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
지식 이해 능력(MC1)	60%	· 미래에너지의 기본 개념 및 원리를 이해하고, 이론적 배경을 바탕으로 응용할 수 있는 능력.	시험, 보고서, 프로젝트
기술 활용 능력(MC2)	40%	· 에너지 변환, 저장 및 관리 기술을 실제 현장에서 활용할 수 있는 능력.	시험, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	인공지능	과목명(영문)	Artificial Intelligence
개요 및 특성	• AI 기술과 기계학습의 기본 개념을 학습하며, 인공지능의 다양한 응용을 익힌다. 신경망, 딥러닝 및 AI 모델 개발에 대한 기초를 다진다.		
교과목표	• 인공지능 알고리즘을 이해하고, 머신러닝 및 딥러닝 모델을 구현할 수 있는 능력을 배양한다. 데이터 분석을 기반으로 한 AI 기술을 활용하는 방법을 익힌다.		
교과내용	• 기계학습과 딥러닝의 개념을 학습하며, 파이썬 기반의 AI 모델을 설계하고 실습한다. AI의 윤리적 문제와 적용 방안을 연구한다		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
데이터 분석 및 활용 능력(MC3)	50%	• 빅데이터 및 인공지능을 활용하여 에너지 관련 데이터를 분석하고 해석하는 능력.	시험, 보고서, 프로젝트
협업 및 의사소통 능력(MC5)	50%	• 산학 협력 프로젝트 및 연구 활동을 효과적으로 수행할 수 있는 팀워크 및 커뮤니케이션 능력.	시험, 보고서, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	에너지 변환 저장소재	과목명(영문)	Energy Conversion and Storage Materials
개요 및 특성	• 에너지 변환 및 저장을 위한 소재 기술을 학습하며, 실용적인 응용 방안을 연구한다. 차세대 에너지 저장 및 변환 소재의 특성과 기술적 가능성을 분석한다.		
교과목표	• 에너지 소재의 물리적·화학적 특성을 이해하고, 이를 응용하는 방법을 익힌다. 신재생에너지 소재의 연구 동향을 분석하고 개발 방향을 모색한다.		
교과내용	• 태양전지, 연료전지, 배터리 소재의 특징과 성능을 실험을 통해 검증한다. 에너지 소재 개발과 상용화 기술을 연구한다		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
기술 활용 능력 (MC2)	60%	• 에너지 변환, 저장 및 관리 기술을 실제 현장에서 활용할 수 있는 능력.	시험, 보고서, 프로젝트
윤리 및 지속가능성 이해 능력(MC6)	40%	• 에너지 산업의 윤리적 문제를 인식하고 지속가능한 해결 방안을 제시할 수 있는 능력	시험, 보고서, 프로젝트

9. 소단위 전공 이수 요건

- 개설된 8과목 중에서 최소 12학점 이수

스마트양식과 식품데이터 마이크로디그리
Smart Aquaculture and Food Data Microdegree

1. 교육목표

"스마트양식과 식품 데이터" 마이크로디그리는 지속 가능한 농수산업을 위한 자원 효율적 활용의 중요성을 이해하고, 이를 실천할 수 있는 능력을 배양하기 위해 개설된다. 이 과정은 학생들이 아쿠아포닉스와 스마트팜 같은 지능형 농수산 시스템의 기초를 배우고, 인공지능 기술을 활용하여 농수산업의 문제를 해결하는 데 필요한 지식을 습득하도록 한다. 또한, 학생들은 센서를 이용한 자동화 기술을 학습하여 실제 시스템에 적용하는 경험을 쌓게 된다. 실습과 프로젝트 기반 학습을 통해 창의적 문제 해결 능력을 기르고, 산업 현장에서의 실질적인 활용 가능성을 높인다. 궁극적으로, 이 마이크로디그리는 학생들이 지속 가능한 농수산업의 미래를 이끌어갈 인재로 성장할 수 있도록 지원한다.

가. 지속 가능한 농수산업의 개념과 중요성 이해
- 지속 가능한 농수산업의 정의 및 필요성 설명
- 환경 보호와 자원 관리의 중요성 인식

나. 아쿠아포닉스 및 스마트팜 시스템의 기본 원리 학습
- 아쿠아포닉스의 작동 원리 및 이점 이해
- 스마트팜 기술의 구성 요소 및 운영 방식 학습

다. 다양한 작물 및 수산물의 재배 방법 비교 분석
- 인공지능 및 센서 기술을 활용한 자동화 기술 기초 익히기
- 인공지능의 기본 개념 및 농수산업에서의 응용 사례 탐구

라. 센서 기술의 종류 및 농수산업에서의 활용 방법 학습
- 데이터 수집 및 분석을 위한 기본 프로그래밍 기술 습득
- 농수산업의 문제 분석 및 창의적 해결 능력 기르기

마. 실제 농수산업 문제 사례 연구 및 분석
- 문제 해결을 위한 팀 프로젝트 수행 및 발표
- 창의적 사고 기법 및 브레인스토밍 방법론 적용

바. 실습과 프로젝트 기반 학습을 통한 적용 경험 쌓기
- 실습을 통한 아쿠아포닉스 및 스마트팜 시스템 구축 경험
- 데이터 수집 및 분석 프로젝트 수행

사. 데이터 분석 도구 및 기법을 활용한 품질 평가 방법 학습
- 식품 데이터 관리 시스템 설계 및 운영 경험
- 지속 가능한 농수산업을 위한 혁신적인 아이디어 개발 및 발표 능력 함양
- 지속 가능한 농수산업을 위한 혁신적인 솔루션 아이디어 브레인스토밍

2. 교과 운영 방안

본 마이크로디그리는 학생들이 지속 가능한 농수산업을 위한 자원 효율적 활용의 중요성을 이해하도록 한다. 이 과정에서는 아쿠아포닉스와 스마트팜 같은 지능형 농수산 시스템의 기초를 배우게 한다. 학생들은 인공지능 기술을 활용하여 농수산업의 문제를 해결하는 데 필요한 지식을 습득하도록 한다. 또한, 센서를 이용한 자동화 기술을 학습하여 실제 시스템에 적용하는 경험을 쌓게 한다. 실습과 프로젝트 기반 학습을 통해 창의적 문제 해결 능력을 기르도록 한다. 평가 방식으로는 중간 및 기말고사 외에 팀 프로젝트와 발표를 포함하여 학생들의 참여를 유도한다. 정기적인 피드백을 통해 학생들이 자신의 학습 과정을 점검하고 개선할 수

있도록 지원한다. 최신 교육 기술을 활용하여 온라인 학습 자료를 제공하고, 자율 학습 환경을 조성한다. 이 모든 과정을 통해 학생들이 지속 가능한 농수산업의 미래를 이끌어갈 인재로 성장할 수 있도록 한다.

가. 학생들이 지속 가능한 농수산업을 위한 자원 효율적 활용의 중요성을 이해하도록 한다.
나. 아쿠아포닉스와 스마트팜 같은 지능형 농수산 시스템의 기초를 배우게 한다.
다. 인공지능 기술을 활용하여 농수산업의 문제를 해결하는 데 필요한 지식을 습득하도록 한다.
라. 센서를 이용한 자동화 기술을 학습하여 실제 시스템에 적용하는 경험을 쌓게 한다.
마. 실습과 프로젝트 기반 학습을 통해 창의적 문제 해결 능력을 기르도록 한다.
바. 평가 방식으로 중간 및 기말고사 외에 팀 프로젝트와 발표를 포함하여 학생들의 참여를 유도한다.
사. 정기적인 피드백을 통해 학생들이 자신의 학습 과정을 점검하고 개선할 수 있도록 지원한다.
아. 최신 교육 기술을 활용하여 온라인 학습 자료를 제공하고, 자율 학습 환경을 조성한다.

3. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (글로벌 능력)	스마트양식과 식품 데이터 분야에서 국제적 트렌드와 기술을 이해하고, 다양한 문화적 배경을 가진 사람들과 효과적으로 소통할 수 있는 능력을 배양한다.	과제 및 발표
MC2 (전공직무능력)	스마트양식 시스템과 데이터 분석 기술을 활용하여 실제 산업 현장에서 요구되는 전문 지식과 기술을 습득하고 적용할 수 있는 능력을 기른다.	과제 및 시험
MC3 (창의적문제 해결력)	복잡한 농수산업 문제를 해결하기 위해 혁신적인 접근 방식을 개발하고, 데이터 기반의 의사결정을 통해 창의적으로 문제를 해결하는 능력을 함양한다.	과제 및 시험
MC4 (자기개발능력)	지속적인 학습과 자기주도적 개발을 통해 스마트양식과 식품 데이터 분야에서의 전문성을 높이고, 변화하는 환경에 적응할 수 있는 능력을 강화한다.	과제 및 시험
MC5 (자원활용능력)	제한된 자원을 효율적으로 관리하고 활용하여 지속 가능한 스마트양식 시스템을 구축하는 데 필요한 능력을 배양한다.	과제 및 시험
MC6 (공동체윤리)	스마트양식과 식품 데이터의 활용이 지역 사회와 환경에 미치는 영향을 이해하고, 윤리적 책임을 다하며 공동체의 지속 가능한 발전에 기여하는 능력을 기른다.	팀 프로젝트

4. 전공능력 선정 배경

가. 글로벌능력:
- 스마트양식과 식품 데이터 분야는 국제적으로 빠르게 발전하고 있으며, 다양한 국가와 문화에서의 기술적 트렌드를 이해하는 것이 중요하다.
- 글로벌 시장에서의 경쟁력을 높이기 위해 다양한 문화적 배경을 가진 사람들과 효과적으로 소통할 수 있는 능력이 필요하다.

나. 전공직무능력:
- 스마트양식 시스템과 데이터 분석 기술은 현대 농수산업에서 필수적인 요소로 자리 잡고 있다.
- 실제 산업 현장에서 요구되는 전문 지식과 기술을 습득하고 이를 적용할 수 있는 능력을 기르는 것이 중요하다.

다. 창의적문제해결력:
- 농수산업은 복잡한 문제를 안고 있으며, 이를 해결하기 위해서는 혁신적인 접근 방식이 필요하다.
- 데이터 기반의 의사결정을 통해 창의적으로 문제를 해결하는 능력을 함양하는 것이 필수적이다.

라. 자기개발능력:
- 스마트양식과 식품 데이터 분야는 지속적으로 변화하고 발전하고 있다.
- 지속적인 학습과 자기주도적 개발을 통해 전문성을 높이고 변화하는 환경에 적응할 수 있는 능력을 강화하는 것이 중요하다.

마. 자원활용능력:
- 제한된 자원을 효율적으로 관리하고 활용하는 것은 지속 가능한 스마트양식 시스템 구축에 필수적이다.
- 자원 활용 능력을 배양하여 지속 가능한 발전을 도모하는 것이 필요하다.

바. 공동체윤리:
- 스마트양식과 식품 데이터의 활용은 지역 사회와 환경에 직접적인 영향을 미친다.
- 윤리적 책임을 다하고 공동체의 지속 가능한 발전에 기여하는 능력을 기르는 것이 중요하다.

이러한 전공능력들은 스마트양식과 식품 데이터 분야에서의 전문성을 높이고, 변화하는 환경에 효과적으로 대응할 수 있는 기반을 마련하는 데 기여한다.

5. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	학점	학기 구분						비고
			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습	
소전	지능형농수산개론	2	2	2	0				
소전	스마트양식및농업관리 기초	2	2	2	0				
소전	IoT기반센서와데이터시각화	2	2	1	1				
소전	데이터분석과예측모델링	2	2	1	1				
소전	지능형제어알고리즘	2				2	1	1	
소전	농수산자동화제어시스템	2				2	1	1	
소전	지능형농수산프로젝트실습	3				3	0	3	
전공과목 합계		15	8	6	2	7	2	5	

6. 교육과정 이수체계도

학기	과목명			
1학기	지능형농수산 개론 2-2-0	스마트 양식 및 농업 관리 기초 2-2-0	IoT 기반 센서와 데이터 시각화 2-1-1	데이터 분석과 예측 모델링 2-1-1
2학기	지능형 제어 알고리즘 2-1-1	농수산 자동화 제어 시스템 2-1-1	지능형 농수산 프로젝트 실습 3-0-3	

7. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
소전	지능형농수산개론	50	50					100
소전	스마트양식및농업관리 기초		50			50		100
소전	IoT 기반센서와데이터시각화			50	50			100
소전	데이터분석과예측모델링			50	50			100
소전	지능형제어알고리즘		50			50		100
소전	농수산자동화제어시스템		50	50				100
소전	지능형농수산프로젝트실습			50			50	100
역량 총합		50	200	200	100	100	50	

8. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	지능형농수산 개론	과목명(영문)	Introduction to Intelligent Agriculture and Fisheries
개요 및 특성	• 지능형 농수산 개론은 최신 기술과 데이터 분석을 활용하여 농업과 수산업의 생산성을 향상시키고 지속 가능한 발전을 도모하는 과목이다. 이 과목은 IoT, 인공지능, 빅데이터 등 다양한 지능형 기술의 적용 사례를 통해 농수산업의 혁신을 탐구한다.		
교과목표	• 이 과목의 목표는 학생들이 지능형 농수산 기술의 기본 개념을 이해하고, 이를 실제 현장에 적용할 수 있는 능력을 배양하는 것이다. 또한, 지속 가능한 농수산업 발전을 위한 전략적 사고를 기르는 데 중점을 둔다.		
교과내용	• 교과 내용은 지능형 농수산 기술의 이론적 배경, 최신 기술 동향, 사례 연구, 그리고 실제 적용 방법 등을 포함한다. 이를 통해 학생들은 농수산업의 미래를 이끌어갈 수 있는 전문 지식을 습득하게 된다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC1)	50%	• 학생들이 국제적인 농수산업 동향을 이해하고, 다양한 문화와 환경에서 효과적으로 소통하며 협력하는 능력을 평가한다. 이를 위해 학생들은 글로벌 시장에서의 경쟁력을 갖추고, 국제적인 협력 프로젝트에 참여하여 실질적인 경험을 쌓아야 한다.	과제 및 시험
전공직무능력 (MC2)	50%	• 학생들이 지능형 농수산 분야의 핵심 이론과 기술을 이해하고, 이를 실제 사례에 적용하여 문제를 해결하는 능력을 평가한다. 이를 통해 학생들은 농수산업의 혁신적인 기술을 활용하여 생산성과 효율성을 높이는 방안을 제시해야 한다.	과제 및 시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	스마트 양식 및 농업 관리 기초	과목명(영문)	Basics of Smart Aquaculture and Agricultural Management
개요 및 특성	• 스마트 양식 및 농업 관리 기초 과목은 첨단 기술을 활용하여 양식과 농업의 효율성을 극대화하고 지속 가능한 생산 방식을 탐구하는 과목이다. 이 과목은 IoT, 자동화 시스템, 데이터 분석 등을 통해 농수산업의 혁신적인 관리 방법을 제시한다.		
교과목표	• 이 과목의 목표는 학생들이 스마트 양식 및 농업 관리의 기본 원리를 이해하고, 이를 통해 실제 현장에서의 문제 해결 능력을 기르는 것이다. 또한, 지속 가능한 농수산업 발전을 위한 전략적 접근 방식을 배양하는 데 중점을 둔다.		
교과내용	• 교과 내용은 스마트 농업 및 양식의 이론적 기초, 최신 기술 동향, 사례 연구, 그리고 실습을 포함하여 학생들이 실제 적용 능력을 갖출 수 있도록 구성되어 있다. 이를 통해 학생들은 농수산업의 미래를 선도할 수 있는 전문 지식을 습득하게 된다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	50%	• 학생들이 스마트 양식 및 농업 관리에 필요한 이론과 실무 기술을 습득하고, 이를 실제 상황에 적용하여 문제를 해결하는 능력을 평가한다. 이를 통해 학생들은 스마트 농업 기술을 활용하여 생산성을 향상시키고, 효율적인 농업 관리 방안을 제시해야 한다.	과제 및 시험
자원활용능력 (MC5)	50%	• 농업 자원을 효율적으로 관리하고 최적화하는 능력을 평가한다. 이를 위해 학생들은 지속 가능한 농업 관행을 적용하고, 자원의 낭비를 최소화하며, 환경 친화적인 방법으로 농업 생산성을 높이는 전략을 개발해야 한다.	과제 및 시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	IoT 기반 센서와 데이터 시각화	과목명(영문)	IoT-based Sensors and Data Visualization
개요 및 특성	• IoT 기반 센서와 데이터 시각화 과목은 사물인터넷(IoT) 기술을 활용하여 다양한 센서로부터 수집된 데이터를 효과적으로 시각화하는 방법을 탐구하는 과목이다. 이 과목은 데이터의 의미를 이해하고, 이를 시각적으로 표현함으로써 정보의 전달력을 높이는 데 중점을 둔다.		
교과목표	• 이 과목의 목표는 학생들이 IoT 센서의 작동 원리와 데이터 수집 방법을 이해하고, 수집된 데이터를 효과적으로 시각화하여 분석할 수 있는 능력을 기르는 것이다. 또한, 데이터 기반 의사결정의 중요성을 인식하고 이를 실무에 적용할 수 있도록 돕는다.		
교과내용	• 교과 내용은 IoT 센서의 종류와 기능, 데이터 수집 및 처리 과정, 다양한 데이터 시각화 기법 및 도구에 대한 이론과 실습을 포함한다. 이를 통해 학생들은 실제 사례를 바탕으로 데이터 시각화의 실용성을 체험하고, 문제 해결 능력을 향상시킬 수 있다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의적문제해결 (MC3)	50%	• 학생들이 IoT 기반 센서 데이터를 활용하여 실생활의 문제를 창의적으로 분석하고 해결하는 능력을 평가한다. 이를 통해 학생들은 다양한 센서 데이터를 통합하고, 혁신적인 데이터 시각화 기법을 적용하여 문제 해결 방안을 제시해야 한다.	과제 및 시험
자기개발능력 (MC4)	50%	• 학생들이 IoT 기술과 데이터 시각화 분야에서 지속적으로 학습하고 전문성을 향상시키기 위해 필요한 지식과 기술을 스스로 개발하는 능력을 평가한다. 이를 위해 학생들은 최신 IoT 기술 동향과 데이터 시각화 도구를 학습하고, 개인의 역량 강화를 위한 목표를 설정해야 한다.	과제 및 시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	데이터 분석과 예측 모델링	과목명(영문)	Data Analysis and Predictive Modeling
개요 및 특성	• 데이터 분석과 예측 모델링 과목은 대량의 데이터를 수집, 분석하고 이를 기반으로 미래의 경향이나 결과를 예측하는 기술을 배우는 과목이다. 이 과목은 통계적 방법론과 머신러닝 기법을 활용하여 데이터에서 유의미한 인사이트를 도출하는 데 중점을 둔다.		
교과목표	• 이 과목의 목표는 학생들이 데이터 분석의 기본 개념과 기법을 이해하고, 예측 모델을 구축하여 실제 문제를 해결할 수 있는 능력을 기르는 것이다. 또한, 데이터 기반 의사결정의 중요성을 인식하고 이를 실무에 적용할 수 있도록 지원한다.		
교과내용	• 교과 내용은 데이터 전처리, 탐색적 데이터 분석, 다양한 예측 모델링 기법(회귀 분석, 의사결정 나무, 신경망 등) 및 모델 평가 방법에 대한 이론과 실습을 포함한다. 이를 통해 학생들은 실제 데이터를 활용하여 예측 모델을 구축하고, 그 결과를 해석하는 능력을 배양할 수 있다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의적문제해결 (MC3)	50%	• 학생들이 데이터 분석과 예측 모델링을 활용하여 복잡한 문제를 창의적으로 접근하고 해결하는 능력을 평가한다. 이를 통해 학생들은 다양한 데이터 소스를 분석하고, 혁신적인 해결책을 제시하는 능력을 배양해야 한다.	과제 및 시험
자기개발능력 (MC4)	50%	• 데이터 분석 및 예측 모델링 분야에서 지속적으로 학습하고 성장하기 위해 필요한 기술과 지식을 스스로 개발하는 능력을 평가한다. 이를 위해 학생들은 최신 트렌드와 도구를 학습하고, 개인의 역량을 강화하기 위한 계획을 수립해야 한다.	과제 및 시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	지능형 제어 알고리즘	과목명(영문)	Intelligent Control Algorithm
개요 및 특성	· 지능형 제어 알고리즘 과목은 자동화 시스템에서의 제어 문제를 해결하기 위해 인공지능 기법을 적용하는 방법을 배우는 과목이다. 이 과목은 전통적인 제어 이론과 최신 인공지능 기술을 통합하여 복잡한 시스템의 성능을 향상시키는 데 중점을 둔다.		
교과목표	· 이 과목의 목표는 학생들이 지능형 제어 알고리즘의 기본 원리를 이해하고, 이를 실제 시스템에 적용하여 효과적인 제어 전략을 개발할 수 있는 능력을 기르는 것이다. 또한, 다양한 제어 기법의 장단점을 비교하고 분석하는 능력을 배양한다.		
교과내용	· 교과 내용은 지능형 제어의 기초 이론, 퍼지 제어, 신경망 제어, 유전자 알고리즘 등 다양한 지능형 제어 기법에 대한 이론과 실습을 포함한다. 이를 통해 학생들은 실제 사례를 통해 알고리즘을 설계하고 구현하는 경험을 쌓을 수 있다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	50%	· 학생들이 지능형 제어 알고리즘의 이론과 실제를 통합하여 복잡한 제어 문제를 해결하는 능력을 평가하는 데 중점을 둔다. 이를 통해 학생들은 알고리즘 설계 및 구현 능력을 배양하고, 다양한 응용 분야에 적합한 솔루션을 제시해야 한다.	과제 및 시험
자원활용능력 (MC5)	50%	· 제한된 자원 내에서 최적의 성과를 달성하기 위해 지능형 제어 알고리즘을 효과적으로 적용하는 능력을 평가한다. 이를 위해 학생들은 자원의 효율적인 배분과 활용 방안을 모색하고, 실제 사례를 통해 자원 관리 능력을 향상시켜야 한다.	과제 및 시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	농수산 자동화 제어 시스템	과목명(영문)	Agricultural and Fishery Automation Control System
개요 및 특성	· 농수산 자동화 제어 시스템 과목은 농업 및 수산업 분야에서의 자동화 기술과 제어 시스템의 원리를 배우는 과목이다. 이 과목은 최신 센서 기술, 데이터 수집 및 분석, 그리고 자동화 시스템 설계를 통해 생산성을 향상시키는 데 중점을 둔다.		
교과목표	· 이 과목의 목표는 학생들이 농수산업의 자동화 시스템을 이해하고, 이를 통해 효율적인 생산 관리 및 품질 향상을 위한 제어 전략을 개발할 수 있는 능력을 기르는 것이다. 또한, 실제 사례를 통해 문제 해결 능력을 배양한다.		
교과내용	· 교과 내용은 자동화 제어의 기본 원리, 센서 및 액추에이터의 활용, 데이터 기반 의사결정, 그리고 농수산업에 특화된 제어 시스템 설계 등을 포함한다. 이를 통해 학생들은 이론과 실습을 통해 실제 농수산 자동화 시스템을 구축하고 운영하는 경험을 쌓을 수 있다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	50%	· 학생들이 농수산 자동화 제어 시스템의 이론과 기술을 실제 상황에 적용하여 문제를 해결하는 능력을 평가하는 데 중점을 둔다. 이를 통해 학생들은 관련 기술을 숙련하고, 현장 실습을 통해 실질적인 경험을 쌓아 직무 수행 능력을 향상시켜야 한다.	과제 및 시험
창의적문제해결 (MC3)	50%	· 학생들이 농수산 자동화 제어 시스템의 복잡한 문제를 분석하고, 혁신적인 해결책을 제시하는 과정을 통해 평가된다. 이를 위해 학생들은 실제 사례를 바탕으로 다양한 접근 방식을 탐색하고 실험하여 창의적인 솔루션을 개발해야 한다.	과제 및 시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	지능형 농수산 프로젝트 실습	과목명(영문)	Intelligent Agricultural and Fishery Project Practice
개요 및 특성	• 지능형 농수산 프로젝트 실습 과목은 농수산업의 최신 기술을 활용하여 실제 프로젝트를 수행하는 경험을 제공하는 과목이다. 이 과목은 학생들이 팀을 이루어 문제를 정의하고, 해결책을 모색하며, 결과를 분석하는 과정을 통해 실무 능력을 배양하는 데 중점을 둔다.		
교과목표	• 이 과목의 목표는 학생들이 지능형 농수산 시스템을 설계하고 구현하는 능력을 기르며, 실제 현장에서의 문제 해결 능력을 향상시키는 것이다. 또한, 협업과 커뮤니케이션 능력을 통해 팀워크의 중요성을 이해하도록 한다.		
교과내용	• 교과 내용은 프로젝트 기획, 데이터 수집 및 분석, IoT 기술 활용, 그리고 인공지능 기반의 의사결정 시스템 설계 등을 포함한다. 학생들은 이론적 지식을 바탕으로 실제 농수산 프로젝트를 수행하며, 결과를 발표하고 피드백을 받는 과정을 통해 실질적인 경험을 쌓게 된다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
창의적문제해결 (MC3)	50%	• 학생들이 농수산업의 다양한 문제를 분석하고, 혁신적인 해결책을 제시하는 과정을 통해 평가된다. 이를 위해 학생들은 팀 프로젝트를 수행하며, 창의적인 아이디어를 도출하고 실현 가능한 방안을 모색 한다.	과제 및 시험
공동체윤리 (MC6)	50%	• 학생들이 프로젝트 진행 시 협력과 상호 존중의 가치를 실천하고, 지역 사회와의 연계를 고려하여 지속 가능한 발전을 추구하는 태도를 평가하는 데 중점을 둔다. 이를 통해 학생들은 공동체의 일원으로서 책임감을 느끼고 윤리적 의사결정을 내리는 능력을 기르게 된다.	팀프로젝트

9. 소단위 전공 이수 요건

13학점 이상 이수, 지능형 농수산 프로젝트 실습 이수 필수

웰니스 치유 마이크로디그리
Wellness Healing Microdegree

1. 교육목표

- 과학적 기반의 치유 융합 인재 양성: 해양치유, 천연물바이오, 대체의학 등 다양한 치유 분야의 과학적 원리를 탐구하고, 이를 융합하여 실무에 적용할 수 있는 전문 인재를 양성한다.
- 해양 및 자연 기반 치유 전문가 양성: 해양심층수, 해조류, 천연물 신소재 등을 활용한 해양치유 및 자연치유 기법을 연구·개발하고, 지역 특화 산업과 연계할 수 있는 실무형 전문가를 양성한다.
- 인간 중심의 통합적 치유 접근법 교육: 신체적, 정신적, 정서적 건강을 포괄하는 통합적 치유 이론과 실습을 통해, 개인 맞춤형 웰니스 치유 솔루션을 제공할 수 있는 역량을 함양한다.
- 글로벌 웰니스 산업 선도 인력 배출: 국제적 웰니스 및 치유 트렌드를 이해하고, 글로벌 웰니스 산업에서 경쟁력을 갖춘 인재를 양성하여 국내외 웰니스 산업 발전에 기여한다.
- 지역사회 연계 및 창의적 연구 역량 강화: 지역 특화 해양치유자원과 연계한 창의적 연구 및 실용적 교육을 통해, 지역사회와 상생하며 지속가능한 치유산업 발전을 이끌어 나간다.
- 위와 같은 교육목표를 통해 과학적, 실용적, 창의적 역량을 갖춘 전문 인력을 양성하여, 국내·외 웰니스 치유 산업의 발전에 기여하는 것을 목표로 한다.

2. 교육운영방안

2.1 학과 개요

2.1.1 설립 배경 및 필요성

- 현대사회에서 웰니스(Wellness)와 치유(Healing)에 대한 관심이 증가하고 있으며, 자연 기반 치유 및 통합의학적 접근이 중요해지고 있음.
- 해양치유, 천연물 바이오 신소재, 아로마테라피 등 다양한 치유 기법을 활용할 수 있는 전문 인력의 수요 증가.
- 지역 특화 산업과 연계하여 해양심층수 및 탈라소테라피 등을 기반으로 한 웰니스 치유산업을 육성할 필요성이 대두됨.

2.1.2 학과 목표 및 비전

- 웰니스 및 치유산업 분야의 전문 인력 양성.
- 천연물 바이오 및 해양치유 분야에서 창의적이고 실무 중심의 교육 제공.
- 글로벌 웰니스 트렌드를 반영한 미래 지향적 학과 운영.

2.2 교육과정 및 학습 목표

2.2.1 핵심 역량

- 치유 산업 기획 및 운영 능력: 웰니스 산업 및 치유 프로그램 기획.
- 천연물 및 바이오 치유 소재 활용 능력: 천연물 바이오와 치유소재 연구 및 활용.
- 해양 및 아로마 치유 전문성: 해양치유 및 웰니스 아로마테라피 실무 역량.
- 글로벌 트렌드 분석 능력: 국제 웰니스 산업 동향 및 시장 분석 역량.

2.2.2 주요 교육과목

- 치유산업개론: 웰니스 및 치유 산업의 개념과 주요 트렌드 학습.
- 천연물바이오와 치유소재학: 천연물 및 바이오 기반 치유 소재의 특성과 활용법 연구.
- 웰니스아로마치유테라피: 아로마테라피의 이론과 실습, 치유 효과 분석.
- 해양치유론: 해양치유의 개념, 연구 사례, 산업적 활용 가능성 탐색.
- 탈라소테라피: 해양심층수를 활용한 탈라소테라피 기법과 적용 사례 연구.

- 글로벌 웰니스 트렌드 연구: 글로벌 웰니스 시장 및 최신 트렌드 분석.

2.3 교육방법 및 교수법

- 실습 중심 교육: 해양치유센터, 바이오 연구소 등과 연계한 현장 실습.
- 문제 해결형 학습(PBL): 실제 산업 문제 해결을 위한 프로젝트 기반 학습.
- 융합 교육: 자연과학, 보건학, 경영학을 아우르는 다학제적 접근.
- 온라인 및 오프라인 혼합 교육(Blended Learning): 최신 교육기술 활용.

2.4 평가 및 질 관리

- 성취도 평가: 이론시험, 실습평가, 프로젝트 발표 등 다각적 평가 방식 적용.
- 교육 과정 피드백 시스템: 학생 및 산업체 의견을 반영한 지속적인 커리큘럼 개선.
- 전문가 초청 세미나 및 특강: 산업계 전문가 초청 교육으로 실무 역량 강화.

2.5 산학협력 및 현장 실습

- 산업체 및 연구기관과의 협력: 해양치유센터, 바이오 기업, 웰니스 리조트 등과 협력.
- 인턴십 및 현장실습 기회 제공: 학생들에게 실무 경험을 제공하여 취업 경쟁력 강화.
- 창업 지원 프로그램: 웰니스 및 치유산업 창업을 위한 컨설팅 및 멘토링 지원.

2.6 학생 지원 및 진로 방향

- 진로 지도 및 멘토링 프로그램 운영: 전문가 및 선배 멘토링 시스템 구축.
- 국제 교류 및 해외연수 기회 제공: 글로벌 웰니스 산업 트렌드 경험 기회 제공.
- 졸업 후 진로: 웰니스 및 치유 산업 전문가, 연구소 연구원, 바이오기업, 치유센터 운영자, 관광 및 리조트업계 웰니스 기획자 등.

3. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (의사소통능력)	① 구성원 간의 웰니스치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. ② 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.	이론/과제 및 시험
MC2 (글로벌능력)	① 웰니스치유전공에 관련된 치유방법을 세계의 트랜드를 이해하고 여러 나라들의 전통 치유요법의 이론 및 실습의 교육 도구를 개발하고 활용할 수 있다.	이론/실습/과제
MC3 (전공직무능력)	① 웰니스치유전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. ② 웰니스치유전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습능력을 향상시킨다. ③ 웰니스치유전공 관련 수행과정에서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.	실습
MC4 (창의적 문제해결력)	① 웰니스치유 전공 교과목 주제 제시에 대한 분석 능력을 높일 수 있다. ② 웰니스치유 전공 교과목의 주제를 창의적으로 발상할 수 있으며, 이를 통해 효과적인 효과적으로 업무와 연결할 수 있다.	프로젝트수행
MC5 (자기개발능력)	① 웰니스치유전공 수행과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. ② 웰니스치유전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무능력을 향상시킨다.	프로젝트수행
MC6 (정보활용능력)	① AI로 강화된 인간과 해양의 집단치유를 설명할 수 있다. ② AI를 활용하여 웰니스 치유 테라피를 수집할 수 잇다 ③ 웰니스치유전공을 통해 수집된 사전사후의 데이터를 AI를 통해 분석할 수 있다.	프로젝트수행

4. 전공능력 선정 배경

4.1 의사소통능력(MC1)

웰니스 치유산업은 다양한 분야의 전문가, 고객, 연구자들과 협력하여 발전하는 융합 산업이다. 해양치유, 탈라소테라피, 천연물 바이오 등 여러 분야의 지식과 기술을 효과적으로 전달하고, 고객과의 소통을 통해 맞춤형 치유 서비스를 제공하기 위해서는 의사소통능력이 필수적이다. 이에 따라 웰니스치유 마이크로디그리에서는 학생들이 원활한 커뮤니케이션 능력을 갖출 수 있도록 의사소통능력을 핵심 전공 역량으로 설정하였다.

첫째, 다양한 전문가들과의 협업이 필수적인 산업이다. 웰니스 치유산업은 의료·보건 전문가, 천연물 연구자, 웰니스 관광 기획자 등과 협력해야 하며, 원활한 소통을 통해 효과적인 치유 프로그램을 개발할 수 있어야 한다.

둘째, 고객 맞춤형 웰니스 서비스를 제공하기 위해 상담 및 설명 능력이 필요하다. 웰니스 치유 프로그램은 고객의 건강 상태와 요구를 반영해야 하므로, 고객과의 소통을 통해 정확한 정보를 제공하고 신뢰를 구축하는 것이 중요하다.

셋째, 과학적 연구 결과 및 산업 트렌드를 이해하고 전달하는 능력이 필요하다. 웰니스 치유산업은 근거 기반의 연구를 바탕으로 발전하므로, 최신 연구 및 산업 동향을 효과적으로 분석하고 정리하여 공유할 수 있어야 한다.

넷째, 국제 협력 및 글로벌 시장 진출을 위한 다문화 의사소통 역량이 요구된다. 웰니스 산업은 해외 웰니스 트렌드와 글로벌 고객을 고려해야 하므로, 외국어 능력 및 다문화 이해도를 갖춘 의사소통 능력이 필요하다.

따라서, 웰니스치유 마이크로디그리에서는 의료·보건 전문가 및 고객과의 소통 교육, 상담 및 프레젠테이션, 실습, 연구자료 및 산업 정보 분석·보고서 작성 교육, 글로벌 웰니스 산업 관련 다문화 커뮤니케이션 역량 강화 등의 교육과정을 운영하여 학생들이 효과적인 의사소통 능력을 갖출 수 있도록 지원한다.

4.2 글로벌 능력(MC2)

웰니스 치유산업은 세계적으로 빠르게 성장하는 분야로, 글로벌 시장을 이해하고 국제적인 협업을 수행할 수 있는 능력이 필수적이다. 특히, 해양치유·탈라소테라피·천연물 바이오 기반 웰니스 산업은 유럽, 북미, 아시아 등 다양한 지역에서 활발히 연구·적용되고 있으며, 국내에서도 웰니스 관광과 연계하여 국제적인 경쟁력을 갖춘 산업으로 발전하고 있다. 이에 따라, 웰니스치유 마이크로디그리에서는 학생들이 글로벌 환경에서 활동할 수 있는 능력을 배양하는 것을 핵심 전공 역량으로 설정하였다.

첫째, 웰니스 치유 산업은 국제적인 협업과 교류가 활발한 분야로, 해외의 치유자원 및 연구 성과를 분석하고 이를 국내 환경에 적용할 수 있는 역량이 필요하다. 이를 위해 학생들은 글로벌 웰니스 트렌드를 이해하고, 해외 사례를 비교·분석하며, 국제 기준에 부합하는 연구와 실무 역량을 갖출 필요가 있다.

둘째, 웰니스 관광과 해양치유 산업의 발전을 위해 다국적 고객을 대상으로 맞춤형 서비스를 제공할 수 있어야 한다. 이를 위해 외국어 능력뿐만 아니라 문화적 이해와 다문화 커뮤니케이션 역량을 갖추는 것이 중요하다. 글로벌 고객을 대상으로 한 치유 프로그램 개발, 해외 웰니스 리조트 및 치유센터와의 협업, 국제 박람회·컨퍼런스 참여 등 다양한 글로벌 활동이 요구된다.

셋째, 웰니스 치유산업의 국제적 표준과 인증체계를 이해하고 적용할 수 있어야 한다. 특히, 해양치유 및 탈라소테라피 분야에서는 유럽을 중심으로 국제적인 연구 및 인증 제도가 마련되어 있으며, 이를 국내 산업과 연계하는 것이 중요하다. 학생들은 글로벌 웰니스 인증제도, 국제 보건·웰니스 정책, 지속가능한 웰니스 산업 모델 등을 학습하며 글로벌 역량을 키워야 한다.

따라서, 웰니스 치유학과에서는 학생들이 글로벌 시장에서 경쟁력을 갖출 수 있도록 해외 웰니스 산업 사례 연구, 국제 교류 프로그램, 외국어 교육, 글로벌 웰니스 트렌드 분석 등을 포함한 교육과정을 운영하여, 실무적·학문적 글로벌 역량을 배양할 수 있도록 한다.

4.3 전공직무능력(MC3)

웰니스 치유산업은 과학적 근거를 기반으로 한 치유 기법 연구와 실무 적용이 요구되는 융합 산업이다. 해양치유, 탈라소테라피, 천연물 바이오, 아로마테라피 등 다양한 치유 분야가 결합된 만큼, 이에 대한 전문성과 실무 역량을 갖춘 인재 양성이 필수적이다. 따라서, 웰니스치유 마이크로디그리에서는 학생들이 산업 현장에서 활용할 수 있는 실질적인 전공직무능력을 핵심 역량으로 설정하였다.

첫째, 웰니스 치유 프로그램 개발을 위해 다양한 치유 기법에 대한 과학적 연구와 실무 적용 능력이 요구된다. 해양치유 및 탈라소테라피는 해양생태계와 생리학적 효과를 기반으로 하며, 이를 체계적으로 분석하고 응용할 수 있어야 한다.

둘째, 천연물 바이오 및 치유소재를 활용한 신소재 개발 및 산업화 역량이 필요하다. 특히, 해양심층수, 해양생물자원, 식물성 천연물 등을 이용한 웰니스 제품 및 치유 프로그램을 개발할 수 있어야 한다.

셋째, 웰니스 치유는 단순한 휴양을 넘어 의료·보건과의 융합을 통해 효과성을 높일 수 있다. 따라서, 의료·보건 전문가와 협력하여 치유 서비스를 기획하고 운영하는 역량이 중요하다. 이를 위해 기초적인 건강관리 지식과 웰니스 치유 프로그램을 연계할 수 있는 실무 능력이 필요하다.

넷째, 웰니스 관광과 산업화 역량도 필수적이다. 지역 특화 자원을 활용한 웰니스 관광이 주목받는 가운데, 학생들은 웰니스 관광 콘텐츠 개발 및 운영 능력을 갖춰야 한다. 이를 통해 지역 경제와 연계된 지속가능한 치유산업을 구축할 수 있다.

따라서, 웰니스치유 마이크로디그리에서는 웰니스 치유 프로그램 기획 및 운영 실습, 천연물 바이오 치유소재 연구, 의료·보건 융합 치유서비스 개발, 웰니스 관광·산업화 연계 프로젝트 수행 등의 실무 중심 교육과정을 운영하여, 학생들이 현장에서 즉시 활용할 수 있는 전공직무능력을 배양할 수 있도록 한다.

4.4 창의적문제 해결력(MC4)

웰니스 치유산업은 급변하는 글로벌 웰니스 트렌드, 기술 발전, 환경 변화 등에 적응하며 지속적으로 발전해야 하는 분야이다. 해양치유, 탈라소테라피, 천연물 바이오 등 다양한 치유 기법을 효과적으로 적용하고 산업화하기 위해서는 기존의 틀을 넘어 새로운 해결책을 모색하는 창의적 문제해결 능력이 필수적이다. 이에 따라 웰니스치유 마이크로디그리에서는 학생들이 혁신적인 사고방식과 실용적인 해결 능력을 갖출 수 있도록 창의적 문제해결 능력을 핵심 전공 역량으로 설정하였다.

첫째, 웰니스 치유산업은 자연자원 활용과 과학적 근거를 결합하여 새로운 치유 솔루션을 창출해야 하는 분야이다. 해양치유 소재, 천연물 바이오 신소재 등 다양한 자원을 활용한 웰니스 제품과 서비스 개발에서 기존 방식의 한계를 극복하고 차별화된 가치를 창출할 수 있는 능력이 필요하다.

둘째, 치유산업은 고객 맞춤형 접근이 필수적이며, 개인별 건강 상태, 환경적 요인 등을 고려하여 차별화된 웰니스 프로그램을 기획하고 운영해야 한다. 이를 위해 문제를 다각도로 분석하고, 창의적인 해결책을 도출하는 능력이 요구된다.

셋째, 웰니스 관광 및 산업화 과정에서는 지속가능성과 지역 특성을 반영한 새로운 비즈니스 모델 개발이 필요하다. 지역사회와 연계한 해양치유센터 운영, 웰니스 관광 패키지 개발 등에서 창의적인 전략이 요구되며, 이를 통해 지역 경제와 웰니스 산업의 동반 성장을 도모해야 한다.

넷째, 웰니스 산업의 글로벌화에 따라 국제 기준과 최신 기술을 접목한 혁신적인 연구와 실무 적용 능력이 중요하다. 예를 들어, AI 및 데이터 분석을 활용한 맞춤형 치유 프로그램 개발, 친환경 웰니스 소재 개발 등과 같은 창의적인 해결 능력이 필요하다.

따라서, 웰니스치유 마이크로디그리에서는 문제 해결 중심의 프로젝트 기반 학습(PBL), 창의적 아이디어 발굴 및 적용 실습, 융합적 사고를 촉진하는 연구과제 수행 등을 통해 학생들의 창의적 문제해결 능력을 배양할 수 있도록 한다.

4.5 자기 개발능력(MC5)

웰니스 치유산업은 과학적 연구, 산업 동향, 글로벌 트렌드 변화 등에 지속적으로 적응해야 하는 분야로, 자기주도적 학습과 지속적인 성장이 필수적이다. 특히, 해양치유, 탈라소테라피, 천연물 바이오, 웰니스 관광 등 다양한 분야가 융합된 산업 특성상, 전문가로서 역량을 갖추기 위해서는 스스로 배우고 발전할 수 있는 자기개발 능력이 요구된다. 이에 따라, 웰니스치유 마이크로디그리에서는 학생들이 변화하는 환경 속에서 전문성을 지속적으로 발전시킬 수 있도록 자기개발 능력을 핵심 전공 역량으로 설정하였다.

첫째, 웰니스 치유산업은 다양한 학문과 기술이 융합되는 분야로, 최신 연구 결과와 산업 동향을 지속적으로 학습하는 것이 중요하다. 천연물 바이오 신소재, 해양치유 기법, 글로벌 웰니스 트렌드 등 최신 정보를 습득하고 연구하는 능력이 필요하다.

둘째, 웰니스 치유 전문가로 성장하기 위해서는 국내외 자격 취득 및 전문 교육 과정 참여 등의 자기개발이 필수적이다. 예를 들어, 아로마테라피, 해양치유 전문가, 웰니스 코디네이터 등의 자격을 취득함으로써 실무적 역량을 강화할 수 있다.

셋째, 웰니스 산업은 고객 맞춤형 서비스와 창의적인 프로그램 개발이 중요한 분야로, 자기주도적으로 연구하고 실험하는 태도가 요구된다. 이를 위해 스스로 학습 목표를 설정하고 지속적으로 개선하는 능력이 필요하다.

넷째, 웰니스 치유산업은 글로벌 시장과 연결된 산업으로, 국제 웰니스 포럼, 학술대회, 해외 연수 프로그램 등에 참여하며 글로벌 역량을 갖추는 것이 중요하다. 이를 위해 외국어 학습, 글로벌 웰니스 연구 참여 등의 자기개발 노력이 요구된다.

따라서, 웰니스치유 마이크로디그리에서는 개인 맞춤형 학습 및 경력 개발 프로그램, 전문 자격 취득 지원, 국내외 연구 및 실습 기회 제공, 글로벌 웰니스 네트워크 구축 등의 교육과정을 운영하여 학생들이 자기개발 능력을 지속적으로 향상시킬 수 있도록 지원한다.

4.6 정보활용능력(MC6)

웰니스 치유산업은 과학적 연구, 최신 기술, 글로벌 웰니스 트렌드 등 다양한 정보를 기반으로 발전하는 분야이다. 특히, 해

양치유, 탈라소테라피, 천연물 바이오, 웰니스 관광 등 다양한 산업과 학문이 융합된 만큼, 방대한 정보를 효과적으로 수집·분석·활용하는 능력이 필수적이다. 이에 따라, 웰니스치유 마이크로디그리에서는 학생들이 데이터를 기반으로 한 의사결정 및 문제해결 능력을 갖출 수 있도록 정보활용 능력을 핵심 전공 역량으로 설정하였다.

첫째, 웰니스 치유산업은 과학적 근거 기반의 치유 프로그램 및 제품 개발이 필수적이다. 해양치유의 생리학적 효과, 천연물 소재의 효능 연구, 글로벌 웰니스 산업 동향 등을 분석하고, 이를 실제 산업에 적용하기 위해서는 신뢰할 수 있는 정보를 찾고 해석하는 능력이 필요하다.

둘째, 디지털 기술과 데이터 활용 역량이 점점 더 중요해지고 있다. 웰니스 산업에서도 헬스케어 데이터 분석, 고객 맞춤형 웰니스 솔루션, AI 기반 웰니스 추천 시스템 등 최신 기술이 접목되고 있으며, 이러한 정보를 효과적으로 활용하는 것이 경쟁력을 결정짓는다.

셋째, 국내외 웰니스 산업 관련 자료 및 정책 분석이 필요하다. 웰니스 치유산업은 국가별 법규와 정책, 국제 인증 기준 등을 고려하여 운영되어야 하므로, 학생들은 관련 정보를 체계적으로 조사하고 분석할 수 있어야 한다.

넷째, 웰니스 관광 및 치유 프로그램 기획에서 시장 분석과 소비자 데이터 활용이 중요하다. 고객 맞춤형 치유 프로그램을 개발하기 위해서는 빅데이터, 설문조사, 트렌드 분석 등을 통해 소비자의 니즈를 파악하고 이를 실무에 적용하는 능력이 요구된다.

따라서, 웰니스치유 마이크로디그리에서는 과학적 데이터 분석 및 활용 교육, 디지털 정보처리 및 ICT 기반 웰니스 서비스 학습, 글로벌 웰니스 정책 및 연구자료 활용법 교육, 빅데이터 기반 웰니스 시장 분석 실습 등의 교육과정을 운영하여 학생들이 정보활용 능력을 갖출 수 있도록 지원한다.

5. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	학점	학기 구분						비고
			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습	
소전	웰니스치유산업개론	3	3	2	1				
소전	천연물바이오와치유소재학	3	3	2	1				
소전	웰니스아로마치유테라피	3	3		3				
소전	해양치유론	3				3	3		
소전	탈라소테라피	3				3		3	
소전	글로벌웰니스 트랜드 연구	3				3	2	1	
전공과목 합계		18	9	4	5	9	5	4	

6. 교육과정 이수체계도

학기	과목명		
1학기	웰니스 치유산업 개론 3-2-1	천연물바이오와 치유소재학 3-2-1	웰니스 아로마 치유테라피 3-0-3
2학기	해양치유론 3-3-0	탈라소테라피 3-0-3	글로벌 웰니스 트렌드 연구 3-2-1

7. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
소전	웰니스치유산업개론	30		40	30			100
소전	천연물바이오와치유소재학		30		30		40	100
소전	웰니스 아로마치유테라피	30		40		30		100
소전	해양치유론	40				30	30	100
소전	탈라소테라피		40		30	30		100
소전	글로벌웰니스트랜드연구		30		30		40	100
역량 총합		100	100	80	120	90	110	

8. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	웰니스 치유산업 개론	과목명(영문)	Introduction to the Wellness Healing Industry
개요 및 특성	· 웰니스 치유산업 개론은 웰니스와 치유의 기본 개념을 바탕으로, 웰니스 치유산업의 발전과 현재의 동향을 소개하는 기초 과목이다. 이 과목은 웰니스 치유 산업의 다양한 분야(해양치유, 탈라소테라피, 아로마테라피 등)를 포괄적으로 다루며, 각 분야의 과학적 근거와 응용 사례를 학습한다. 또한, 웰니스 산업의 경제적, 사회적 가치와 함께 글로벌 트렌드 및 기술적 발전을 분석하여, 학생들이 웰니스 치유산업에 대한 전반적인 이해를 바탕으로 미래의 직무에 대비할 수 있도록 한다.		
교과목표	· 치유산업의 개념과 흐름을 이해하고, 현대 사회에서 웰니스 및 치유 관련 비즈니스 모델을 탐색하는 것을 목표로 한다. 학생들은 치유산업의 다양한 분야를 분석하고, 창의적인 치유 프로그램 및 비즈니스 전략을 개발할 수 있는 역량을 기를 수 있다.		
교과내용	· 심리적, 생활습관 치유, 관광, 음식, 농업, 산림, 바다로부터의 얻을 수 있는 치유요청		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	① 구성원 간의 웰니스치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. ② 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.	과제
전공직무능력 (MC3)	40%	① 웰니스치유전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. ② 웰니스치유전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습능력을 향상시킨다. ③ 웰니스치유전공 관련 수행과정에서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.	과제
창의적 문제 해결력(MC4)	30%	① 웰니스치유 전공 교과목 주제 제시에 대한 분석 능력을 높일 수 있다. ② 웰니스치유 전공 교과목의 주제를 창의적으로 발상할 수 있으며, 이를 통해 효과적인 효과적으로 업무와 연결할 수 있다.	과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	천연물바이오와 치유소재학	과목명(영문)	Natural Bio and Healing Materials
개요 및 특성	• 천연물바이오와 치유소재학 과목은 천연물 자원을 기반으로 한 바이오소재와 치유소재의 과학적 원리, 활용법 및 응용 분야를 다루는 과목이다. 이 과목은 웰니스 및 치유산업에서 중요한 역할을 하는 천연물의 특성과 그 효능을 연구하고, 이를 기반으로 다양한 치유 제품을 개발하는 과정에 대한 이해를 높이는 데 초점을 맞추고 있다. 학생들은 천연물의 화학적 성질, 생리적 효능, 의약적 활용법 등을 학습하며, 최신 연구와 기술을 통해 산업에 실제로 적용될 수 있는 치유소재 개발 방법을 학습한다.		
교과목표	• 천연물바이오와 치유소재의 기본 개념과 역할에 대해 이해한다. 다양한 천연물 자원의 생리적 효과 및 치유적 특성을 학습하고, 이를 실생활에 적용할 수 있는 능력을 배양한다. 천연물바이오 및 치유소재의 활용 분야와 산업적 가치를 파악한다. 천연물바이오와 치유소재의 연구 동향과 최신 기술을 이해하고, 이를 바탕으로 미래의 치유산업에서의 역할을 구상할 수 있다.		
교과내용	• 천연물바이오의 생리학적, 약리학적 특성, 천연물 치유법, 천연물과 치유소재의 사업적 활용 사례 등		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	30%	① 웰니스치유전공에 관련된 치유방법을 세계의 트랜드를 이해하고 여러 나라들의 전통 치유요법의 이론 및 실습의 교육 도구를 개발하고 활용할 수 있다.	과제, 프로젝트
창의적 문제해결력 (MC4)	30%	① 웰니스치유 전공 교과목 주제 제시에 대한 분석 능력을 높일 수 있다. ② 웰니스치유 전공 교과목의 주제를 창의적으로 발상할 수 있으며, 이를 통해 효과적인 효과적으로 업무와 연결할 수 있다.	과제, 프로젝트
정보활용능력 (MC6)	40%	① AI로 강화된 인간과 해양의 집단치유를 설명할 수 있다. ② AI를 활용하여 웰니스 치유 테라피를 수집할 수 있다 ③ 웰니스치유전공을 통해 수집된 사전사후의 데이터를 AI를 통해 분석할 수 있다.	과제, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	웰니스 아로마 치유테라피	과목명(영문)	Wellness Aromatherapy Healing Therapy
개요 및 특성	• 웰니스 아로마 치유테라피 과목은 아로마테라피의 이론과 실제를 바탕으로, 웰니스와 치유를 위한 아로마의 활용 방법을 체계적으로 배우는 과목이다. 학생들은 아로마테라피의 역사, 원리, 기본 기술을 배우고, 다양한 아로마 오일과 그들의 효능을 실용적으로 적용할 수 있는 방법을 학습한다. 아로마가 웰니스와 치유에 미치는 효과에 대해 이해하고, 이를 다양한 치유 프로그램에 어떻게 통합할 수 있는지에 대해 학습하는데 중점을 둔다. 또한, 아로마치유를 통해 신체적, 정신적 건강을 증진시키는 방법을 탐구한다.		
교과목표	• 아로마테라피의 이론과 실습을 통해 향기 치유의 과학적 근거와 실질적인 활용 방법을 배우는 것을 목표로 한다. 학생들은 다양한 에센셜 오일의 특성과 적용 방법을 익혀, 웰니스와 심신 치유에 효과적으로 활용할 수 있는 전문 지식을 습득한다.		
교과내용	• 아로마테라피의 역사적 배경과 발전과정, 향기와 인간심리 및 생리적 반응의 관계, 아로마를 이용한 치유요법, 아로마의 효능, 글러벌 아로마테라피 트렌드 및 산업전망.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	① 구성원 간의 웰니스치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. ② 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.	실기
전공직무능력 (MC3)	40%	① 웰니스치유전공 및 교과목에 대한 이론 및 실습 과정을 이해한다. ② 웰니스치유전공 관련 다양한 기기를 활용하고, 실습능력을 향상시킨다. ③ 웰니스치유전공 관련 수행과정에서 위생 및 안전에 대한 지식을 인지한다.①	실기
자기개발능력 (MC5)	30%	① 웰니스치유전공 수행과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. ② 웰니스치유전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무능력을 향상시킨다.	실기

과목 프로파일			
과목명(국문)	해양치유론	과목명(영문)	Introduction to Marine Healing
개요 및 특성	• 해양치유 개론은 해양 자원을 활용한 치유 기법과 이를 통해 얻을 수 있는 건강 증진 효과에 대해 학습하는 과목이다. 해양치유는 해양 심층수, 해조류, 해양 미생물 등 바다의 다양한 자원을 이용하여 신체적, 정신적 웰빙을 증진하는 치료 방법으로, 최근 웰니스 및 의료 분야에서 각광받고 있다. 본 과목은 해양치유의 역사적 배경과 원리를 이해하고, 다양한 해양 자원의 효능과 활용 방법을 배우며, 이를 기반으로 해양치유 프로그램을 설계하는 능력을 기를 수 있도록 한다. 학생들은 해양치유가 웰니스 산업과 관광산업에 어떻게 접목되는지에 대해서도 탐구한다.		
교과목표	• 해양 자원을 활용한 건강 증진 및 치유 기법을 이해하고 실무에 적용할 수 있는 전문 지식을 함양한다. 해양치유의 개념과 이론적 배경을 학습하고, 다양한 치유 방법을 탐색한다. 해수, 해양 미네랄, 해조류, 해양 진흙, 해양 기후 등 다양한 해양자원이 건강에 미치는 영향을 학습한다. 해양치유 프로그램의 설계 및 운영 방법을 익히고, 실무 적용 방안을 모색한다. 국내외 해양치유 연구 및 성공 사례를 분석하여 실증적인 지식을 습득한다. 해양치유를 활용한 관광, 헬스케어, 재활치료 등의 산업적 활용 방안을 이해하고 실무 적용 능력을 강화한다.		
교과내용	• 해양치유의 개념과 정의, 역사와 발전과정, 해양지원의 특성과 건강효과 및 과학적 근거와 원리, 해양치유의 국내·외 사례 연구, 해양치유와 웰니스 산업의 연계, 해양치유 기반의 의료미용프로그램 설계 및 다양한 해양치유 기법 실습, 해양치유의 적용분야 및 지속가능한 해양치유 발전방향		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	40%	① 구성원 간의 웰니스치유 전공에 대한 올바른 소통 능력을 향상시킨다. ② 전공에 대한 정보 수집 및 통찰력을 발휘할 수 있도록 소통 능력을 배양한다.	과제
자기개발능력 (MC5)	30%	① 웰니스치유전공 수행과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. ② 웰니스치유전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무능력을 향상시킨다.	과제
정보활용능력 (MC6)	30%	① AI로 강화된 인간과 해양의 집단치유를 설명할 수 있다. ② AI를 활용하여 웰니스 치유 테라피를 수집할 수 잇다 ③ 웰니스치유전공을 통해 수집된 사전사후의 데이터를 AI를 통해 분석할 수 있다.	과제

과목 프로파일			
과목명(국문)	탈라소테라피	과목명(영문)	Thalassotherapy
개요 및 특성	• 탈라소테라피(Thalassotherapy) 과목은 바다의 자원을 활용한 치료법인 탈라소테라피의 원리와 적용 방법을 학습하는 과목이다. "탈라소(Thalasso)"는 그리스어로 "바다"를 의미하며, 탈라소테라피는 해수, 해조류, 바람, 햇빛 등의 자연적인 해양 자원을 이용하여 건강을 증진하고 치유하는 방법이다. 본 과목은 탈라소테라피의 과학적 기초와 함께, 이를 웰니스 및 치유 프로그램에 실제로 적용할 수 있는 방법을 학습한다. 학생들은 탈라소테라피의 효과, 기법, 적용 분야를 배우고, 이를 바탕으로 고객 맞춤형 프로그램을 설계할 수 있는 능력을 배양한다.		
교과목표	• 탈라소테라피의 기원과 발전 과정을 학습하고, 해양치유법의 특징을 이해한다. 해수, 해조류, 해양 진흙, 해양 기후 등의 요소가 신체 건강과 피부 미용에 미치는 영향을 분석한다. 해수요법, 해조요법, 해니요법(해양 진흙 요법), 해양 마사지 등 다양한 치료 기법을 익힌다. 탈라소테라피가 면역력 강화, 혈액순환 촉진, 스트레스 완화 등에 미치는 생리학적, 의학적 효과를 탐색한다. 해양 헬스케어, 뷰티 테라피, 해양 웰니스 관광 산업과의 연계성을 이해하고, 지속 가능한 발전 방향을 모색한다.		
교과내용	• 탈라소테라피의 개념 및 정의, 역사와 발전과정, 해수의 성분과 생리학적 효과, 해양 공기, 해양 미네랄, 해조류 등의 특성과 건강 효과, 해양치유가 신체 순환계, 면역계, 신경계에 미치는 영향과 치유효과, 해수요법을 활용한 실습 및 탈라소테라피 치유 사례 연구, 탈라소테라피와 웰니스 산업 연계, 지속 가능한 탈라소테레피 발전 방향		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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%	① 웰니스치유전공에 관련된 치유방법을 세계의 트랜드를 이해하고 여러 나라들의 전통 치유요법의 이론 및 실습의 교육 도구를 개발하고 활용할 수 있다.	과제, 프로젝트
창의적 문제 해결력(MC4)	30%	① 웰니스치유 전공 교과목 주제 제시에 대한 분석 능력을 높일 수 있다. ② 웰니스치유 전공 교과목의 주제를 창의적으로 발상할 수 있으며, 이를 통해 효과적인 효과적으로 업무와 연결할 수 있다.	과제, 프로젝트
자기개발능력 (MC5)	30%	① 웰니스치유전공 수행과정에서 스스로 개발하는 능력을 높이도록 한다. ② 웰니스치유전공 교육을 통한 자기개발을 통해 실무능력을 향상시킨다.	과제, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	글로벌 웰니스 트렌드 연구	과목명(영문)	Global Wellness Trends Research
개요 및 특성	• 글로벌 웰니스 트렌드 연구 과목은 전 세계적으로 발전하고 있는 웰니스 산업의 최신 동향과 트렌드를 분석하고, 이를 기반으로 웰니스 관련 사업과 프로그램을 설계하는 방법을 배우는 과목이다. 웰니스 산업은 건강, 웰빙, 예방, 치유 등의 개념을 중심으로 지속적으로 발전하고 있으며, 다양한 산업 분야에서 웰니스와 관련된 혁신적인 서비스와 제품이 등장하고 있다. 본 과목은 학생들이 글로벌 시장에서의 웰니스 트렌드를 이해하고, 이를 어떻게 실용적인 전략으로 변환할 수 있는지에 대해 학습한다.		
교과목표	• 웰니스 산업의 개념과 발전 과정을 이해하고, 글로벌 웰니스 시장의 주요 트렌드를 분석한다. 다양한 국가와 문화에서 발전한 웰니스 트렌드와 치유법을 비교·분석할 수 있다. 최신 웰니스 기술과 서비스, 제품에 대한 이해를 바탕으로 미래 웰니스 산업의 방향성을 예측할 수 있다. 웰니스 산업에서의 창업 및 직무 기회를 탐색하고, 실무 적용 가능성을 학습한다.		
교과내용	• 글로벌 웰니스 시장의 규모 및 주요 산업군, 글로벌 웰니스의 트렌드, 국가별 웰니스 산업 및 정책, 첨단 기술과 웰니스의 결합, 웰니스 비즈니스 및 창업		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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)	30%	① 웰니스치유전공에 관련된 치유방법을 세계의 트랜드를 이해하고 여러 나라들의 전통 치유요법의 이론 및 실습의 교육 도구를 개발하고 활용할 수 있다.	프로젝트
창의적 문제 해결력(MC4)	30%	① 웰니스치유 전공 교과목 주제 제시에 대한 분석 능력을 높일 수 있다. ② 웰니스치유 전공 교과목의 주제를 창의적으로 발상할 수 있으며, 이를 통해 효과적인 효과적으로 업무와 연결할 수 있다.	프로젝트
정보활용능력 (MC6)	40%	① AI로 강화된 인간과 해양의 집단치유를 설명할 수 있다. ② AI를 활용하여 웰니스 치유 테라피를 수집할 수 잇다 ③ 웰니스치유전공을 통해 수집된 사전사후의 데이터를 AI를 통해 분석할 수 있다.	프로젝트

9. 소단위 전공 이수 요건

- 교과목은 최소 12학점 이수 조건임.
- 현장실습 : 방학 중 현장실습으로 4주 이상 : 4주당 3학점 인정됨

로컬콘텐츠비즈니스
Local Content Business

1. 교육목표

가. 비전 : **다채로운 지역의 가치를 활용하여 창의적 로컬콘텐츠 크리에이터 양성**

지역의 문화, 전통, 자연, 라이프스타일 등 다양한 자원을 창의적으로 활용, 로컬이 가진 고유한 정체성과 자원을 존중하고 발전시켜 로컬콘텐츠로 개발하고, 이것을 디지털 기술, 디자인, 스토리텔링과 결합하고 차별화하여 지역 경제 활성화에 주축이 되는 로컬 콘텐츠 크리에이터로 양성

나. 목표

- 지역의 문화·자원 이해 및 콘텐츠화 역량 강화
  : 지역의 자연, 역사, 전통, 관광자원 등을 탐구하고 이를 창의적 콘텐츠로 전환하는 능력을 기른다.
- 학문 간 융합을 통한 실천적 문제 해결 능력 배양
  : 전공에 관계없이 다양한 관점에서 지역의 문제를 이해하고, 융합적인 아이디어로 해결책을 제시할 수 있는 실무 능력을 함양한다.
- 지역 기반의 창의적 비즈니스 기획 및 실행 능력 개발
  : 로컬 자원을 활용한 브랜드 개발, 상품 기획, 체험 프로그램, 마케팅 등 실질적인 비즈니스 역량을 키운다.
- 지역 사회와의 연계 및 협업 역량 강화
  : 지역 주민, 기업, 공공기관 등과의 협업을 통해 현장 중심의 프로젝트를 수행하고, 실질적인 지역 기여 경험을 쌓는다.
- 지속가능한 로컬 콘텐츠 크리에이터 양성
  : 강릉의 현재와 미래를 연결할 수 있는 지속가능한 콘텐츠 및 비즈니스 모델을 고민하며, 지역과 함께 성장하는 창의적 인재를 양성한다.

2. 교과 운영 방안

가. 전학과 학생 대상으로 운영

나. 총 5과목중 필수 3과목, 선택 1과목으로 총4과목 12학점 이수시 학위취득

다. 전 교과목 신규로 개설 운영(로컬콘텐츠학개론과 로컬콘텐츠 창업 방법론은 “로컬콘텐츠프로듀싱”전공과 공통 필수과목임)

○ 교과목 구성

필수/선택 구분	교과목	학점	교과목 구분	
			기개설	신규개발
전공 필수	로컬콘텐츠학 개론	3	□	■
	로컬콘텐츠 창업 방법론	3	□	■
전공 선택	로컬아이덴티티와 브랜드 개발	3	□	■
	로컬콘텐츠 상품기획과 디자인	3	□	■
전공 필수	로컬 브랜드 팝업스토어실습	3	□	■
총학점	15			

3. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 로컬콘텐츠 발굴 및 분석능력	지역의 문화, 역사, 자연자원, 사회적 이슈 등을 탐색하여 이를 콘텐츠로 발굴하고 분석할 수 있는 능력	프로젝트
MC2 로컬 비즈니스 모델 설계능력	로컬 시장 분석, 고객 조사, 수익 모델 설계 등 기초적인 비즈니스 기획, 설계할 수 있는 능력	프로젝트
MC3 융합적 사고 및 문제해결 능력	다양한 전공의 팀원 및 지역의 다양한 이해관계자들과 협업하고, 다학제적 접근으로 문제를 해결하는 능력	프로젝트
MC4 콘텐츠의 기획 및 구현능력	지역 자원을 바탕으로 한 콘텐츠를 기획하고, 다양한 형태로 구현할 수 있는 능력	프로젝트
MC5 상품화 및 마케팅 실행 능력	기획된 콘텐츠 또는 서비스를 시장과 고객에 맞춰 상품화하고, 이를 효과적으로 홍보·유통할 수 있는 능력	프로젝트
MC6 현장 실행력 및 협업 능력	지역 현장 중심의 프로젝트를 주도적으로 수행하고, 실제 결과물을 만들어내는 실행 능력	프로젝트

4. 전공능력 선정 배경

전공능력	선정 배경
MC1 로컬콘텐츠 발굴 및 분석능력	• 지역 고유의 역사, 문화, 자연환경, 사회적 자산 등은 중요한 로컬 콘텐츠 자원이 며 이를 체계적으로 수집, 분석하고 새로운 가치를 창출하려면 분석 역량이 필요함 • 특히 디지털 시대에 로컬콘텐츠의 데이터 기반 분석은 콘텐츠 기획과 마케팅에 있어 필수 요소임
MC2 로컬 비즈니스 모델 설계능력	• 지역에서 지속가능한 창업이나 비즈니스 기회를 발굴하고 실행하려면, 로컬 특화 산업과 소비 패턴, 커뮤니티 기반 경제 등에 대한 이해가 필수임 • 전통적인 산업 구조를 넘어 사회적 기업, 마을기업, 지역 브랜딩 등을 포괄하는 다양한 모델에 대한 학습 필요
MC3 융합적 사고 및 문제해결 능력	• 지역 문제 해결은 단일 분야의 접근보다는 다양한 전공과의 융합적 사고 필요 • 지역사회, 기관, 기업, 주민과의 협업을 통해 실질적인 성과를 도출해야 하므로, 팀워크 및 커뮤니케이션 역량이 강조됨
MC4 콘텐츠의 기획 및 구현능력	• 지역 자원을 단순히 소개하는 것을 넘어, 이를 스토리텔링, 미디어, 상품, 프로그램 등으로 구체화해야함 • 브랜딩, 영상, 굿즈, 체험 콘텐츠 등 다양한 형태로 구현 가능해야 하며, 실무적 감각이 요구됨.
MC5 상품화 및 마케팅 실행 능력	• 기획된 로컬콘텐츠가 시장에서 소비자와 연결되어야 지속 가능성이 확보됨. 이를 위해 상품화 전략, 마케팅, 유통 및 브랜딩 역량이 매우 중요. • 지역의 현실적 유통 구조, 관광객 대상 마케팅, 온라인 플랫폼 활용 등을 고려한 실천적 역량이 요구됨
MC6 현장 실행력 및 협업 능력	• 이론적 지식이나 계획에 그치지 않고, 실제 지역 현장에서 실행 가능한 프로젝트를 기획하고 운영할 수 있는 능력 필요 • 로컬 현장에서 발생되는 다양한 솔루션과 이를 해결하는 과정에서 실행력과 협업 역량이 반드시 필요함

5. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	학점	학기 구분						비고
			1학기('25년 여름계절)			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습	
소전	로컬콘텐츠학개론	3	3	2	1				"로컬콘텐츠 프로듀싱" 전공과 공통 필수
소전	로컬콘텐츠창업방법론	3	3	2	1				
소전	로컬아이덴티티와브랜드개발	3				3	1	2	2과목중 1과목 선택가능
소전	로컬콘텐츠상품기획과디자인	3				3	1	2	
소전	로컬브랜드팝업스토어실습	3				3	0	3	
전공과목 합계		15	6	4	2	9	2	7	

6. 교육과정 이수체계도

학기	과목명		
1학기	로컬콘텐츠학 개론 (3-2-1)	로컬콘텐츠 창업 방법론 (3-2-1)	
2학기	로컬아이덴티티와 브랜드 개발 (3-1-2)	로컬콘텐츠 상품기획과 디자인 (3-1-2)	로컬 브랜드 팝업스토어실습 (3-0-3)

7. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
소전	로컬콘텐츠학개론	60		40				100
소전	로컬콘텐츠 창업방법론		50	30		20		100
소전	로컬아이덴티티와브랜드개발	30		20	50			100
소전	로컬콘텐츠 상품기획과디자인			20	20	40	20	100
소전	로컬 브랜드팝업스토어실습		20			30	50	100
역량 총합		90	70	110	70	90	70	

8. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	로컬콘텐츠학 개론	과목명(영문)	Introduction to Local Content Studies
개요 및 특성	• 로컬콘텐츠의 개념과 유형, 지역 자원의 가치와 활용 사례를 학습하는 기초 이론 과목으로 다학제적 시각을 바탕으로 지역콘텐츠를 분석하고 기획할 수 있는 인문사회적 기반을 다지며 지역 이해 및 콘텐츠 발굴·분석 능력의 초석을 마련하는 과목		
교과목표	• 로컬과 로컬콘텐츠의 개념과 로컬 특성에 맞춘 콘텐츠의 중요성에 대해 이해하고, 이를 디지털 미디어와 경제적 관점에서 효과적으로 활용하는 방법을 제안할 수 있다.		
교과내용	• 로컬콘텐츠의 개념과 중요성 • 콘텐츠 산업과 경제 • 성공적인 로컬콘텐츠 사례분석(국내외 우수사례 견학 및 체험) • 로컬 자원과 문화를 활용하여 개발할 수 있는 새로운 콘텐츠 아이디어와 로컬브랜드 제안서 발표	• 로컬의 문화와 라이프스타일 • 디지털 미디어와 로컬콘텐츠	
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
로컬콘텐츠 발굴 및 분석능력(MC1)	60%	• 지역의 역사·문화·자원 등 로컬콘텐츠 요소를 조사·분류·해석할 수 있다.	프로젝트
융합적 사고 및 문제해결 능력(MC3)	40%	• 사례 비교를 통해 다양한 관점에서 지역 콘텐츠의 가치를 분석하고 설명할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	로컬콘텐츠 창업 방법론	과목명(영문)	Local Content Startup Methodology
개요 및 특성	• 로컬 자원을 기반으로 창업 아이디어를 발굴하고 비즈니스 모델로 구체화하는 실무 중심 과목임. • 시장 조사, BM 설계, 수익 구조 등을 체계적으로 배우며 실제로 사업계획서까지 작성함으로써 지역 기반 창업 역량과 창의적 기획력을 함께 키울 수 있음		
교과목표	• 로컬컨셉을 이해하고, 이를 바탕으로 창업 아이템을 개발하며, 실행가능한 창업 전략을 수립할 수 있다.		
교과내용	• 로컬컨셉의 개념 및 중요성 • 아이템 발굴과 개발과정 • 로컬 컨셉을 활용한 창업사례 분석	• 시장조사 및 소비자 분석 • 비즈니스 모델 및 마케팅 전략 설계 • 로컬콘텐츠 창업 아이템 개발 및 사업계획서 작성	
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
로컬 비즈니스 모델 설계능력(MC2)	50%	• 지역 자원을 활용한 비즈니스 모델을 구상하고, 핵심 요소를 구조화할 수 있다.	프로젝트
융합적 사고 및 문제해결 능력(MC3)	30%	• 시장조사 결과를 바탕으로 사업화 전략(고객, 유통, 수익 등)을 수립할 수 있다.	프로젝트
상품화 및 마케팅 실행 능력(MC5)	20%	• 팀 프로젝트를 통해 창의적인 아이디어를 현실적인 모델로 발전시킬 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	로컬아이덴티티와 브랜드 개발	과목명(영문)	Local Identity and Branding
개요 및 특성	• 지역의 정체성과 문화적 자산을 해석하고 브랜딩 전략으로 발전시키는 실습형 이론 과목. • 로컬 브랜드 철학, 네이밍, 스토리텔링, 시각 커뮤니케이션을 통합적으로 설계하여 로컬리티를 표현하고 감성적으로 설득하는 방법에 대해 교육		
교과목표	• 로컬의 고유한 특성을 이해하고, 이를 바탕으로 효율적인 브랜드 개발 및 전략을 수립할 수 있다.		
교과내용	• 로컬 아이덴티티의 정의와 중요성 • 로컬브랜드 개발 실습 • 대학생과 함께하는 전통시장 브랜드 솔루션 프로젝트 • 브랜드의 개념과 로컬 브랜딩 프로세스 • 로컬브랜드 사례 분석 및 확산 전략		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
로컬콘텐츠 발굴 및 분석 능력(MC1)	30%	• 지역 고유의 정체성과 이야기 자원을 브랜드 스토리로 재해석할 수 있다.	프로젝트
융합적 사고 및 문제해결 능력(MC3)	20%	• 브랜드 기획 요소(이름, 메시지, 시각 이미지 등)를 일관되게 구성할 수 있다.	프로젝트
콘텐츠의 기획 및 구현능력(MC4)	50%	• 타 지역 사례와 비교하여 브랜드 차별성과 확장성을 평가할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	로컬콘텐츠 상품기획과 디자인	과목명(영문)	Local Content Product Planning and Design
개요 및 특성	• 지역 자원과 콘텐츠를 상품화하기 위한 기획, 디자인, 제작 전 과정을 실습하는 과목으로 굿즈, 체험 상품, 시각물 등 다양한 형태의 결과물을 팀 단위로 개발하여 실제 시장을 고려한 기획력과 콘텐츠 제작 실무 감각을 기를 수 있음		
교과목표	• 역 특성을 반영한 콘텐츠 상품을 기획하고 디자인하여 로컬 시장에 적합한 상품과 서비스를 창출할 수 있는 능력을 키울 수 있다.		
교과내용	• 지역산업의 특성, 문화, 전통 등을 반영한 로컬 콘텐츠에 대한 조사 및 분석 • 시장의 요구와 트렌드를 분석한 상품 기획 • 유형/무형의 상품 디자인 프로세스 • 로컬 팝업스토어 상품기획 • 시장조사 및 소비자 분석 • 프로토타입 제작		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
융합적 사고 및 문제해결 능력(MC3)	20%	• 상품기획 과정에서 발생하는 문제를 실용적 아이디어로 해결할 수 있다.	프로젝트
콘텐츠의 기획 및 구현능력(MC4)	20%	• 지역자원 또는 브랜드를 기반으로 실현 가능한 상품 아이디어를 제안할 수 있다.	프로젝트
상품화 및 마케팅 실행 능력(MC5)	40%	• 대상 타깃의 니즈에 맞는 기획서를 작성하고 디자인 시안을 제작할 수 있다.	프로젝트
현장 실행력 및 협업 능력(MC6)	20%	• 실제고객의 니즈를 이끌 수 있는 상품을 기획하고 이 상품의 판매를 위한 현장 고객 대응 방안을 제안 할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	로컬 브랜드 팝업스토어 실습	과목명(영문)	Local Brand Pop-up Store Practice
개요 및 특성	• 학생들이 직접 로컬 브랜드를 기획하고 팝업스토어를 운영하는 프로젝트 기반 실습 과목임 • 기획-제작-운영-홍보 전 과정을 경험하며 실전 창업과 마케팅을 학습하며 현장 중심의 실천력과 협업 능력을 종합적으로 강화할 수 있는 실습 과목		
교과목표	• 로컬콘텐츠를 활용하여 개발된 브랜드와 상품으로 팝업스토어를 기획하고 운영하는 전과정을 실습할 수 있다.		
교과내용	• 목표 및 컨셉설정 • 시장조사 및 타겟 소비자 분석 • 스토어 위치의 특성과 환경 분석 • 판매할 상품 선정, 제작 및 디스플레이 • 운영, 마케팅 계획 및 인력배치 • 고객경험과 프로모션 • 로컬 팝업스토어 운영 실습 • 결과분석과 평가		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
로컬 비즈니스 모델 설계능력(MC2)	20%	• 팀 단위로 팝업스토어 기획안(콘셉트, 공간, 운영계획 등)을 수립할 수 있다.	프로젝트
상품화 및 마케팅 실행 능력(MC5)	30%	• 협업과정에서 역할을 분담하고, 갈등 상황을 조율하며 결과를 도출할 수 있다.	프로젝트
현장 실행력 및 협업 능력(MC6)	50%	• 실제 고객 대응, 홍보 활동, 판매 데이터를 바탕으로 마케팅 효과를 분석할 수 있다.	프로젝트

9. 소단위 전공 이수 요건

- 총 4과목, 과목당 3학점 씩 12학점 이수
- 필수 3과목, 선택 1과목 (로컬아이덴티티와 브랜드 개발, 로컬콘텐츠 상품기획과 디자인 과목 중 1과목 선택)
- '로컬 브랜드 팝업스토어 실습'과목을 통해 2학기 내에 팝업스토어 구성 및 운영을 필수로 진행

로컬콘텐츠프로듀싱
Local Content Producing

1. 교육목표

가. 비전 : **다채로운 지역의 가치를 활용하여 창의적 로컬콘텐츠 크리에이터 양성**

지역의 문화, 전통, 자연, 라이프스타일 등 다양한 자원을 창의적으로 활용, 로컬이 가진 고유한 정체성과 자원을 존중하고 발전시켜 로컬콘텐츠로 개발하고, 이것을 디지털 기술, 디자인, 스토리텔링과 결합하고 차별화하여 지역 경제 활성화에 주축이 되는 로컬 콘텐츠 크리에이터로 양성

나. 목표

- 지역의 문화·자원 이해 및 콘텐츠화 역량 강화
  : 지역의 자연, 역사, 전통, 관광자원 등을 탐구하고 이를 창의적 콘텐츠로 전환하는 능력을 기른다.
- 시각 콘텐츠 제작 실무 능력 강화
  : 영상 촬영, 편집, 모션그래픽 등 시각 콘텐츠 제작의 기술적 요소를 익히고, 실제 프로젝트 기반 의 작업을 통해 실무 감각을 키운다.
- 디지털 플랫폼을 활용한 콘텐츠 공유 능력 배양
  : 유튜브, 인스타그램, 틱톡 등 다양한 플랫폼에 적합한 콘텐츠 유형을 이해하고, 콘텐츠를 효과적으로 확산시킬 수 있는 전략과 활용법을 습득한다.
- 지역과 상생하는 창의적 콘텐츠 인재 양성
  : 지역 사회와 연계한 협업 프로젝트를 통해, 지역 문제를 콘텐츠로 해결하거나 지역 가치를 확산시킬 수 있는 사회적 감수성과 창의력을 겸비한 인재로 성장한다.
- 융합형·실천형 교육을 통한 진로 역량 강화
  : 전공에 관계없이 누구나 참여할 수 있도록 열린 커리큘럼을 구성하고, 다양한 배경의 학생들이 협업을 통해 실무 능력과 진로 다양성을 확장할 수 있도록 지원한다.

2. 교과 운영 방안

가. 전학과 학생 대상으로 운영

나. 총 5과목중 필수 3과목, 선택 1과목으로 총4과목 12학점 이수시 학위취득

다. 전 교과목 신규로 개설 운영(로컬콘텐츠학개론과 로컬콘텐츠 창업 방법론은 “로컬콘텐츠비즈니스”전공과 공통 필수과목임)

○ 교과목 구성

필수/선택 구분	교과목	학점	교과목 구분	
			기개설	신규개발
전공 필수	로컬콘텐츠학 개론	3	□	■
	로컬콘텐츠 창업 방법론	3	□	■
전공 선택	로컬 콘텐츠 비즈니스를 위한 마케팅	3	□	■
	영상 로컬 콘텐츠 기획	3	□	■
전공 필수	로컬 콘텐츠 유튜브 크리에이터실습	3	□	■
총학점	15			

3. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 로컬콘텐츠 분석 및 기획능력	지역의 문화, 인물, 장소, 이슈 등을 조사하고 콘텐츠 아이템으로 기획할 수 있는 지역 기반 분석력과 창의적 기획력	프로젝트
MC2 영상 및 시각 콘텐츠 제작 능력	촬영, 편집, 음향, 모션그래픽 등 영상 중심의 시각 콘텐츠를 실제로 제작할 수 있는 실무형 제작 역량	프로젝트
MC3 디지털 플랫폼 활용 및 퍼블리싱 능력	유튜브, 인스타그램, 틱톡 등 다양한 채널의 특성을 이해하고, 적합한 포맷으로 콘텐츠를 유통·확산시킬 수 있는 플랫폼 최적화 역량	프로젝트
MC4 스토리텔링 및 브랜딩 역량	로컬의 가치를 효과적으로 전달하기 위한 내러티브 구성, 감성적 연결, 브랜드 이미지 구축 등의 콘텐츠 스토리텔링 능력	프로젝트
MC5 로컬콘텐츠 기반 창업 및 사업화 이해 능력	제작한 콘텐츠를 기반으로 한 비즈니스 모델 이해, 마케팅 전략 수립, 지역기반 창업 아이템 도출 등 실질적 사업화 사고력	프로젝트
MC6 협업 및 프로젝트 수행 능력	다학제적 팀과 함께 기획·제작·발표 전 과정을 운영할 수 있는 협업 능력과 프로젝트 관리 역량	프로젝트

4. 전공능력 선정 배경

전공능력	선정 배경
MC1 로컬콘텐츠 분석 및 기획능력	• 로컬콘텐츠의 핵심은 '지역 고유 자원'에 대한 이해와 해석으로 단순히 콘텐츠를 만드는 기술보다, 지역의 문화, 자연, 역사, 인물 등을 탐색하고 이를 창의적으로 콘텐츠화할 수 있는 기획력이 선행되어야 하므로, 이 능력은 로컬콘텐츠 기획의 필수 능력임 • 지역성(Locality) 기반 콘텐츠 기획은 향후 지역 창업, 관광 콘텐츠, 정책 콘텐츠 등으로 확장 가능한 기반 역량
MC2 영상 및 시각 콘텐츠 제작 능력	• 영상은 현재 콘텐츠 시장에서 가장 영향력 있는 형식이며, 지역의 매력도 영상이나 시각적 콘텐츠를 통해 가장 효과적으로 전달될 수 있으므로 촬영, 편집, 모션그래픽 등 제작 실무 역량은 로컬콘텐츠프로듀싱 전공의 핵심 실천 능력 • 지역 대학생들이 지역의 스토리를 자신만의 시각언어로 표현하는 능력은 경쟁력 있는 포트폴리오가 될 수 있음
MC3 디지털 플랫폼 활용 및 퍼블리싱 능력	• 콘텐츠의 유통 및 소비는 현재 유튜브, 인스타그램, 틱톡, 브이로그, 릴스 등 디지털 플랫폼 중심으로 이루어지고 있음 • 단순 제작을 넘어서, 플랫폼에 적합한 콘텐츠 포맷을 이해하고, 효율적으로 배포·확산할 수 있는 능력은 콘텐츠의 실제 효과성과 직결되므로 로컬콘텐츠가 널리 알려지고 소비되기 위해선 퍼블리싱 능력이 필수임
MC4 스토리텔링 및 브랜딩 역량	• 지역만의 고유한 스토리와 정체성을 발굴하고 이를 감성적으로 전달하는 능력은 콘텐츠의 차별성과 지속 가능성을 좌우함. • 스토리텔링과 브랜딩은 단순한 정보 전달이 아닌, 감성적 공감과 브랜드 이미지 형성을 가능하게 하여 지역 콘텐츠의 경쟁력을 높이는 데 기여할 수 있음
MC5 로컬콘텐츠 기반 창업 및 사업화 이해 능력	• 로컬콘텐츠는 단순히 만들어내는 것에서 끝나는 것이 아니라, 이를 활용한 창업, 굿즈 제작, 로컬 브랜드 운영, 관광 상품화 등 다양한 비즈니스로 확장될 수 있음 • 학생들에게 콘텐츠와 비즈니스를 연결하는 사고방식과 기초 사업화 역량을 제공하는 것은, 실질적인 지역 정착형 창업이나 향후 진로 확장의 기반이 될 수 있음
MC6 협업 및 프로젝트 수행 능력	• 콘텐츠 제작은 혼자만의 작업이 아닌 기획자, 디자이너, 촬영자, 마케터 등 다양한 역할과 협력이 필요한 종합 작업임 • 로컬콘텐츠 전공은 지역 기관·주민과의 협업 프로젝트, 팀 단위 과제 수행이 잦기 때문에, 원활한 소통과 협업 능력, 일정·과정 관리 등의 프로젝트 운영 능력이 필수적으로 요구됨

5. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	학점	학기 구분						비고
			1학기('25년 여름계절)			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습	
소전	로컬콘텐츠학개론	3	3	2	1				"로컬콘텐츠 비즈니스" 전공과 공통 필수
소전	로컬콘텐츠창업방법론	3	3	2	1				
소전	로컬콘텐츠비즈니스를위한마케팅	3				3	1	2	2과목중 1과목 선택가능
소전	영상로컬콘텐츠기획	3				3	1	2	
소전	로컬콘텐츠유튜브크리에이터실습	3				3	0	3	
전공과목 합계		15	6	4	2	9	2	7	

6. 교육과정 이수체계도

학기	과목명		
1학기	로컬콘텐츠학 개론 (3-2-1)	로컬콘텐츠 창업 방법론 (3-2-1)	
2학기	로컬아이덴티티와 브랜드 개발 (3-1-2)	로컬콘텐츠 상품기획과 디자인 (3-1-2)	로컬 브랜드 팝업스토어실습 (3-0-3)

7. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
소전	로컬콘텐츠학 개론	60			40			100
소전	로컬콘텐츠 창업 방법론	30		20		50		100
소전	로컬 콘텐츠 비즈니스를 위한 마케팅			50	30	20		100
소전	영상 로컬 콘텐츠 기획	25	50		15		10	100
소전	로컬 콘텐츠 유튜브 크리에이터실습		50	30			20	100
역량 총합		115	100	100	85	70	30	

8. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	로컬콘텐츠학 개론	과목명(영문)	Introduction to Local Content Studies
개요 및 특성	• 로컬콘텐츠의 개념과 유형, 지역 자원의 가치와 활용 사례를 학습하는 기초 이론 과목으로 다학제적 시각을 바탕으로 지역콘텐츠를 분석하고 기획할 수 있는 인문사회적 기반을 다지며 지역 이해 및 콘텐츠 발굴·분석 능력의 초석을 마련하는 과목		
교과목표	• 로컬과 로컬콘텐츠의 개념과 로컬 특성에 맞춘 콘텐츠의 중요성에 대해 이해하고, 이를 디지털 미디어와 경제적 관점에서 효과적으로 활용하는 방법을 제안할 수 있다.		
교과내용	• 로컬콘텐츠의 개념과 중요성 • 콘텐츠 산업과 경제 • 성공적인 로컬콘텐츠 사례분석(국내외 우수사례 견학 및 체험) • 로컬 자원과 문화를 활용하여 개발할 수 있는 새로운 콘텐츠 아이디어와 로컬브랜드 제안서 발표 • 로컬의 문화와 라이프스타일 • 디지털 미디어와 로컬콘텐츠		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
로컬콘텐츠 분석 및 기획능력(MC1)	60%	• 지역 자원의 문화적·콘텐츠적 가치를 분석하고, 기획 아이디어로 연결할 수 있다	프로젝트
스토리텔링 및 브랜딩 역량(MC4)	40%	• 지역 자원을 바탕으로 핵심 메시지와 서사 구조를 구성할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	로컬콘텐츠 창업 방법론	과목명(영문)	Local Content Startup Methodology
개요 및 특성	로컬 자원을 기반으로 창업 아이디어를 발굴하고 비즈니스 모델로 구체화하는 실무 중심 과목임. 시장 조사, BM 설계, 수익 구조 등을 체계적으로 배우며 실제로 사업계획서까지 작성함으로써 지역 기반 창업 역량과 창의적 기획력을 함께 키울 수 있음		
교과목표	로컬컨셉을 이해하고, 이를 바탕으로 창업 아이템을 개발하며, 실행가능한 창업 전략을 수립할 수 있다.		
교과내용	• 로컬컨셉의 개념 및 중요성 • 시장조사 및 소비자 분석 • 아이템 발굴과 개발과정 • 비즈니스 모델 및 마케팅 전략 설계 • 로컬 컨셉을 활용한 창업사례 분석 • 로컬콘텐츠 창업 아이템 개발 및 사업계획서 작성		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		
역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
로컬콘텐츠 분석 및 기획능력(MC1)	30%	지역 자원을 기반으로 한 창업 아이디어를 기획할 수 있다.	프로젝트
디지털 플랫폼 활용 및 퍼블리싱 능력(MC3)	20%	콘텐츠의 유통·홍보 채널을 분석하고 효과적으로 활용할 수 있다.	프로젝트
로컬콘텐츠 기반 창업 및 사업화 이해 능력(MC5)	50%	콘텐츠를 활용한 로컬 비즈니스 모델을 설계하고, 수익화 전략을 수립할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	로컬 콘텐츠 비즈니스를 위한 마케팅	과목명(영문)	Marketing for Local Content Business
개요 및 특성	• 디지털 플랫폼과 로컬콘텐츠 특성을 고려한 맞춤형 마케팅 전략을 학습하는 과목으로 콘텐츠 기획부터 배포, 홍보, 소비자와의 소통까지 전 과정을 실습 중심으로 다룸. • SNS, 바이럴, 지역 커뮤니티 기반 마케팅 등 실무 적용 능력을 강화하는 수업		
교과목표	• 로컬 콘텐츠 비즈니스에서 마케팅의 중요성을 이해하고, 타겟 시장 분석과 그에 맞는 콘텐츠 마케팅 전략을 수립할 수 있다.		
교과내용	• 로컬 콘텐츠 마케팅의 개념 • 시장 분석 및 타겟 설정 • 디지털 마케팅 도구를 활용한 효율적인 콘텐츠 마케팅 전략 • 로컬브랜드 이미지 구축과 효율적인 전달방법 • 로컬 콘텐츠 마케팅 사례 분석 • 대학생과 함께하는 전통시장 마케팅 솔루션 프로젝트		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
디지털 플랫폼 활용 및 퍼블리싱 능력(MC3)	50%	• 콘텐츠 특성과 플랫폼 특성에 맞는 마케팅 콘텐츠를 제작하고 게시할 수 있다.	프로젝트
스토리텔링 및 브랜딩 역량(MC4)	30%	• 지역의 브랜드 정체성을 반영한 마케팅 메시지를 개발할 수 있다.	프로젝트
로컬콘텐츠 기반 창업 및 사업화 이해 능력(MC5)	20%	• 콘텐츠 마케팅 전략을 통해 고객과 시장의 반응을 분석하고 개선 방향을 도출할 수 있다.	프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	영상 로컬 콘텐츠 기획	과목명(영문)	Visual Planning for Local Content
개요 및 특성	• 지역 자원을 주제로 한 영상 콘텐츠를 기획하고 콘셉트를 구성하는 실습형 과목. • • 기획안 작성, 스토리보드, 연출 구상 등 영상 콘텐츠의 사전 제작 단계 중심 학습을 진행하고 로컬 스토리텔링 및 시각적 표현력 향상에 초점을 둠		
교과목표	• 지역의 특성과 정체성을 반영한 영상 콘텐츠를 기획하고 제작할 수 있다.		
교과내용	• 지역산업의 특성, 문화, 전통등을 반영한 로컬콘텐츠에 대한 조사 및 분석 • 콘텐츠 기획의 기본 원리 • 스토리텔링 전략 • 영상 제작 실무 • 콘텐츠의 배급 및 유통 전략 • 최신 콘텐츠 제작 트렌드 및 기술 • 로컬콘텐츠 영상 제작 프로젝트 기획		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
로컬콘텐츠 분석 및 기획능력(MC1)	25%	• 지역 자원의 특성을 반영한 영상 주제를 창의적으로 기획할 수 있다.	프로젝트
영상 및 시각 콘텐츠 제작 능력(MC2)	50%	• 기획안, 콘셉트 보드, 스토리보드를 구성하여 영상 콘텐츠의 사전 기획안을 완성할 수 있다	프로젝트
스토리텔링 및 브랜딩 역량(MC4)	15%	• 영상 콘텐츠에 지역의 고유한 스토리와 정체성을 효과적으로 녹여낼 수 있다.	프로젝트
협업 및 프로젝트 수행 능력(MC6)	10%	• 팀원들과 함께 다양한 의견을 모아 영상콘텐츠를 기획할 수 있다,	프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	로컬 콘텐츠 유튜브 크리에이터 실습	과목명(영문)	YouTube Creator Practice for Local Content
개요 및 특성	• 로컬 기반의 주제로 직접 촬영·편집·업로드까지 수행하는 유튜브 콘텐츠 제작 과목. • 콘텐츠 제작 도구 활용, 채널 운영 전략, 조회수 분석 등 플랫폼 실무를 종합적으로 실습. • 학생 개별 또는 팀 단위 크리에이터 활동을 통해 포트폴리오 및 실전 역량 확보.		
교과목표	• 지역의 특성과 정체성을 반영한 다양한 로컬콘텐츠를 발굴, 기획하여 영상 콘텐츠로 제작, 유튜브 채널에 공유할 수 있다.		
교과내용	• 유튜브 플랫폼 특성 이해 • 타겟 설정 및 채널 콘셉 기획 • 영상기획 및 스토리보드 작성 • 촬영 및 편집 실습 • 채널 운영 및 관리 • 마케팅 및 성장전략 • 로컬콘텐츠 영상 제작 프로젝트 진행		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
영상 및 시각 콘텐츠 제작 능력(MC2)	50%	• 실제 영상 콘텐츠를 기획, 촬영, 편집하여 완성도 높은 콘텐츠를 제작할 수 있다.	프로젝트
디지털 플랫폼 활용 및 퍼블리싱 능력(MC3)	30%	• 튜브 채널 운영 및 업로드, 해시태그, 썸네일, 제목 구성 등 퍼블리싱 전략을 실천할 수 있다.	프로젝트
협업 및 프로젝트 수행 능력(MC6)	20%	• 팀원들과 역할을 분담하고 일정에 맞춰 영상 콘텐츠를 공동으로 제작·출시할 수 있다.	프로젝트

9. 소단위 전공 이수 요건

- 총 4과목, 과목당 3학점 씩 12학점 이수
- 필수 3과목, 선택 1과목 (로컬 콘텐츠 비즈니스를 위한 마케팅, 영상 로컬 콘텐츠 기획 중 1과목 선택)
- '로컬 콘텐츠 유튜브 크리에이터 실습'과목을 통해 2학기 내에 로컬콘텐츠 영상 기획, 제작, 유튜브 업로드 필수 진행

디지털스포츠헬스케어 마이크로디그리
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 견지하는 신 직업

군의 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 스포츠 재활 실기 및 건강관리를 발휘할 수 있는 능력	시험, 보고서, 과제, 발표, 토론, 프로젝트
MC2 (자원활용능력)	스포츠재활 및 운동처방관련 현장 환경에서 관련 활동현황을 파악하고 분석하여 스포츠건강 관리를 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	과목명	학점	학기 구분						비고
			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습	
소전	AI기반맞춤형스포츠재활	3	3	1	2				
소전	웨어러블시스템활용스포츠데이터분석	3	3	1	2				
소전	인공지능기반 퍼스널트레이닝	3				3	1	2	
소전	스포츠재활장비디지털캡스톤디자인	3				3	0	3	
소전	지능형로봇재활개발및활용	3				3	0	3	
전공과목 합계		15	6	2	4	9	1	8	

6. 교육과정 이수체계도

학기	과목명		
1학기	AI기반맞춤형스포츠재활 3-1-2	웨어러블시스템활용스포츠데이터분석 3-1-2	
2학기	인공지능기반퍼스널트레이닝 3-1-2	스포츠재활장비디지털캡스톤디자인 3-0-3	지능형로봇재활개발및활용 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
소전	웨어러블 시스템 활용 스포츠 데이터 분석		50			50		100
소전	인공지능 기반 퍼스널트레이닝			50		50		100
소전	스포츠 재활장비 디지털 캡스톤 디자인	50					50	100
소전	지능형 로봇재활 개발 및 활용			50	50			100
역량 총합		100	50	100	100	100	50	

8. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
교과목명	AI 기반 맞춤형 스포츠재활	영문 교과목명	AI Based Customized Sport Rehabilitation
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 문제 해결력(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
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
디지털활용 능력(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
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
디지털활용 능력(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
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
전공직무 능력(MC1)	50%	· 스포츠과학 및 스포츠재활관련 전문지식의 이해를 바탕으로 스포츠 현장과 임상에서 스포츠 재활 실기 및 건강관리를 발휘할 수 있는 능력	시험,발표, 보고서
자기개발 능력(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
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
창의적문제해결능력(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. 소단위전공 이수 요건

- 디지털스포츠헬스케어 마이크로디그리 교과목 15학점 이상 이수

디지털영상콘텐츠 마이크로디그리
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 요구하

고 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

이수 구분	과목명	학점	학기 구분						비고
			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습	
소전	디지털미디어스튜디오	3	3	2	1				
소전	OTT서비스와방송영상의 이해	3	3	2	1				
소전	VR.AR.MR.XR디자인스튜디오	3				3	2	1	
소전	미디어플랫폼과콘텐츠비즈니스	3				3	2	1	
전공과목 합계		12	6			6			

6. 교육과정 이수체계도

학기	과목명	
1학기	디지털 미디어 스튜디오 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 스튜디오					50	50	100
소전	OTT 서비스와 방송영상의 이해	50	50					100
소전	VR.AR.MR.XR 디자인 스튜디오				50		50	100
소전	미디어 플랫폼과 콘텐츠 비즈니스	50		50				100
역량 총합		100	50	50	50	50	100	

8. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
교과목명	디지털 미디어 스튜디오	영문교과목명	Digital Media Studio
개요 및 특성	· 이미지의 영상화 작업에 대한 전공 필수 기초 과정이다. 컴퓨터 그래픽을 이용한 합성과 시각 효과를 배우기 위해 그 기초가 되는 실사 영상을 제작하는 법을 학습한다. 카메라를 다루는 방법, 화면 구도를 설정하는 방법, 컷 편집 때 장면 전환을 어떻게 하는지 등 실사영상에 관련된 영역을 학습한다.		
교과 목표	· 영상 제작의 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 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 스튜디오를 통해 최신 이론과 첨단 실무 기술을 유기적으로 결합한 관련 분야의 유연한 적응 능력	프로젝트, 실습작품, 시험
미디어 프로그램 직무능력(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
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
개요 및 특성	· 본 강좌에서는 새로운 매체 표현수단인 VR(XR)과 AR(MR)의 이론과 실제를 다룬다. 본 강좌를 통해 가상현실(확장현실)과 증강현실(혼합현실)의 의미에 대해 이해하고, 창의적인 실험을 해 봄으로써 산업현장에서 필요로 하는 VR(XR)·AR(MR)이 아티스트로 성장할 수 있을것으로 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 및 활용능력(MC4)	50%	· 변화를 주도하고 최신 동향을 선도하는 능력	프로젝트, 실습작품, 시험
미디어 프로그램 직무능력(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
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. 소단위전공 이수 요건

- 디지털영상콘텐츠 마이크로디그리 교과목 12학점(4과목) 이상 이수

반도체공정및장비 마이크로디그리
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.

- 전문인력 양성: 대학과 직무 간의 연계를 통한 반도체 장비, 설계, 제조 분야의 인력을 양성하고, 4차산업의 핵심인 반도체 산업의 전문 인력 양성
- 산업 수요 맞춤형 교육: 학생들의 창의성과 실무능력, 팀워크, 리더쉽을 강화하고, 산업 수요 맞춤형 교육을 통한 반도체 산업의 전문인력 양성
- 지역 산업 연계 교육: 강원도 또는 인근 지역의 반도체 관련 사업과의 연계를 통하여 지역 산업 발전에 기여하고 대학으로서의 역할을 강화

2. 교과 운영 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 직무 전문성)	• 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.

○ 학생 요구 분석

- 실무 능력, 산업체에서 요구하는 능력
- 설계와 관련된 교육 및 창의적인 교육

○ 교수 요구 분석
- 적절한 전공 이수 학점 및 실험시습 이수
- 전공에 대한 전문성 확보를 위한 심도깊은 교육 제공

○ 산업체 요구 분석
- 실무 능력, 설계와 관련된 교육
- 창의적인 교육 적절한 전공 이수 학점

5. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	학점	학기 구분						비고
			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습	
소전	반도체개론	3	3	3					
소전	반도체공정개론	3				3	3		
소전	반도체장비 개론	3	3	3					
소전	마이크로프로세서설계	3				3	1	2	
소전	디지털집적회로설계	3	3	2	1				
소전	캡스톤설계	3				3		3	
전공과목 합계		18	9	8	1	9	4	5	

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. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
소전	반도체개론	70	30					100
소전	반도체공정개론	50	50					100
소전	반도체장비 개론	50	50					100
소전	마이크로프로세서설계	30	30	40				100
소전	디지털집적회로 설계	40	40	20				100
소전	캡스톤설계		50	50				100
역량 총합		240	250	110				

8. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	반도체 개론	과목명(영문)	Introduction to Semiconductor
개요 및 특성	· 반도체와 관련한 학문의 이해를 돕기 위하여 교육과정을 전반적인 내용에 대한 소개		
교과목표	· 반도체에 대한 기본적인 이해와 산업동향 등에 대하여 학습하여, 반도체에 대한 기본지식을 함양		
교과내용	· 반도체의 기본 지식과 기본적인 동작원리, 산업 동향에 대하여 학습하도록 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
전공관련 직무 전문성(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			
과목명(국문)	반도체 공정개론	과목명(영문)	Foundation of Microfabrication
개요 및 특성	· 반도체 공정에 관한 기초 지식과 기술, 그리고 산업 동향에 대한 소개 및 학습		
교과목표	· 반도체 공정에 대한 기본적인 이해와 산업동향 등을 학습하여, 반도체 공정 기술에 대한 기본지식 함양		
교과내용	· 반도체 제조를 위한 개별 공정과 일괄공정에 대한 학습		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 직무 전문성(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			
과목명(국문)	반도체 장비 개론	과목명(영문)	Introduction to semiconductor equipment
개요 및 특성	· 반도체 공정과 측정에 활용되는 장비에 대한 학습		
교과목표	· 반도체 공정과 측정에 활용되는 장비의 기술에 대한 기본지식 함양		
교과내용	· 반도체를 제조하고 측정하는 장비와 기술에 대한 학습		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 직무 전문성(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			
과목명(국문)	마이크로프로세서설계	과목명(영문)	Microprocessor design
개요 및 특성	• 반도체 장비 제어 및 설계를 위한 마이크로프로세서 설계 학습		
교과목표	• 마이크로프로세서 활용을 위한 필요한 기본 지식, 레지스터 설정법, 임베디드 시스템을 위한 CPU, 주변기기와 인터페이스에 대한 이해		
교과내용	• 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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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			
과목명(국문)	디지털집적회로설계	과목명(영문)	Digital integrated circuit design
개요 및 특성	• 반도체 회로 설계를 위한 디지털 집적회로에 대한 기본 지식 학습		
교과목표	• 반도체 설계를 위한 디지털집적회로 설계에 대한 이해		
교과내용	• 반도체에 활용되는 디지털집적회로의 구성과 설계 방법을 학습		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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			
과목명(국문)	캡스톤 설계	과목명(영문)	Capstone Design
개요 및 특성	• 반도체와 관련된 지식을 종합으로 한 종합설계		
교과목표	• 마이크로 디그리에서 배운 요소기술 지식을 바탕으로 실무적응 능력을 배양할 수 있는 종합설계 프로젝트를 수행하므로 전공기술의 완성과 소프트 스킬을 배양한다.		
교과내용	• 반도체 공정 및 장비의 전반의 요소기술, 종합설계 방법론, 소프트 스킬(발표, 팀활동 등)		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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. 소단위전공 이수 요건

- 반도체공정및장비 마이크로디그리 교과목 12학점 이상 이수

의료AI시스템 마이크로디그리
Medical AI System Micro Degree

1. 교육목표

의료AI시스템 마이크로디그리는 의료 및 보건 계열, 헬스 케어 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 한다.

첫째, 의료 AI의 기초 이해를 목표로, 학생들은 의료 AI의 기본 개념과 역사, 발전 과정을 학습하며. 이를 통해 의료 분야에서 AI 기술이 어떻게 발전해왔고, 현재 어떤 방식으로 활용되고 있는지 이해할 수 있다. AI 기술이 의료 환경에 가져오는 변화와 혁신적인 역할을 인식하게 되며, AI가 의료 서비스를 개선하는 방법에 대해 탐구한다.

둘째, 의료 데이터 분석 및 처리 기술을 습득하는 과정이다. 의료 분야에서 활용되는 다양한 데이터를 다루는 능력을 기르는 것이 중요한 목표이다. EHR(전자 건강 기록), 의료 영상, 유전체 데이터 등 다양한 형태의 데이터를 수집하고 정제하는 방법을 배우며, 데이터 품질 관리와 개인정보 보호 문제에 대한 윤리적 문제를 깊이 다루며, 의료 데이터의 정확한 분석을 통해 AI 모델이 신뢰할 수 있는 결과를 도출할 수 있도록 한다.

셋째, AI 알고리즘 및 모델 설계에 대한 이해를 높이는 것을 목표로 한다. 기계 학습, 딥러닝, 자연어 처리와 같은 알고리즘의 기본 원리와 이를 의료 분야에 어떻게 적용할 수 있는지를 학습하며, 이러한 알고리즘을 활용하여 의료 진단, 예측, 치료 계획 등 다양한 분야에서 효과적인 AI 모델을 설계하고 최적화하는 기술을 습득하는 것을 목표로 한다.

넷째, 실제 의료 사례 분석 및 문제 해결 능력을 배양하는 과정이다.. 학생들은 실제 의료 사례를 기반으로 한 문제 해결을 통해 의료 AI 시스템을 설계하고 구현하는 능력을 키운다. 이 과정은 이론과 실제를 접목시켜, AI 모델을 실용적으로 적용할 수 있는 능력을 기르는 데 목표로 한다.

다섯째, AI 기반 의료 시스템 개발 및 평가 능력을 학습한다. 학생들은 의료 AI 시스템을 설계하고, 그 성능을 평가하는 방법을 배우며, AI 모델의 정확성, 효율성, 안전성 등을 평가할 수 있는 지표를 이해하고, 이를 통해 모델을 개선하는 방법을 배우며, 실무에서 발생할 수 있는 다양한 문제를 해결할 수 있는 능력을 기른다.

마지막으로, 미래 의료 AI 기술의 동향을 파악하고 이를 이해하는 것이 중요하다. 현재와 미래의 의료 AI 기술 동향을 살펴보고, 이러한 기술들이 의료 분야에서 어떤 영향을 미칠지 예측한다. 또한, 인공지능이 향후 의료 시스템에서 어떤 역할을 할지에 대한 전망을 가지고, 최신 기술에 적응하고 이를 적용할 수 있는 능력을 기른 것을 목표로 한다.

2. 교과 운영 방안

의료 정보 시스템 개발 및 최신 인공지능(AI)과 빅데이터 처리 기술을 적용한 의료 정보 분석 소프트웨어 개발을 위한 교육 커리큘럼 운영 계획은 의료 데이터의 중요성을 이해하고 이를 활용할 수 있는 기술을 습득하는 데 중점을 둡니다. 본 교육 과정은 의료 정보에 대한 깊은 이해를 바탕으로, 학생들이 실무에 적용 가능한 의료 정보 분석 및 소프트웨어 플랫폼 구축 기술을 배우고, 의료 분야에서 실질적인 서비스를 제공할 수 있는 능력을 기르는 것을 목표로 합니다.

□ 의료 정보 이해 및 활용

- 목표: 의료 정보의 중요성을 이해하고, 이를 분석 및 처리하는 기술을 습득한다.
- 교육 내용: 의료 정보의 기본 개념, 의료 데이터의 종류(EHR, 의료 영상, 진단 코드 등)와 그 특성, 그리고 의료 시스템에서의 데이터 활용 방법을 배우며, 이 과정에서는 환자의 진료 정보, 병원 운영 데이터, 건강 검진 정보 등 다양한 의료 데이터를 다루게 된다.

- 실습: 의료 데이터의 수집 및 정제 작업을 실제 사례를 통해 진행하며, 이를 기반으로 의료 정보의 특성과 활용 가능한 분석 방법을 학습한다.

□ AI 및 빅데이터 처리 기술

- 목표: 최신 AI 기술과 빅데이터 처리 기술을 의료 데이터 분석에 적용할 수 있는 능력을 기른다.
- 교육 내용: AI 및 빅데이터 기술의 기초부터 고급 개념까지 학습하며, 이를 의료 분야에 어떻게 적용할 수 있는지에 대해 배웁니다. 특히, 머신러닝, 딥러닝, 자연어 처리(NLP) 등의 기술을 의료 데이터 분석에 어떻게 활용할 수 있는지에 대해 학습한다.
- 실습: 학생들은 의료 데이터를 활용하여 예측 모델을 만들거나 의료 영상 데이터를 분석하는 프로젝트를 통해 AI와 빅데이터 처리 기술을 실습한다. 또한, 대규모 의료 데이터를 처리하는 방법과 이를 분석하여 유의미한 정보를 도출하는 기술을 습득한다.

□ 의료 정보 분석 소프트웨어 개발

- 목표: 의료 데이터를 기반으로 하는 소프트웨어 플랫폼을 설계하고 개발할 수 있는 능력을 기른다.
- 교육 내용: 의료 정보를 효과적으로 분석하고 관리할 수 있는 소프트웨어를 개발하는 과정이다. 시스템 아키텍처 설계, 데이터베이스 관리, 소프트웨어 개발 프레임워크, UI/UX 설계 등을 배우고, 실제로 의료 정보 시스템을 구축하는 방법을 학습한다.
- 실습: 소프트웨어 개발 프로젝트를 통해 의료 데이터를 분석하고 이를 서비스하는 시스템을 설계하고 구현하며, 학생들은 다양한 도구와 프레임워크를 사용하여, 실제 의료 기관에서 활용 가능한 플랫폼을 개발하는 경험을 쌓습니다.

□ 의료 정보 분석을 위한 알고리즘 설계

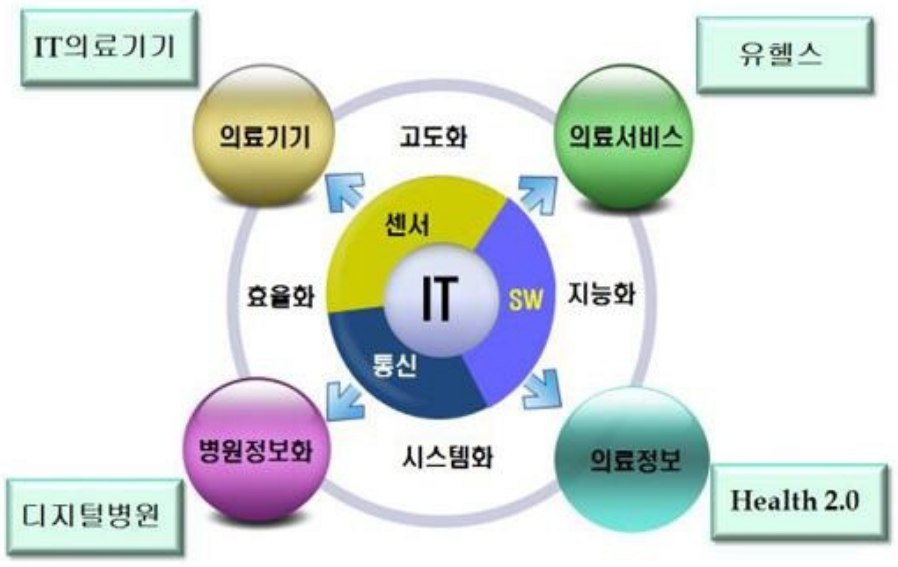
- 목표: 의료 데이터 분석에 적합한 알고리즘을 설계하고 이를 소프트웨어에 통합할 수 있는 능력을 기른다.
- 교육 내용: 의료 분야에 특화된 데이터 분석 알고리즘을 설계하고, 이를 실제 소프트웨어 시스템에 적용하는 방법을 배운다. 예를 들어, 병원 내 환자 예측 시스템, 진단 지원 시스템, 질병 예측 모델 등 다양한 분석 모델을 설계한다.
- 실습: 학생들은 의료 데이터에 적합한 알고리즘을 설계하고, 이를 소프트웨어 플랫폼에 통합하여 실제 데이터를 기반으로 분석 작업을 수행하면서, 알고리즘 성능 평가 및 개선 방법도 학습한다.

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 (전공직무능력)	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

이수 구분	과목명	학점	학기 구분						비고
			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		
				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	

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. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
소전	의료IoT시스템	10	10	30	10	20	20	100
소전	의료웨어러블시스템	10	20	30	10	10	20	100
소전	임상데이터마이닝	10	10	30	20	10	20	100
소전	의료딥러닝분석	5	20	30	15	10	20	100
소전	의료인공지능	5	20	30	15	10	20	100
역량 총합		40	80	150	70	60	100	

8. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명	의료IoT시스템	영문과목명	Medical IoT System
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 의료 서비스 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
창의적문제 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
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
창의적문제 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
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
창의적문제 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
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
창의적문제 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
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
창의적문제 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. 소단위전공 이수 요건

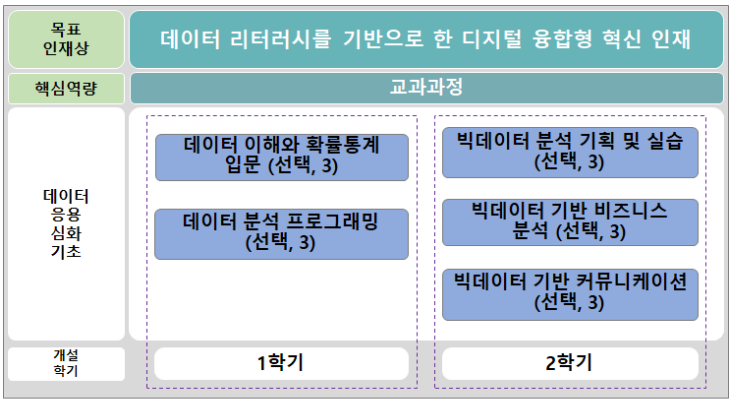
- 의료AI시스템 마이크로디그리 교과목 12학점(4과목) 이상 이수

데이터리터러시 마이크로디그리
Data Literacy Micro Degree

1. 교육목표

CKU 교육목표	데이터 리터러시 마이크로디그리 교육목표
• 가톨릭 가치관과 호연지기를 갖춘 사회적 지도자 양성 • 국가와 세계발전에 기여하는 열정적 전문인 양성 • 균형적 사고로 문제를 해결하는 창의적 인재 양성	• 데이터를 수집, 분석, 해석하여 문제를 정의하고 최적의 의사결정에 활용할 수 있는 인재 양성 • 데이터를 비판적으로 평가하고 윤리적으로 활용하며, 데이터 편향과 왜곡된 정보를 구별할 수 있는 인재 양성 • 다양한 산업 분야의 데이터를 이해하고, 실질적인 문제를 해결하는 데 활용할 수 있는 실무형 인재 양성 • 전공 분야에 데이터를 적용할 수 있는 융합형 인재 양성

2. 교과 운영 방안



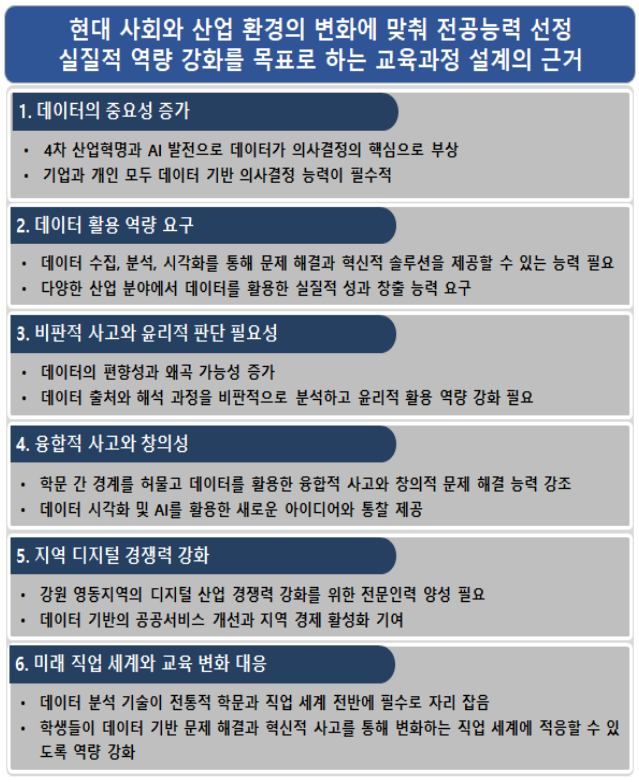
※ 12학점 이수

3. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (데이터 수집 및 가공 능력)	데이터 분석에 필요한 데이터를 수집하고, 분석에 적합한 형태로 가공하는 능력	프로젝트 평가 지필평가
MC2 (데이터 시각화 능력)	데이터 시각화 기법 및 도구를 활용해 데이터를 이해하기 쉽게 시각화하는 능력	프로젝트 평가 지필평가
MC3 (데이터 해석 능력)	데이터를 과학적인 방법으로 분석하고 그 결과를 해석하는 능력	프로젝트 평가 지필평가
MC4 (데이터 기획 및 활용 능력)	현실세계 문제 해결을 위해 데이터를 기반으로 기획하고 활용할 수 있는 능력	프로젝트 평가 지필평가 발표평가
MC5 (데이터 기술 변화적응력)	빠르게 진화하는 데이터 기술 동향을 파악하고 열린 학습의 자세로 지속적 지식을 확장하는 능력	발표평가 지필평가
MC6 (데이터 윤리)	데이터를 비판적으로 해석하고, 편향된 정보와 왜곡된 데이터를 구별하며 윤리적으로 데이터를 활용하고 실천할 수 있는 능력	발표평가 지필평가

4. 전공능력 선정 배경

- 현대 사회와 산업 환경의 변화에 맞춰 전공능력(아래와 같이 6개로 요약)을 선정함
- 실질적 역량 강화를 목표로 하는 교육과정 설계의 근거가 됨



5. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	학점	학기 구분						비고
			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습	
소전	데이터이해와확률통계입문	3	3	1	2				
소전	데이터분석프로그래밍	3	3	1	2				
소전	빅데이터기반비즈니스분석	3				3	1	2	
소전	빅데이터기반커뮤니케이션	3				3	1	2	
소전	빅데이터분석기획및실습	3				3	1	2	
전공과목 합계		15	6	2	4	9	3	6	

6. 교육과정 이수체계도

학기	과목명		
1학기	데이터 이해와 확률통계 입문 3-1-2	데이터 분석 프로그래밍 3-1-2	
2학기	빅데이터 기반 비즈니스 분석 3-1-2	빅데이터 기반 커뮤니케이션 3-1-2	빅데이터 분석 기획 및 실습 3-1-2

7. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
소전	데이터이해와확률통계입문	30		20		30	20	100
소전	데이터분석프로그래밍	20	30		30		20	100
소전	빅데이터기반비즈니스분석	25	25	25	25			100
소전	빅데이터기반커뮤니케이션	20	40	20		20		100
소전	빅데이터분석기획및실습	20		20	40		20	100
역량 총합		115	95	85	95	50	60	

8. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	데이터 이해와 확률통계 입문	과목명(영문)	Introduction to Data and Probability & Statistics
개요 및 특성	• 데이터 리터러시의 기본 개념부터 확률과 통계 분석의 원리를 포괄적으로 다룬다. 데이터의 종류와 형태를 이해하고, 통계적 기법을 통해 데이터를 과학적으로 분석 및 해석하는 데 필요한 기초 역량을 함양한다.		
교과목표	• 자료의 종류와 형태를 이해하고, 데이터 추출, 분석, 해석을 통해 패턴과 추이를 파악할 수 있음 • 변수의 유형과 개념을 이해하고 기술통계, 확률, 회귀분석 등을 활용하여 데이터를 과학적으로 설명할 수 있음 • 연속형과 범주형 자료를 구분하고, 기초적인 통계 분석을 수행할 수 있음 • 생성형 AI를 활용하여 현실 세계 문제를 해결하기 위한 통계 분석 기법을 적용할 수 있음		
교과내용	• 데이터와 데이터 리터러시 정의 • 자료의 종류, 자료 형태에 따른 양적 자료와 범주형 자료의 시각화 기법 • 변수의 유형과 개념, 데이터 추출, 분석, 해석을 위한 기초통계 • 변수의 유형(독립변수, 종속 변수 등)과 개념 • 표본분포와 중심극한정리, 모집단과 표본추출 소개 및 실습 • 연속형, 범주형 자료 분석 소개 및 실습 • 분산분석과 상관분석, 가설 검정, 회귀 분석 소개 및 실습 • 생성형 AI 소개 • 생성형 AI를 이용한 통계분석 실습		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
데이터 수집 및 가공 능력(MC1)	30%	• 데이터 분석에 필요한 데이터를 수집하고, 분석에 적합한 형태로 가공할 수 있는지 평가함	시험,퀴즈, 보고서
데이터 해석 능력(MC3)	20%	• 데이터를 과학적인 방법으로 분석하고 그 결과를 해석할 수 있는지 평가함	시험,퀴즈, 보고서
데이터 기술 변화적응력(MC5)	30%	• 사용자 니즈 분석 능력과 효율적 개발을 위한 다양한 정보 검색을 통해 지식을 확장할 수 있는지 평가함	시험,보고서
데이터 윤리 (MC6)	20%	• 데이터를 비판적으로 해석하고, 편향된 정보와 왜곡된 데이터를 구별하며 윤리적으로 데이터를 활용하고 실천할 수 있는지 평가함	시험,보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	데이터 분석 프로그래밍	과목명(영문)	Data Analysis Programming
개요 및 특성	• 파이썬 프로그래밍을 활용하여 데이터 전처리, 분석, 검증을 수행하고, 시계열 데이터 및 머신러닝 기법(지도학습, 비지도학습)을 실습한다. 생성형 AI와 데이터 분석 도구를 활용하여 다양한 데이터를 과학적으로 처리하고, 데이터 품질 개선과 분석 결과 해석 역량을 강화한다. 실습 중심의 교육을 통해 데이터 분석 프로세스와 머신러닝 응용 능력을 실무에 적용할 수 있도록 한다.		
교과목표	• 데이터 분석 도구와 통합개발환경(IDE)을 구축하고, 파이썬 언어의 기본 문법과 자료구조를 활용하여 데이터 전처리, 분석, 검증을 수행할 수 있음 • 데이터 분석 프로세스와 시계열 데이터의 개념을 이해하고, 적절한 기법으로 분석을 수행할 수 있음 • 좋은 데이터와 나쁜 데이터의 특징을 설명하고, 데이터 품질을 개선할 수 있음 • 사이킷런을 이용하여 지도학습 및 비지도학습 모델을 구성, 학습, 평가하며 머신러닝 기법을 응용할 수 있음		
교과내용	• 데이터 분석 도구 소개, 데이터 분석용 통합개발환경(IDE) 구축, 파이썬 소개 • 데이터 분석 라이브러리와 패키지 소개, 파이썬 언어의 특징 • 데이터 분석 목적에 적합한 형태로 데이터 전처리(결측값, 이상치, 데이터 분리, 표준화 등) • 데이터 분석 프로세스 소개 및 세부 절차 • 파이썬 프로그램과 객체 지향적 프로그램의 특징 • 파이썬 언어의 기본 문법, 자료구조, 파일 다루기, 데이터 프레임, 시리즈 • 테스트와 검증의 개념 및 실습 • 시계열 데이터의 개념, 시계열 데이터 분석 실습 • 나쁜 데이터와 좋은 데이터의 특징 소개 • 사이킷런 라이브러리 소개 • 비지도학습 및 지도학습 모델 구성, 학습, 평가 실습 • 생성형 AI를 이용한 데이터 전처리, 기계학습 모델 학습 및 평가 실습		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
데이터 수집 및 가공 능력(MC1)	20%	• 데이터 분석에 필요한 데이터를 수집하고, 분석에 적합한 형태로 가공할 수 있는지 평가함	시험,퀴즈, 보고서
데이터 시각화 능력(MC2)	30%	• 데이터 시각화 기법 및 도구를 활용해 데이터를 이해하기 쉽게 시각화할 수 있는지 평가함	시험,퀴즈, 보고서
데이터 기획 및 활용능력(MC4)	30%	• 현실세계 문제 해결을 위해 데이터를 기반으로 기획하고 활용할 수 있는지 평가함	시험,퀴즈, 보고서
데이터 윤리 (MC6)	20%	• 데이터를 비판적으로 해석하고, 편향된 정보와 왜곡된 데이터를 구별하며 윤리적으로 데이터를 활용하고 실천할 수 있는지 평가함	시험,보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	빅데이터 기반 비즈니스 분석	과목명(영문)	Business Analytics Based on Big Data
개요 및 특성	• 비즈니스 분석의 기본 개념과 기술통계 및 탐색적 데이터 분석 기법을 학습하며, 생성형 AI를 활용해 다양한 산업 분야의 빅데이터를 가공, 분석, 해석하는 실습 중심으로 진행한다. 보건의료, 스포츠, 관광, 제조 등 실제 데이터를 기반으로 분석 결과를 도출하고, 이를 통해 비즈니스 인사이트와 문제 해결 능력을 배양한다. 생성형 AI 기술을 활용하여 산업별 데이터 분석 사례를 이해하고, 이를 비즈니스 문제 해결에 실질적으로 적용할 수 있는 역량을 배양한다.		
교과목표	• 비즈니스 분석과 데이터 유형의 개념을 이해하고, 기술통계 및 탐색적 데이터 분석을 수행할 수 있음 • 보건의료, 스포츠, 관광, 제조 등 다양한 산업 분야의 빅데이터를 가공, 분석, 해석할 수 있음 • 생성형 AI를 활용하여 산업별 빅데이터 분석 및 결과 해석을 통해 비즈니스 인사이트를 도출할 수 있음 • 데이터 분석 역량을 기반으로 다양한 비즈니스 문제를 해결하는 데 필요한 기초를 제공할 수 있음		
교과내용	• 비즈니스 분석 개요, 주요 비즈니스 분석의 활용 사례 • 기술통계량 분석의 개념 및 실습 • 탐색적 데이터 분석 개념 및 실습 • 생성형 AI을 활용한 보건의료 분야 빅데이터 가공, 탐색적 데이터 분석, 결과 해석 실습 • 생성형 AI을 활용한 스포츠 분야 빅데이터 가공, 탐색적 데이터 분석, 결과 해석 실습 • 생성형 AI을 활용한 관광 분야 빅데이터 가공, 탐색적 데이터 분석, 결과 해석 실습 • 생성형 AI을 활용한 의류 분야 빅데이터 가공, 탐색적 데이터 분석, 결과 해석 실습 • 생성형 AI을 활용한 유통 분야 빅데이터 가공, 탐색적 데이터 분석, 결과 해석 실습 • 생성형 AI을 활용한 제조 분야 빅데이터 가공, 탐색적 데이터 분석, 결과 해석 실습 • 생성형 AI을 활용한 해양 분야 빅데이터 가공, 탐색적 데이터 분석, 결과 해석 실습 • 생성형 AI을 활용한 공공 분야 빅데이터 가공, 탐색적 데이터 분석, 결과 해석 실습		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
데이터 수집 및 가공능력(MC1)	25%	• 데이터 분석에 필요한 데이터를 수집하고, 분석에 적합한 형태로 가공할 수 있는지 평가함	시험,퀴즈, 보고서
데이터 시각화 능력(MC2)	25%	• 데이터 시각화 기법 및 도구를 활용해 데이터를 이해하기 쉽게 시각화할 수 있는지 평가함	시험,퀴즈, 보고서
데이터 해석 능력(MC3)	25%	• 데이터를 과학적인 방법으로 분석하고 그 결과를 해석할 수 있는지 평가함	시험,퀴즈, 보고서
데이터 기획 및 활용능력(MC4)	25%	• 현실세계 문제 해결을 위해 데이터를 기반으로 기획하고 활용할 수 있는지 평가함	시험,퀴즈, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	빅데이터 기반 커뮤니케이션	과목명(영문)	Communication Based on Big Data
개요 및 특성	• 데이터 시각화의 원리와 기법을 학습하며, 파이썬과 생성형 AI를 활용해 대시보드 및 인터랙티브 시각화를 구현한다. 텍스트 데이터 전처리와 고급 시각화 기술을 통해 데이터의 의미를 효과적으로 전달하고 분석 결과를 직관적으로 표현하는 역량을 배양한다.		
교과목표	• 데이터 시각화의 원리와 필요성을 이해하고, 파이썬과 관련 라이브러리를 활용하여 다양한 데이터 시각화 방법을 구현할 수 있음 • 시각화 요소와 도구를 활용해 대시보드 및 인터랙티브 시각화를 설계하며, 텍스트 데이터의 수집과 전처리를 수행할 수 있음 • 생성형 AI를 통해 분석 목적에 적합한 고급 시각화를 구현하여 데이터의 의미를 효과적으로 전달할 수 있음 • 데이터 시각화 기술을 기반으로 분석 결과를 보다 직관적이고 설득력 있게 표현하는 역량을 강화함		
교과내용	• 데이터 시각화 원리 소개 • 데이터 시각화 요소 소개 및 실습 • 대시보드와 인터랙티브 시각화 소개 및 실습 • 두 변수 간 관계의 시각화 방법 소개 및 실습 • 다양한 시각화 방법(버블차트, 선그래프, 히트맵 등) 소개 및 실습 • 텍스트 데이터(자연어) 수집 및 전처리(정제, 정규화 등) 소개 및 실습 • 워드 클라우드, 감성 분석 등의 결과 시각화 실습 • 데이터 시각화가 필요한 이유 소개 및 실습 • 시각화 도구와 라이브러리 소개 및 실습 • 연속형 및 범주형 변수 시각화 방법 소개 및 실습 • 생성형 AI를 이용한 빅데이터 분석 시각화 실습		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
데이터 수집 및 가공능력(MC1)	20%	• 데이터 분석에 필요한 데이터를 수집하고, 분석에 적합한 형태로 가공할 수 있는지 평가함	시험,퀴즈, 보고서
데이터 시각화 능력(MC2)	40%	• 데이터 시각화 기법 및 도구를 활용해 데이터를 이해하기 쉽게 시각화할 수 있는지 평가함	시험,퀴즈, 보고서
데이터 해석 능력(MC3)	20%	• 데이터를 과학적인 방법으로 분석하고 그 결과를 해석할 수 있는지 평가함	시험,퀴즈, 보고서
데이터 기술 변화적응력(MC5)	20%	• 사용자 니즈 분석 능력과 효율적 개발을 위한 다양한 정보 검색을 통해 지식을 확장할 수 있는지 평가함	시험,보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	빅데이터 분석 기획 및 실습	과목명(영문)	Big Data Analytics Planning and Practice
개요 및 특성	• 빅데이터 분석 주제를 정의하고, 데이터 수집과 가공, 탐색적 분석, 통계 분석, 기계학습 모델링을 통해 인사이트를 도출하는 과정을 학습한다. 분석 기획서 작성, 데이터 시각화, 결과 보고서 작성 및 발표를 통해 빅데이터 분석의 전 과정을 실습 중심으로 학습한다.		
교과목표	• 빅데이터 분석 주제를 정의하고 기획서를 작성하며, 데이터 수집, 가공, 탐색적 분석 및 통계 분석을 수행할 수 있음 • 기계학습 모델을 구성, 학습, 평가하여 분석 결과를 시각화하고, 이를 기반으로 인사이트를 도출할 수 있음 • 분석 결과를 보고서로 작성하고, 효과적으로 발표하여 프로젝트의 성과를 전달하는 능력을 배양함 • 문제 정의부터 분석 실행, 결과 활용까지 데이터 분석 전 과정을 체계적으로 학습할 수 있음		
교과내용	• 현실 세계 문제해결을 위한 문제 및 데이터 분석 주제를 정의 • 미니프로젝트 수행을 위한 빅데이터 분석 기획서 작성 • 데이터 수집, 저장, 가공, 정규화, 결측값 처리, 이상값 탐지 등의 전처리 수행 • 기술통계량 분석 및 결과 해석, 분석 결과 피드백 • 탐색적 데이터 분석 및 결과 해석, 분석 결과 피드백 • 데이터 시각화(대시보드, 인터랙티브) 실습 • 기계학습(비지도학습, 지도학습) 모델 구성, 학습, 평가 및 결과 해석, 피드백 • 인사이트 도출 및 피드백 • 프로젝트 결과 보고서 작성 및 발표 • 생성형 AI를 활용한 코딩 및 문제해결		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
데이터 수집 및 가공능력(MC1)	20%	• 데이터 분석에 필요한 데이터를 수집하고, 분석에 적합한 형태로 가공할 수 있는지 평가함	시험,퀴즈, 보고서
데이터 해석 능력(MC3)	20%	• 데이터를 과학적인 방법으로 분석하고 그 결과를 해석할 수 있는지 평가함	시험,퀴즈, 보고서
데이터 기획 및 활용능력(MC4)	40%	• 현실세계 문제 해결을 위해 데이터를 기반으로 기획하고 활용할 수 있는지 평가함	시험,퀴즈, 보고서
데이터 윤리 (MC6)	20%	• 데이터를 비판적으로 해석하고, 편향된 정보와 왜곡된 데이터를 구별하며 윤리적으로 데이터를 활용하고 실천할 수 있는지 평가함	시험,보고서

9. 소단위전공 이수 요건

• 데이터리터러시 마이크로디그리 교과목 12학점 이상 이수

미래모빌리티 마이크로디그리
Future Mobility Micro Degree

1. 교육목표

가. 미래모빌리티 산업 전문인력양성
나. 강원지역핵심산업 육성과 창업 활성화를 위한 전문인력양성
다. 미래모빌리티 마이크로디그리 이수를 통한 학생 취업 전문역량 강화

2. 교과 운영 방안

가. 미래모빌리티 산업을 이해하고 4차 산업혁명에 적합한 인재양성을 위한 방향으로 교과과정을 편성한다.
나. 첨단산업의 기본적 지식과 이해를 바탕으로 미래모빌리티 산업에 필요한 드론·UAM 설계, 제작 및 인공지능기술을 활용한 자율주행기술 등의 전문 분야를 중점적으로 교육한다.
다. 학생 프로젝트 수행으로 포트폴리오를 구성하여 미래모빌리티 산업분야로 진출할 수 있도록 실무 역량 강화교육을 진행한다.

3. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (지식이해능력)	UAM(도심항공교통)과 AAM(첨단항공교통)의 기본원리와 이론에 대한 이해와 실제 어떻게 동작되는지를 파악하는 능력.	시험, 실습, 발표
MC2 (정보기술활용능력)	미래모빌리티 구현을 위한 기반기술인 전지회로, 프로그래밍, ROS 로봇운용체계 등의 정보통신기술을 활용하여 UAM(도심항공교통)과 AAM(첨단항공교통)에 적용되는 기술 구현 능력.	시험, 실습, 발표
MC3 (실무응용능력)	현업에서 필요로 하는 요구기능에 대한 다양한 개발도구를 활용하는 능력.	프로젝트, 포트폴리오
MC4 (창의적사고능력)	이론적이 학습에서 현장 중심에서 경험하게 되는 문제점들을 새로운 아이디어와 접근 방식으로 문제를 해결하는 능력.	발표, 보고서
MC5 (복합문제해결능력)	UAM(도심항공교통)과 AAM(첨단항공교통) 관련 프로젝트 수행 결과에 따른 데이터 분석을 통하여 비행 및 임무수행에 관한 문제를 분석하고 해결하는 능력.	발표, 보고서
MC6 (논리적·종합적 사고능력)	미래모빌리티 개발에 있어 현장에서의 주어진 임무를 수행하기 위해 문제점에 대한 개념적인 접근방법과 합리적인 해결방안을 도출할 수 있는 사고능력	시험, 실습, 발표

4. 전공능력 선정 배경

미래모빌리티 관련 전공능력 선정배경은 학생들의 해당 분야에서 **필요한 핵심역량**을 구체적으로 **단기에 발전시킬 수 있도록 설계**되었으며, 각 전공능력은 **이론지식**과 **실무경험**, **창의적 문제해결능력** 등을 포괄하여 **미래 모빌리티 시스템 개발전문가**에게 필요한 기술과 사고방식을 갖출 수 있도록 구성되어 있음

가. 미래모빌리티 분야는 최신기술과 혁신적인 시스템을 포함하고 있으며, 이들 기술이 어떻게 작동하는지, 기본원리와 이론을 이해하는 **지식이해능력**이 필요하므로 학생들은 이론적 기반을 통해 미래모빌리티 시스템의 동작원리를 파악하고, 실제 환경에서 어떻게 구현되는지의 이해가 필요함
나. 미래모빌리티 구현을 위한 기술적 기반은 **전자회로**, **프로그래밍**, **로봇운영체제(ROS)** 등 다양한 **정보통신기술**로 구성되어 있으므로, 도심항공교통(UAM)과 첨단항공교통(AAM)의 시스템 설계 및 운용에 있어 학습한 **정보통신기술**을 활용할 수 있는 능력이 중요하므로, 실습 및 프로젝트를 통해 기술구현 능력을 배양해야 함

다. 이론과 실습을 통해 습득한 지식과 기술을 실제 현업에서 필요로 하는 기능 개발에 적용할 수 있는 **실무응용능력**은 미래모빌리티 산업에서 중요한 역량으로 다양한 개발도구와 소프트웨어를 활용하여 실무에서 발생할 수 있는 문제를 해결하고 필요로 하는 기능을 구현할 수 있는 기술적 능력이 필요함

라. 미래모빌리티 시스템은 기존의 전통적인 교통수단과는 다른 혁신적인 방식으로 운영될 예정임으로, 이론적인 학습에서 벗어나 현장에서의 실제 문제를 해결하기 위한 창의적인 사고와 접근방식이 필요함, 학생들은 기존의 문제를 새로운 시각에서 해결할 수 있는 **창의적사고능력**을 개발하여야 함

마. 도심항공교통(UAM)과 첨단항공교통(AAM)의 시스템은 비행경로 최적화, 배터리에 의한 비행시간관리, 장애물에 대한 충돌회피시스템 등 다양한 요소들의 고려가 필요하며, 학생들은 이러한 복합적인 문제를 데이터 분석을 통해 파악하고, 문제해결을 위한 실질적인 **복합문제해결능력**이 필요함.

바. 도심항공교통(UAM)과 첨단항공교통(AAM)의 시스템은 복잡한 기술과 시스템적 요소들로 결합되어 있으므로 시스템을 개발하고 운영하기 위해서는 문제를 절차적으로 접근하고, 주어진 임무를 효과적으로 수행할 수 있는 합리적인 사고능력이 필요하므로, 학생들은 논리적이고 종합적인 사고를 통해 문제를 해결할 수 있는 **논리적·종합적 사고능력**이 필요함

5. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	학점	학기 구분						비고
			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습	
소전	미래항공모빌리티시작하기	3	3	-	3	-	-	-	
소전	미래항공전자시스템기초	3	3	-	3	-	-	-	
소전	미래모빌리티기술과프로그래밍	3	3	-	3	-	-	-	
소전	미래형항공기설계의첫걸음	3	-	-		3	-	3	
소전	미래항공모빌리티자동제어기술	3	-	-	-	3	3		
소전	미래모빌리티인공지능과영상처리실습	2	-	-		2	-	2	
전공과목 합계		17	9	0	9	8	3	5	

6. 교육과정 이수체계도

학기	과목명		
1학기	미래 항공 모빌리티 시작하기 3-0-3	미래 항공 전자시스템 기초 3-0-3	미래모빌리티 기술과 프로그래밍 3-0-3
2학기	미래형 항공기 설계의 첫걸음 3-0-3	미래 항공 모빌리티 자동제어 기술 3-3-0	미래모빌리티 인공지능과 영상처리 실습 2-0-2

7. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
소전	미래항공모빌리티시작하기	50	20				30	100
소전	미래항공전자시스템기초	30	20	50				100
소전	미래형항공기설계의첫걸음	20	40	40				100
소전	미래모빌리티기술과프로그래밍		50	30	20			100
소전	미래항공모빌리티자동제어기술	20	40				40	100
소전	미래모빌리티인공지능과영상처리실습	20	40				40	100
역량 총합		140	210	120	20	0	110	

8. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	미래 항공 모빌리티 시작하기	과목명(영문)	Fundamentals of Future Air Mobility
개요 및 특성	• UAM(도심항공교통)과 AAM(첨단항공교통)을 구성하는데 필요한 기술요소 및 사회·정책적인 요소 전반에 대한 학습을 수행한다.		
교과목표	• 미래모빌리티 산업을 구성하는 UAM(도심항공교통)과 AAM(첨단항공교통)에 필요한 기술요소 및 사회·정책적인 요소 전반에 대한 학습을 수행한다.		
교과내용	• eVTOL, 드론 등 다양한 항공기 기술과 비행원리 • KS 제도규격		• 미래모빌리티 산업 • 2D 설계 SW
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	• 미래모빌리티 산업 발전의 필요성과 구성요소를 이해하는 능력	시험, 실습, 발표
정보기술활용능력 (MC2)	20%	• eVTOL, 드론 등 다양한 항공기 기술과 비행원리에 대한 이해 능력	시험, 실습, 발표
논리적·종합적 사고능력(MC6)	30%	• KS 제도 규격을 이해하고 2D 기초 설계를 할수 있는 능력	시험, 실습, 발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	미래 항공 전자시스템 기초	과목명(영문)	Fundamentals of Future Aviation Electronic Systems
개요 및 특성	• UAM(도심항공교통)과 AAM(첨단항공교통)을 구성하는 항공전자시스템을 이해하기 위하여 기초 전자회로에 대한 학습과 임베디드시스템 하드웨어 구성 및 동작에 대하여 학습한다.		
교과목표	• UAM(도심항공교통)과 AAM(첨단항공교통)에 필요한 항공전자시스템을 이해한다.		
교과내용	• 전압, 전류, 저항 및 직병렬 회로등에 대한 기초 전자회로에 대한 학습을 수행한다. • 전자기와 전자기유도 및 인덕턴스와 인덕터에 대한 학습을 수행한다. • 저항성(R), 유도성(L), 용량성(C) 회로에 대한 학습을 수행한다. • 임베디드 아키텍처 및 시리얼, SPI/I2C 통신에 대한 학습을 수행한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	• UAM(도심항공교통)과 AAM(첨단항공교통)을 구성하는 항공전자시스템을 이해 능력	시험, 실습, 발표
정보기술활용능력 (MC2)	20%	• UAM(도심항공교통)과 AAM(첨단항공교통)을 구성하는 전자회로 및 임베디드시스템의 이해 능력	시험, 실습, 발표
실무응용능력 (MC3)	50%	• 전자회로와 임베디드 시스템 하드웨어 구현 실습을 통한 실무 응용능력	프로젝트, 포트폴리오

과목 프로파일			
과목명(국문)	미래형 항공기 설계의 첫걸음	과목명(영문)	Introduction to Future Aircraft Design
개요 및 특성	• 미래모빌리티의 기체 설계에 필요한 배경지식을 학습하고, 설계 SW를 통해 설계 역량을 배양한다.		
교과목표	• 미래 모빌리티 설계를 위해 2D/3D 설계 기초 및 3D 프린터 기초를 학습한다.		
교과내용	• 3D 설계 SW 명령어 기초 • 2D 도면의 이해 및 3D 설계 실습 • 3D 프린팅 기초		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	20%	• 미래모빌리티 기체 설계를 위한 3D 설계 SW 명령어를 이해하는 능력	시험, 실습, 발표
정보기술활용능력 (MC2)	40%	• KS 제도 규격을 기반으로 하는 3D 설계 능력	시험, 실습, 발표
실무응용능력 (MC3)	40%	• 3D 프린터 출력을 할수 있는 능력	프로젝트, 포트폴리오

과목 프로파일			
과목명(국문)	미래모빌리티 기술과 프로그래밍	과목명(영문)	Future Mobility Technologies and Programming
개요 및 특성	• UAM(도심항공교통) 기술구현을 위한 ROS(로봇운용체계) 및 ICT 프로그래밍 학습을 수행한다.		
교과목표	• ROS(로봇운영체계) 기본적인 이해 • ICT 프로그래밍 기술에 대한 이해 • 마이크로 컨트롤러에 대한 이해 및 활용		
교과내용	• ROS(로봇운영체계) 구조와 기본 개념학습 및 활용 • UAM(도심항공교통)에 활용되는 주요센서 활용 • ROS(로봇운영체계)를 활용한 시뮬레이션 환경구축 • UAM(도심항공교통) 관련 팀 프로젝트 수행		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☑ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☐ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
정보기술활용능력 (MC2)	50%	• UAM(도심항공교통) 구현에 활용되는 ROS(로봇운영체계)와 ICT 프로그래밍을 학습하는 정보기술활용능력	시험, 실습, 발표
실무응용능력 (MC3)	30%	• 미래모빌리티 구현에 필요한 ROS(로봇운영체계)와 ICT 프로그래밍, 마이크로컨트롤러 기반으로한 팀 별 프로젝트 수행으로 인한 실무응용능력	프로젝트, 포트폴리오
창의적사고능력 (MC4)	20%	• 미래모빌리티 기능구현에 따른 현장 테스트 결과 분석을 통해 복합적인 문제점을 해결하는 창의적 사고능력	발표, 보고서

과목 프로파일			
과목명(국문)	미래 항공 모빌리티 자동제어 기술	과목명(영문)	Future Aviation Mobility Automatic Control Technology
개요 및 특성	· 미래 항공에 적용되는 자동제어에 대한 공학적인 문제를 처리하는데 필요한 기초능력을 부여하기 위하여 미래 항공에 적용되는 자동제어 및 무인항공기 자동제어를 이해하도록 학습한다.		
교과목표	· 미래 항공에 사용되는 자동제어에 대하여 학습한다.		
교과내용	· 미래 항공 자동제어 시스템의 개요 · 미래 항공 자동제어 시스템의 구성요소 및 주요기능 · 미래 드론·UAM 항공기의 자동제어 · 미래 항공 비행제어의 기본개념 · 미래 항공 자동제어 시스템의 제어이론		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	20%	· 무인화 되어가는 미래 항공의 자동제어를 이해 할 수 있다.	시험, 실습, 발표
정보기술활용능력(MC2)	40%	· 미래 항공에 적용되는 자동제어를 이해 할 수 있다.	시험, 실습, 발표
논리적·종합적 사고능력(MC6)	40%	· 필요에 따라 적용되는 자동제어를 설정 할 수 있다.	시험, 실습, 발표

과목 프로파일			
과목명(국문)	미래모빌리티 인공지능과 영상처리 실습	과목명(영문)	Computer Vision for Future Mobility
개요 및 특성	· 미래모빌리티를 위한 인공지능 기술과 영상 데이터 처리에 중점을 두어, 객체 검출, 추적, 인식 등 다양한 영상처리 알고리즘을 학습하고 실습한다. 실제 사례와 프로젝트를 통해 인공지능 모델 설계 및 최적화 능력을 배양하며, 창의적인 문제 해결을 통해 AI 응용 서비스를 개발할 수 있는 역량을 강화한다. 이를 통해 미래모빌리티 분야에 필요한 영상 기반 AI 기술을 이해하고 실무에 적용할 수 있는 능력을 함양한다.		
교과목표	· 미래모빌리티를 위한 영상 기반 인공지능 기술 이해 및 활용 능력 배양 · 미래모빌리티 분야의 인공지능 모델 설계 및 최적화 역량 개발 · 창의적 문제 해결을 통한 AI 응용 서비스 개발 역량 강화		
교과내용	· 미래모빌리티를 위한 인공지능 개요 · 영상 데이터 증강, 객체 검출, 추적, 인식 알고리즘 구현 및 활용 · 인공지능 모델 설계 및 최적화 · 영상 데이터를 활용한 프로젝트 기획 및 실습 · 영상 데이터의 특성과 데이터 수집 및 전처리 · 자율주행 및 미래모빌리티 사례 분석 · 영상 데이터를 활용한 AI 응용 서비스 개발		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☑ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	20%	· 영상처리, 인공신경망의 기본원리와 이론에 대한 깊은 이해와 그것이 실제 어떻게 적용되는지를 아는 능력	시험, 보고서
정보기술활용능력(MC2)	40%	· 현대사회에서 필수적인 정보 기술(Data, Cloud, AI 등)을 효율적으로 활용하여 프로젝트의 설계, 계획, 관리를 최적화하는 능력	시험, 보고서, 발표
논리적·종합적 사고능력(MC6)	40%	· 데이터를 기반으로 과학적인 방법으로 결과를 도출하는 귀납적 사고능력과 두 가지 이상의 개념과 정리로부터 문제를 해결할 수 있는 합리적이고 입체적인 사고능력	시험, 보고서, 발표

9. 소단위전공 이수 요건

가. 미래모빌리티 마이크로디그리 교과목 15학점 이상 이수

나. 포트폴리오용 프로젝트(마이크로디그리 교과목 과제) 1개 이상 수행

의료데이터분석&시각화 마이크로디그리
Medical Data Analysis & Visualization

1. 교육목표

4차 산업혁명의 핵심 기술인 인공지능(AI), 빅데이터, IoT, 클라우드 컴퓨팅을 활용하여 의료 데이터를 기초 데이터로 활용하여 실시간 분석 및 모니터링 시스템을 설계하고, 산업 현장에서 바로 적용 가능한 데이터 분석 및 문제 해결 역량을 갖춘 전문 인재를 양성하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 데이터의 구조적 특성을 이해하고 데이터 분석과 시각화를 통해 핵심 정보를 도출하는 능력을 배양하며, 실무 중심의 데이터 분석 도구와 플랫폼 활용을 통해 현장에서 바로 적용 가능한 기술을 습득할 수 있도록 한다. 또한, 데이터 기반 문제 해결 능력과 창의적 사고를 통해 의료 산업 내 혁신을 탐구하며, 최신 글로벌 헬스케어 트렌드와 데이터 분석 사례를 학습하여 국제적 경쟁력을 갖춘 인재로 성장할 수 있도록 한다.

2. 교과 운영 방안

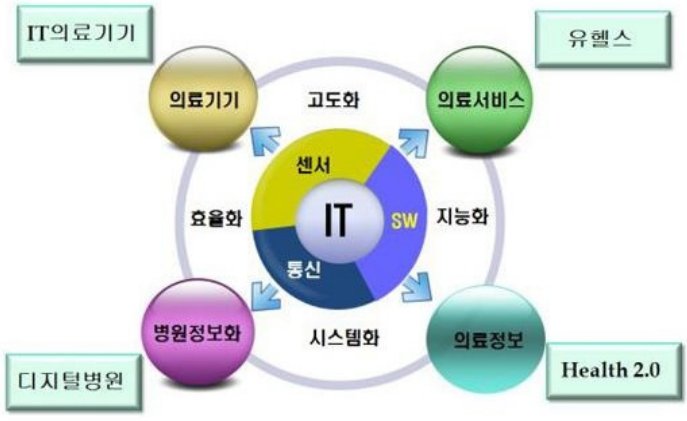
데이터에 대한 심층적인 이해를 바탕으로 정보 시스템을 설계하고, 최신 인공지능(AI)과 빅데이터 처리 기술(Spark, Hadoop)을 활용한 데이터 분석 및 모니터링 플랫폼을 개발하는 데 초점을 맞추고 있다. 이를 통해 병원 및 헬스케어 기관뿐만 아니라 데이터를 사용하는 기관에 데이터를 효율적으로 관리하고 활용할 수 있는 전문 소프트웨어 및 시스템 개발 역량을 배양한다. 학생들은 데이터를 기반으로 한 실시간 데이터 수집 및 처리 시스템의 프로토타입을 설계하며, IoT 및 웨어러블 기술을 활용한 데이터 통합 및 실시간 모니터링 사례를 학습하고, 데이터를 처리하고 분석할 수 있는 소프트웨어 플랫폼을 설계하고, 이를 기반으로 사용자 인터페이스(UI)와 대시보드를 개발한다. 산학 협력을 통해 헬스케어 기업 및 의료 기관 등과의 프로젝트를 수행하며 실질적인 문제 해결 능력을 강화하고, 이론 수업과 실습 수업을 병행하여 실무에 바로 적용 가능한 기술을 습득하고, 프로젝트 기반 학습(PBL)과 최신 사례 연구를 활용한 토론 및 발표를 통해 창의적 사고력과 문제 해결 능력을 함께 배양한다.

3. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (의사소통능력)	의료데이터분석&시각화 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)	의료데이터분석&시각화 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 (전공직무능력)	의료데이터분석&시각화와 관련하여 직무수행에 필요한 의료 데이터 분석 실습 및 머신러닝을 활용한 예측 모델링 실습에서 전문적 지식과 융합적 융복합적 지식 획득 능력, 그리고 지식의 이해와 종합적 사고 능력	시험, 실습 보고서
MC4 (창의적문제해결능력)	의료데이터분석&시각화와 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)	의료데이터분석&시각화를 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 산업혁명 시대를 맞아 의료 분야에서도 데이터를 활용하려는 시도가 지속적으로 증가하고 있으며, 데이터 활용, 분석 기술, 인공지능은 질병 예방, 진단 및 치료를 위한 의료 장비와 융합되고 있습니다. 이에 따라, 시대적 요구에 부응하여 의료데이터분석 &시각화 분야의 전문성을 갖춘 인재를 양성하기 위해 본 교육과정을 개설·선정하였다.



5. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	학점	학기 구분						비고
			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습	
소전	의료데이터분석실습	3	3	1	2				
소전	머신러닝을활용한예측모델링실습	3				3	1	2	
소전	헬스케어IoT및웨어러블기술실습	3	3	1	2				
소전	의료빅데이터관리실습	3	3	1	2				
소전	의료데이터모니터링시스템실습	3				3	1	2	
전공과목 합계		15	9	3	6	6	2	4	

6. 교육과정 이수체계도

학기	과목명		
1학기	의료 데이터 분석 실습 3-1-2	헬스케어 IoT 및 웨어러블 기술 실습 3-1-2	의료 빅데이터 관리 실습 3-1-2
2학기	머신러닝을 활용한 예측 모델링 실습 3-1-2	의료 데이터 모니터링 시스템 실습 3-1-2	

7. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
소전	의료데이터분석실습	5	20	30	15	10	20	100
소전	머신러닝을활용한예측모델링 실습	5	20	30	15	10	20	100
소전	헬스케어IoT및웨어러블기술실습	5	20	30	15	10	20	100
소전	의료빅데이터관리실습	5	20	30	15	10	20	100
소전	의료데이터모니터링시스템실습	5	20	30	15	10	20	100
역량 총합		25	100	150	75	50	100	

8. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	의료 데이터 분석 실습	과목명(영문)	Medical Data Analysis Practice
개요 및 특성	• 의료 데이터의 특성과 구조를 이해하고, 데이터를 수집, 저장, 관리하는 방법을 학습하는 과목입니다. 데이터 정제와 품질 관리를 통해 실질적인 데이터 분석 역량을 배양하며, 의료 데이터를 기반으로 한 의사결정 지원 능력을 기르며, 데이터베이스와 SQL 기술과 Python 등의 도구 및 의료 데이터의 보안 및 프라이버시 관리 방법을 학습한다.		
교과목표	• 의료 데이터의 기본 구조와 특성을 이해하고, 의료 데이터를 효과적으로 수집, 저장, 관리하는 방법을 습득하여 데이터 품질 관리와 정제 기술을 통해 실무에서의 데이터 활용 능력을 강화한다.		
교과내용	• 데이터베이스 활용: MySQL 등을 활용한 의료 데이터 관리 실습. • 데이터 정제: Python (Pandas, Numpy)으로 결측값 처리, 이상치 탐지. • 보안 관리: 의료 데이터에서의 개인정보 보호 및 보안 방법 학습.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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
창의적문제 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(국문)	머신러닝을 활용한 예측 모델링 실습	과목명(영문)	Predictive Modeling Practice Using Machine Learning
개요 및 특성	• 머신러닝 알고리즘의 원리와 응용을 이해하고, 의료 데이터를 활용하여 예측 모델을 설계 및 평가하여 실제 의료 데이터를 기반으로 실무에 적합한 문제 해결 능력을 배양합니다.		
교과목표	• 머신러닝의 기본 개념과 의료 데이터 활용 방법을 이해하고, 다양한 머신러닝 알고리즘을 의료 데이터 분석에 적용하여 예측 모델의 성능을 평가하고 최적화하는 기술을 습득한다.		
교과내용	• 지도학습/비지도학습: 로지스틱 회귀, 의사결정 트리, 랜덤 포레스트 학습. • 모델 성능 평가: scikit-learn을 활용한 모델 평가 및 튜닝 실습. • 실제 사례: 감염 확산 예측 모델 및 낙상 위험 예측 모델 개발.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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
창의적문제 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(국문)	헬스케어 IoT 및 웨어러블 기술 실습	과목명(영문)	Healthcare IoT and Wearable Technology Practice
개요 및 특성	• IoT와 웨어러블 기기를 활용해 의료 데이터를 실시간으로 수집하고 분석하는 기술과 심박수, 혈압 등의 생체 신호 데이터를 기반으로 의료 모니터링 시스템을 설계 및 실습한다.		
교과목표	• IoT 및 웨어러블 기술을 활용한 데이터 수집 및 처리 능력을 배양하고, IoT 플랫폼과 통신 프로토콜의 기본 개념을 이해하며, 의료 분야에서 IoT 기술을 활용한 혁신적 응용 사례를 학습한다.		
교과내용	• 웨어러블 기기 데이터 수집: Raspberry Pi, Arduino 활용 실습. • IoT 플랫폼 연결: MQTT 또는 HTTP 프로토콜을 통한 데이터 전송. • 실제 사례: 심장 모니터링 시스템 설계 및 데이터 시각화.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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
창의적문제 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(국문)	의료 빅데이터 관리 실습	과목명(영문)	Medical Big Data Management Practice
개요 및 특성	• 빅데이터 플랫폼(Hadoop 및 Spark 등)을 활용하여 대규모 의료 데이터를 관리하고 분석하는 기술과 의료 데이터를 기반으로 데이터 웨어하우스 및 데이터 레이크를 설계하여 의료 빅데이터의 저장 및 분석 체계를 학습하여, 의료 데이터의 효율적인 저장, 처리, 관리 방법을 실습하며, 빅데이터의 핵심 개념을 이해한다.		
교과목표	• 빅데이터 플랫폼의 기본 개념과 활용 방법을 이해하며, 대규모 의료 데이터를 효과적으로 처리하고 분석한 의료 데이터를 기반으로 한 데이터 웨어하우스 및 레이크를 설계하는 방법을 학습한다.		
교과내용	• 빅데이터 플랫폼: Apache Hadoop 및 Spark 활용 실습. • 분산 처리 기술: HDFS를 활용한 데이터 분산 처리 학습. • 실제 사례: 환자 데이터를 기반으로 한 분석 시스템 설계.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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
창의적문제 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(국문)	의료 데이터 모니터링 시스템 실습	과목명(영문)	Medical Data Monitoring System Practice
개요 및 특성	• 실시간 의료 데이터를 분석하고 모니터링할 수 있는 시스템을 설계 및 구축하고 Kafka와 Tableau와 같은 도구를 활용하여 실시간 데이터 스트리밍과 대시보드를 개발하여 의료 현장에서 발생하는 문제에 실시간 대응할 수 있는 능력을 기른다.		
교과목표	• 의료 데이터 스트리밍 기술을 활용한 실시간 모니터링 역량을 배양하고, 실시간 데이터를 시각화하여 의료진과 환자 간의 효율적인 소통을 지원할 수 있는 실시간 모니터링 시스템 설계 및 구현 능력을 학습한다.		
교과내용	• 데이터 스트리밍: Apache Kafka를 활용한 실시간 데이터 처리. • 대시보드 설계: Tableau를 활용한 실시간 데이터 시각화. • 실제 사례: 생체 신호 모니터링 및 경고 시스템 구축.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	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
창의적문제 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. 소단위전공 이수 요건

- 의료데이터분석&시각화 마이크로디그리 교과목 12학점(4과목) 이상 이수

AI기반환경디자인홍보 마이크로디그리
Public-relations of environment-design on based AI Micro Degree

1. 교육목표

가. 교육목적

우리가 살고 있는 지구는 닫힌 체계이다. 모든 생명체에 필요한 물질은 반드시 순환되어야 한다. 모든 동식물은 생존을 위해 다른 생명체들과 경쟁하고 협조하는 가운데 환경을 바꾸어 간다. 환경과의 관계에서 인간은 첫째, 기술의 힘으로 지구생태계를 지배하게 되었고, 둘째, 자기 생존을 넘어 무한 증식으로 다른 생태환경을 파괴할 수 있는 종이 되었다. 지구상에서 일어나는 모든 물리적, 화학적 과정의 물질은 재순환 되어야 하며, 재순환 되지 않으면 오염 물질로 남는다. 최근에 나타나는 환경문제는 인간의 과도한 물질사용으로 인해 지구생태계에 가해지는 압력과 이를 수용해야 하는 생태계의 능력 사이에서 균형을 맞추지 못해 발생하는 현상이다. 지구온난화는 대기 중에 온실가스가 지표로부터 방출되는 장파인 적외선을 흡수하여 지구가 더워지는 현상이다.

'인공지능(AI) 기반 환경디자인홍보' 소단위 전공의 개설은 전 세계적 온난화 환경 위기에 직면한 최근, 이슈 콘텐츠인 'AI'와 'ESG' 환경과 같은 융복합적 가치의 중요성에 초점을 맞추고 있다. 또한 이 교과목은 디지털 기술의 변화를 주도하는 인공지능(AI) 트렌드와 현대사회의 지속가능한 주거 환경의 사회적 가치인 ESG 이슈와의 생존과 성장에 직결되는 핵심적인 가치로 자리매김하고 있는 '온난화 현상'과 밀접한 연관성에 그 맥을 형성하고자 한다. 아울러 AI시대에 효과적으로 대처하는 인재교육, 향후 중장기적 홍보 및 마케팅적 캠페인 패러다임 전환에 충실히 공감하는 역량교육의 실천 차원에서 비롯되었다.

나. 필요성

포스트코로나시대이자 4차 디지털 산업혁명의 환경속에서, 건축 관련 인공지능(AI)과 ESG[Environment(환경), Social(사회), Governance(지배구조)] 홍보 이슈는 유비쿼터스적인 캠페인과 교육적 솔루션의 체계화에 중요한 시사점을 제공한다.

이러한 측면과 함께, 지구온난화 현상은 1970년대에 예상했던 추세보다 근래에 더욱 가파르게 상승하고 있다. 지구 기상이변도 발생빈도가 커지고 있다. 이에 따라 1990년, 세계 각국 정상들이 의정서에 합의하고, 온실가스 감축을 약속했다. 그러나 개도국들은 환경부담금 면제와 선진국들이 더욱 많은 부담을 떠안아야 한다는 주장을 제기했다. 그러면서 구속력이 없는 협약에 그치게 되었다. 온난화에 따라 북극해의 빙하가 녹으면서 해수면 상승이 가시화 되면서 1994년에 UN기후협약으로 발효되었다. 도서국가연합 및 유럽국가들은 구속력 있는 감축 의무규정을 요구했다. 그렇지만 미국 등 에너지 다소비국들은 노력 사항으로 규정했다. 하지만 2000년대에 들어 빈번한 기상이변, 극심한 강수량변화 및 빨라진 해수면 상승으로 심각한 자연생태계 변화와 사회경제적 피해가 발생하게 되었다. 상황에 이렇게 되자 국제사회는 온실가스 감축 의무만으로는 온난화 방지가 어렵다는 점을 인식하게 되었다. 1997년 교토의정서를 채택하고 강제성 있는 감축 목표를 설정해 온실가스 배출권을 상품으로 거래할 수 있게 했다. 이후 2011년부터 4년간 협상을 지속해 2020년 이후에 모든 국가에 적용되는 새로운 감축 목표를 설정하고 이를 감시할 수 있는 협약을 파리에서 서약했다. 1998년 4월, 한국은 범정부 대책기구를 구성·결의했다. 2005년, 외교통상부 안에 기후변화대책특별팀을 설정하고 외교안보연구원과 재외공관을 중심으로 기후변화 협상 대책특별팀을 설치하고 운용에 들어갔다. 한편, 최근 환경부는 선진국에 해당하는 의욕적인 온실가스 감축목표에 합의하고 탄소 제로, RE100 등 구체적 감축 활동을 지원하고 있다.

이러한 인공지능(AI) 환경에 걸맞은 기후변화 대책엔 정부, 기업 및 교육기관, 소비자 개인의 확고한 결심과 총체적인 노력이 필요하다고 할 수 있다. 특히 에너지 사용과 산업활동을 주도하고 있는 기업들과 함께 대학에서의 해당 관련 교육적 성과를 통하여 온실가스 감축을 최우선 경영목표로 설정하고 이를 이루어내야 한다. 또한 이를 기반으로 인공지능(AI) 환경의 ESG 이슈의 적용에 대응하는 안전과 미래를 보장받기 위해서는 중장기적인 교육적 여건과 해당 전문인력의 양성과 홍보 전문가의 배양이 추진되어야 한다.

아울러 본 전공 교과목에서는 비쥬얼라이제이션을 중심으로 한 홍보마인드 고취과정을 교육하는 방향으로 과목을 설정하며, 건축, 토목 등 모든 공학전공자들에게 부족한 마케팅의식 및 홍보 마인드(능력)을 함양시켜줄 수 있는 것에 초점을 맞추고자 한다. 특히, '건축, 기술, 환경 등의 전공'과 '홍보' 전공의 전공지식을 함양한 인재를 양성하는 것에 중점을 두고자 한다.

2. 교과 운영 방안

가톨릭관동대학교 AI기반 환경디자인홍보 마이크로디그리 전공은 21세기에 각광받는 분야인 AI기반 환경디자인홍보 계의 유능한 인력양성을 목표로 설립 되었으며, 국내외 기업계를 이끌어가기 위해서 관련학과들과 협력하여 전인교육의 장을 만들어가고자 합니다. 현장감 있는 교육을 위하여 견학과정을 마련하고, 실무분야에서 유능한 전문가를 강사로 모시고 전문지식도 함께 배우고자 합니다. 그리고 전공분야와 관련하여 학생들의 다양한 공모전을 위한 작품 제작과 관련 논문출품에 적극적으로 지원하여 학생들의 전공에 대한 열의를 향상시키기 위해 노력하고자 합니다. 또한 AI기반 환경디자인홍보의 이론적 측면과 실질적인 차원에 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.

3. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (소통능력)	사회, 문화, 경제, 정치 및 국내외 다양한 환경적 차원에서, AI기반 환경디자인홍보 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 작품 제작 및 편집 관련 소프트웨어를 설치하고 운영하는 방법을 파악하며, 기획안을 이해하고, 창의적이고 효과적인 작품자료를 만들 수 있어야 한다. 또한 외국어에 대한 숙련도를 높여 세계, AI기반 환경디자인홍보를 이해하고 전공 관련 자료를 수집, 활용, 발표 및 이해능력을 연마 및 적용하고, 외국 기업의 기획서와 작품내용을 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 AI기반 환경디자인홍보의 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 AI기반 환경디자인홍보 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 AI기반 환경디자인홍보 문제를 분석하고, 해당 기업의 AI기반 환경디자인홍보 관련 논의와 제안에 관한 솔루션을 제안할 수 있는 것을 말한다. 또한 기업 및 제품 관련 다양한 작품(기획서, 마케팅, 아이디어 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(AI기반 환경디자인홍보 등) 관련 지식을 이해하고, 롤모델(글로컬 기업과 기업인 등)의 업적을 분석하여 자신만의 청사진 등을 제시할 수 있는 것을 말한다. 또한 기업의 AI기반 환경디자인홍보 관련 사례 등을 설명할 수 있고, AI기반 환경디자인홍보 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 (공동체관계능 력)	AI기반 환경디자인홍보 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 AI기반 환경디자인홍보 학습, 프로젝트 활동, AI기반 환경디자인홍보 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

4. 전공능력 선정 배경

- MC1(소통능력) : AI기반 환경디자인홍보는 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 해외 글로벌 기업을 클라이언트로 확보할 수 있는 기회가 높아졌으며, 국내 기업들 역시 해외시장으로 진출하면서 해외 수용자들을 대상으로 AI기반 환경디자인홍보 활동을 펼칠 수 있는 기회 역시 높아졌다. 이에 외국어(주로 영어)를 활용한 기획이나 크리에이티브 창작물들을 생산할 수 있는 능력이 필요하다.
- MC2(전공이론이해능력) : AI기반 환경디자인홍보 업무 분야와 관련된 직업 현장에서 빠른 적응과 창의적인 기획력을 발휘하기 위해서는 AI기반 환경디자인홍보 관련 이론에 대한 광범위한 지식과 다양한 실무적인 체험을 토대로 한 전공직무에 대한 이해 능력이 요구된다. 또한 AI기반 환경디자인홍보 관련 기획은 탄탄한 이론적 토대 위에서 이루어진다. AI기반 환경디자인홍보 관련 이론이 기획과정에 체계적으로 반영될 수 있도록 하기 위해서는 이론에 대해 철저하게 분석하고 시사점을 도출할 수 있는 능력이 필요하다
- MC3(전문아이디어기획력) : AI기반 환경디자인홍보는 효과적인 설득을 위한 아이디어 도출이 생명이다. 창의적이면서도 효과적인 아이디어를 생산해 내기 위해서는 아이디어의 근거가 될 수 있는 AI기반 환경디자인홍보 관련 전문적인 이론적 지식과 시장 및 환경에 대한 분석을 통합적으로 활용할 수 있는 전문적인 아이디어 기획 능력이 요구된다.
- MC4(창의적분석해결력) : AI기반 환경디자인홍보 활동은 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 AI기반 환경디자인홍보 활동은 시장 및 환경에 대한 분석을 토대로 마련된 전략 위에서 실행되므로, 환경에 대한 분석 능력과 분석 결과로부터 시사점을 도출할 수 있는 통찰력이 필요하다. 아울러 AI기반 환경디자인홍보 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 AI기반 환경디자인홍보 활동은 변화하는 환경을 적극적으로 수용하는 트랜드 리더로서의 능력을 요구하고 있다. 따라서 AI기반 환경디자인홍보 분야의 실무자가 되기 위해서 스스로 목표설정, 자신의 능력, 적성, 특성들을 발전시킬 수 있는 관리, 개발하는 능력들이 필요하다.
- MC6(공동체관계능력) : AI기반 환경디자인홍보 분야는 기획, 카피라이팅, 매체 관리, 콘텐츠 제작 등 다양한 영역으로 구성되어 하나의 통합된 산출물들을 형성하게 되므로, AI기반 환경디자인홍보 활동의 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 AI기반 환경디자인홍보 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.

5. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	학점	학기 구분						비고
			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습	
소전	글로벌AI홍보론	3				3	3		
소전	AI건설관리	3	3	3					
소전	AI환경개론	3	3	3					
소전	AI스마트마케팅	3				3	3		
소전	PR사례와 AI실습	3	3	2	1				
소전	AI환경디자인	3				3	2	1	
전공과목 합계		18	9	8	1	9	8	1	

6. 교육과정 이수체계도

학기	과목명		
1학기	AI건설관리 3-3-0	AI환경개론 3-3-0	PR사례와 AI실습 3-2-1
2학기	글로벌AI홍보론 3-3-0	AI스마트마케팅 3-3-0	AI환경디자인 3-2-1

7. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
소전	글로벌AI홍보론	50			30		20	100
소전	AI건설관리		20	20	30	30		100
소전	AI환경개론		30		50	20		100
소전	AI스마트마케팅		20	20	30	30		100
소전	PR사례와 AI실습	40	20	30			10	100
소전	AI환경디자인		30	30	20	20		100
역량 총합		90	120	100	160	100	30	

8. 교과목 프로파일

<table>
<tr><td colspan="4">과목 프로파일</td></tr>
<tr><td>과목명(국문)</td><td>글로벌AI홍보론</td><td>과목명(영문)</td><td>Global AI Public-relations</td></tr>
<tr><td>개요 및 특성</td><td colspan="3">· 이 수업은 수강학생들에게 급변하는 인공지능(AI) 시대에 적합한 소셜미디어를 기반으로 기존의 미디어 채널, 플랫폼 등의 활용하는 다각적인 홍보전략의 습득과 전문역량을 배양하는 데 의미가 있다.</td></tr>
<tr><td>교과목표</td><td colspan="3">· 본 교과목은 새로운 인공지능(AI) 시장으로의 진입을 위한 관문 역할인 글로벌 AI홍보, 새로운 지역으로 확장에 필수적인 그 지역의 문화, 언어, 경제적 환경 등을 이해하고, 그에 맞는 마케팅 전략을 학습한다.</td></tr>
<tr><td>교과내용</td><td colspan="3">· 본 강좌는 글로벌한 인공지능(AI) 시대의 경쟁력 향상과 홍보이미지의 강화, 그리고 전략적 활용과 구축성장을 지속적으로 추구할 수 있는 교육역량을 다양한 사례를 중심으로 이해하도록 한다.</td></tr>
<tr><td>교수·학습 방법</td><td colspan="3">☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등)
☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타</td></tr>
<tr><td colspan="4">역량/수행준거 정의</td></tr>
<tr><td>전공능력</td><td>가중치</td><td>수행준거</td><td>평가방법</td></tr>
<tr><td>소통능력 (MC1)</td><td>50%</td><td>· 사회, 문화, 경제, 정치 및 국내외 다양한 환경적 차원에서, AI기반 환경디자인홍보 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 작품 제작 및 편집 관련 소프트웨어를 설치하고 운영하는 방법을 파악하며, 기획안을 이해하고, 창의적이고 효과적인 작품자료를 만들 수 있어야 한다. 또한 외국어에 대한 숙련도를 높여 세계, AI기반 환경디자인홍보를 이해하고 전공 관련 자료를 수집, 활용, 발표 및 이해능력을 연마 및 적용하고, 외국 기업의 기획서와 작품내용을 이해할 수 있도록, 이에 상응하는 공인어학점수를 취득할 수 있는 것을 말한다.</td><td rowspan="3">· 이론 : 필기시험
· 실습 : 개인/팀별 과제
· 발표, 프로젝트, 작품
· 현장학습 이수</td></tr>
<tr><td>창의적분석 해결력(MC4)</td><td>30%</td><td>· 전공 관련 AI기반 환경디자인홍보 문제를 분석하고, 해당 기업의 AI기반 환경디자인홍보 관련 논의와 제안에 관한 솔루션을 제안할 수 있는 것을 말한다. 또한 기업 및 제품 관련 다양한 작품(기획서, 마케팅, 아이디어 등)을 분석하여 효과적 설득 메시지 도출 방법을 제시할 수 있는 것을 말한다.</td></tr>
<tr><td>공동체관계 능력(MC6)</td><td>20%</td><td>· AI기반 환경디자인홍보 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 AI기반 환경디자인홍보 학습, 프로젝트 활동, AI기반 환경디자인홍보 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.</td></tr>
</table>

과목 프로파일			
과목명(국문)	AI건설관리	과목명(영문)	AI construction
개요 및 특성	• 본 교과목의 목표는 AI시대 건설 현장관리의 분야를 ① 건축시공현장 ② 건축설계사무소 ③ 구조설계사무소 ④ 인테리어디자인 사무소 등으로 나누어, 각각의 현장에서 행해지는 현장의 작업내용 및 현장여건을 습득하고 관리하는 능력을 배양하는 과목이다.		
교과목표	• 본 교과목은 건설업의 사업관리의 능력에 따라 프로젝트의 성공 실패가 좌우되는 만큼 프로젝트의 건설관리 프로세스와 관리기법을 학습한다. 교과목의 내용은 산업체 현장의 책임자와 담당교수가 협의하여 결정한다.		
교과내용	• 본 강좌는 현 인공지능(AI) 시대에 적합한 다양한 분야의 실무현장에서 직접체험을 통하여 현장관리 능력을 기본적으로 익히도록 하는데 그 목적을 둔다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 사고기법(Design Thinking, TRIZ 등) ☐ 거꾸로학습 ☐ KOCW/MOOC 활용수업 ☐ 첨단기술 활용수업(예: Metaverse, AI, VR, AR) ☑ 기타		

역량/수행준거 정의			
전공능력	가중치	수행준거	평가방법
전공이론이해 능력(MC2)	20%	• 전공 직무의 직업 능력을 이해하고, 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고, 그 타당성을 입증할 수 있는 것을 말한다. 또한 AI기반 환경디자인홍보의 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)	20%	• 전공 관련 AI기반 환경디자인홍보 사안을 합리적으로 접근하며, 통합적, 마케팅적, 커뮤니케이션적 차원의 전문적이고 효율적인 아이디어와 기획을 제시할 수 있는 것을 말한다.	
창의적분석 해결력(MC4)	30%	• 전공 관련 AI기반 환경디자인홍보 문제를 분석하고, 해당 기업의 AI기반 환경디자인홍보 관련 논의와 제안에 관한 솔루션을 제안할 수 있는 것을 말한다. 또한 기업 및 제품 관련 다양한 작품(기획서, 마케팅, 아이디어 등)을 분석하여 효과적 설득 메시지 도출 방법을 제시할 수 있는 것을 말한다.	
자기개발능력 (MC5)	30%	• 전공 학문(AI기반 환경디자인홍보 등) 관련 지식을 이해하고, 롤모델(글로컬 기업과 기업인 등)의 업적을 분석하여 자신만의 청사진 등을 제시할 수 있는 것을 말한다. 또한 기업의 AI기반 환경디자인홍보 관련 사례 등을 설명할 수 있고, AI기반 환경디자인홍보 교육에 필요한 실습환경에 잘 적응하며, 관련 장비를 운영하는 것은 물론, 이에 따른 다양한 전공학습 자료를 수집 및 정리할 수 있는 것을 말한다.	

과목 프로파일			
과목명(국문)	AI환경개론	과목명(영문)	AI Environment Introduction
개요 및 특성	• 본 교과목의 목표는 디지털 AI 기반 환경 중심의 즉각적인 정보 공유 시대에 있어서, ESG가치를 선호하는 건설업계 차원에서 다각적인 글로벌 관리와 전략, 친환경적이고 기업의 사회적 책임(CSR)과 강력한 네트워크 구축하는 과정에 대해서 개괄적인 이론학습을 이해하는 데 있다.		
교과목표	• 본 강좌는 AI 중심의 환경 하에 건설업계의 경쟁력있는 전략과 전술을 효과적으로 이해할 수 있도록 디지털화와 소셜미디어를 통한 소통학습을 꾀하고자 한다.		
교과내용	• 본 교과목에서는 작업 업무공간의 효율성과 능률성, 제작시설과 인프라를 통한 지원 프로그램 등에 관한 현장학습 사례들을 학습하고, 투자 및 관리 능력의 목표를 실현하기 위해서 다양한 시설을 벤치마킹하도록 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
전공이론 이해능력(MC2)	30%	• 전공 직무의 직업 능력을 이해하고, 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고, 그 타당성을 입증할 수 있는 것을 말한다. 또한 AI기반 환경디자인홍보의 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
창의적분석 해결력(MC4)	50%	• 전공 관련 AI기반 환경디자인홍보 문제를 분석하고, 해당 기업의 AI기반 환경디자인홍보 관련 논의와 제안에 관한 솔루션을 제안할 수 있는 것을 말한다. 또한 기업 및 제품 관련 다양한 작품(기획서, 마케팅, 아이디어 등)을 분석하여 효과적 설득 메시지 도출 방법을 제시할 수 있는 것을 말한다.	
자기개발능력 (MC5)	20%	• 전공 학문(AI기반 환경디자인홍보 등) 관련 지식을 이해하고, 롤모델(글로컬 기업과 기업인 등)의 업적을 분석하여 자신만의 청사진 등을 제시할 수 있는 것을 말한다. 또한 기업의 AI기반 환경디자인홍보 관련 사례 등을 설명할 수 있고, AI기반 환경디자인홍보 교육에 필요한 실습환경에 잘 적응하며, 관련 장비를 운영하는 것은 물론, 이에 따른 다양한 전공학습 자료를 수집 및 정리할 수 있는 것을 말한다.	

과목 프로파일			
과목명(국문)	AI스마트마케팅	과목명(영문)	AI Smart Marketing
개요 및 특성	• 이 강좌는 AI 환경에 적합한 맞춤형 사회문화적 인식이 높아지면서 다양한 각 기관들이 사회 문제에 대해 적극적으로 대처할 수 있으며, 사회적 책임을 다하고, 고객의 신뢰와 지지를 얻을 수 있는 인재를 양성하는 데 있다.		
교과목표	• 본 교과목의 목표는 다양한 상황에서 위기를 맞은 지역공동체의 통합안전망과 회복탄력성을 강화하기 위한 광고·홍보(PR) 및 마케팅 역량과 경쟁력있고 스마트한 융합형 창의인재 양성을 목표로 하고 있다.		
교과내용	• 본 교과목은 변화하는 AI 환경의 사회속에서, 특히 지구적 온난화 현상을 대비한 기후변화 대책엔 정부, 기업 및 교육기관의 확고한 결심과 총체적인 노력이 필요하다. 특히 에너지 사용과 산업활동을 주도하는 관련 기관들이 온실가스 감축을 최우선 철학적 목표로 설정하고 이를 이루어내야 한다. 따라서 본 강좌에서는 다양한 공동체가 복합적 여러 가지 위기상황에 직면하거나 이전의 예방차원에서 적절한 솔루션을 지향하는 경우, 통합적 안전과 회복 프로그램(광고, PR, 마케팅, 캠페인 등)을 체계적인 문제해결을 할 수 있는 역량을 학습하도록 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
전공이론 이해능력(MC2)	20%	• 전공 직무의 직업 능력을 이해하고, 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고, 그 타당성을 입증할 수 있는 것을 말한다. 또한 AI기반 환경디자인홍보의 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)	20%	• 전공 관련 AI기반 환경디자인홍보 사안을 합리적으로 접근하며, 통합적, 마케팅적, 커뮤니케이션적 차원의 전문적이고 효율적인 아이디어와 기획을 제시할 수 있는 것을 말한다.	
창의적분석 해결력(MC4)	30%	• 전공 관련 AI기반 환경디자인홍보 문제를 분석하고, 해당 기업의 AI기반 환경디자인홍보 관련 논의와 제안에 관한 솔루션을 제안할 수 있는 것을 말한다. 또한 기업 및 제품 관련 다양한 작품(기획서, 마케팅, 아이디어 등)을 분석하여 효과적 설득 메시지 도출 방법을 제시할 수 있는 것을 말한다.	
자기개발능력 (MC5)	30%	• 전공 학문(AI기반 환경디자인홍보 등) 관련 지식을 이해하고, 롤모델(글로컬 기업과 기업인 등)의 업적을 분석하여 자신만의 청사진 등을 제시할 수 있는 것을 말한다. 또한 기업의 AI기반 환경디자인홍보 관련 사례 등을 설명할 수 있고, AI기반 환경디자인홍보 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 AI 실습	영문교과목명	Public Relation Cases and AI Practice
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 학습과 AI 실습을 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		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☑ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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)	40%	• 사회, 문화, 경제, 정치 및 국내외 다양한 환경적 차원에서, AI기반 환경디자인홍보 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 작품 제작 및 편집 관련 소프트웨어를 설치하고 운영하는 방법을 파악하며, 기획안을 이해하고, 창의적이고 효과적인 작품자료를 만들 수 있어야 한다. 또한 외국어에 대한 숙련도를 높여 세계, AI기반 환경디자인홍보를 이해하고 전공 관련 자료를 수집, 활용, 발표 및 이해능력을 연마 및 적용하고, 외국 기업의 기획서와 작품내용을 이해할 수 있도록, 이에 상응하는 공인어학점수를 취득할 수 있는 것을 말한다.	• 이론: 필기시험 • 실습: 개인/팀별 과제 • 발표, 프로젝트, 작품
전공이론 이해능력(MC2)	20%	• 전공 직무의 직업 능력을 이해하고, 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고, 그 타당성을 입증할 수 있는 것을 말한다. 또한 AI기반 환경디자인홍보의 이론과 개념을 이해하고 설명하며, 전공 관련 다양한 사례를 정확히 이해하고, 논리적으로 분석을 제시할 수 있는 것을 말한다.	
전문아이디어기획력 (MC3)	30%	• 전공 관련 AI기반 환경디자인홍보 사안을 합리적으로 접근하며, 통합적, 마케팅적, 커뮤니케이션적 차원의 전문적이고 효율적인 아이디어와 기획을 제시할 수 있는 것을 말한다.	
공동체관계능력 (MC6)	10%	• AI기반 환경디자인홍보 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 AI기반 환경디자인홍보 학습, 프로젝트 활동, AI기반 환경디자인홍보 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			
과목명(국문)	AI환경디자인	과목명(영문)	AI Environment Design
개요 및 특성	• 본 교과목은 20세기 말부터 기술의 발달로 인해 사람들의 활동이 더욱 활발해지기 시작했고 산업화 시대에 접어들게 되었다. 산업화 시대로 접어들면서 화석연료 사용, 증기기관, 자동차 및 비행기와 같은 이동 수단은 이산화탄소를 많이 배출하게 되었다. 또한 농업과 목축업의 확대, 토지개발, 화석 연료를 이용한 발전소와 같은 인간의 활동들은 온실가스를 배출하는 원인이 되었다. 특히 이러한 산업 기술의 발달과 인간의 활동으로 인해 지구가 따뜻해짐[지구온난화(Global Warming)]에 따라, 디지털 AI시대의 인간 주거환경은 시대적 쟁점으로 떠오르고 있다.		
교과목표	• 본 교과목의 목표는 이러한 인공지능의 환경변화에 맞추어, 온실가스 감축을 근본적으로 막을 수 있는 교육적 솔루션을 찾는데 의미를 두고자 한다. 이를 위한 학습전략은 인공지능(AI) 적용과 실천 및 적극적인 추진과 현실적으로는 온실가스의 배출량을 줄이는 'ESG'의 실행, 즉 에너지 절약, 일회용품 사용 줄이기, 대중교통 이용 등에 관한 이론과 실무교육을 추진하고자 한다.		
교과내용	• 본 교과목에서는 새로운 인공지능(AI) 환경에서의 안전한 주거환경(ESG 실천)과 이에 대한 속 가능성을 촉진하고 오염 및 폐기물과 같은 문제를 해결하기 위해, 해당 이론학습을 체계적으로 제공하며, 관공서 및 지역 커뮤니티와 실습현장 교육으로 연계학습을 추진하고자 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
전공이론 이해능력(MC2)	30%	• 전공 직무의 직업 능력을 이해하고, 문제 해결에 필요한 사회과학적 방법론 및 도구를 선정하고, 그 타당성을 입증할 수 있는 것을 말한다. 또한 AI기반 환경디자인홍보의 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)	30%	• 전공 관련 AI기반 환경디자인홍보 사안을 합리적으로 접근하며, 통합적, 마케팅적, 커뮤니케이션적 차원의 전문적이고 효율적인 아이디어와 기획을 제시할 수 있는 것을 말한다.	
창의적분석 해결력(MC4)	20%	• 전공 관련 AI기반 환경디자인홍보 문제를 분석하고, 해당 기업의 AI기반 환경디자인홍보 관련 논의와 제안에 관한 솔루션을 제안할 수 있는 것을 말한다. 또한 기업 및 제품 관련 다양한 작품(기획서, 마케팅, 아이디어 등)을 분석하여 효과적 설득 메시지 도출 방법을 제시할 수 있는 것을 말한다.	
자기개발능력 (MC5)	20%	• 전공 학문(AI기반 환경디자인홍보 등) 관련 지식을 이해하고, 롤모델(글로컬 기업과 기업인 등)의 업적을 분석하여 자신만의 청사진 등을 제시할 수 있는 것을 말한다. 또한 기업의 AI기반 환경디자인홍보 관련 사례 등을 설명할 수 있고, AI기반 환경디자인홍보 교육에 필요한 실습환경에 잘 적응하며, 관련 장비를 운영하는 것은 물론, 이에 따른 다양한 전공학습 자료를 수집 및 정리할 수 있는 것을 말한다.	

9. 소단위전공 이수 요건

- AI기반환경디자인홍보 마이크로디그리 교과목 12학점 이상 이수

스마트 푸드테크와 IT 마이크로디그리
Smart Food Tech and IT Micro Degree

1. 교육목표

스마트 푸드테크와 IT 마이크로디그리는 지역 사회의 식품 산업과 밀접하게 연계된 교육 프로그램으로, 최신 IT 기술(데이터 분석, 인공지능, IoT 등)을 활용한 식품 관리, 생산, 유통 및 소비에 대한 실무 중심의 학습을 제공한다. 지역 내 식품 관련 기업 및 기관과의 협력 네트워크를 통해 학생들에게 실질적인 프로젝트 경험과 취업 경쟁력을 제공한다. 스마트 푸드테크와 IT 마이크로디그리는 해당 교육을 통해 푸드테크 산업의 급속한 성장에 발맞추어, 최신 식품 기술과 IT 기술을 융합해 지속 가능한 식품 생산, 가공, 유통 및 소비를 실현할 수 있는 전문인재를 양성하는 것을 목적으로 한다.

가. 첨단 기술 기반의 융합 역량 강화

데이터 분석, 인공지능(AI), 사물인터넷(IoT) 등 IT 기술을 식품 산업에 적용하는 융합형 전문 지식을 학습하여 복합적 문제 해결 능력을 함양한다.

나. 지속 가능한 식품 산업 발전 기여

친환경적이고 지속 가능한 식품 생산 및 유통 기술을 이해하고, 이를 통해 지역 및 글로벌 식품 산업 발전에 기여할 수 있는 역량을 개발한다.

다. 산업 맞춤형 실무 능력 배양

프로젝트 기반 학습(PBL)과 현장 실습을 통해 푸드테크 산업의 실질적인 문제를 해결할 수 있는 실무 중심의 전문성을 갖춘 인재를 양성한다.

라. 사회적 책임과 윤리의식 함양

지속 가능한 식품 생산과 소비의 중요성을 인식하고, 사회적 책임을 다하며 환경 친화적인 해결책을 제시할 수 있는 윤리적 사고를 배양한다.

마. 지역 특화 산업과의 연계 강화

지역 내 식품 관련 기업 및 기관과의 협력을 통해 지역 경제와 산업 발전에 기여할 수 있는 지역 맞춤형 전문 인재를 육성한다.

바. 창의적 문제 해결 능력 개발

푸드테크 산업의 도전 과제를 분석하고 창의적인 솔루션을 제안하며, 이를 실현할 수 있는 실질적인 실행력을 기른다.

사. 글로벌 경쟁력 강화

빠르게 변화하는 푸드테크 산업의 트렌드와 기술 발전을 반영한 교육을 통해 글로벌 무대에서 경쟁할 수 있는 전문성을 갖추도록 한다.

2. 교과 운영 방안

스마트 푸드테크와 IT 마이크로디그리는 실무 중심의 교육, 지역 산업과의 연계, 글로벌 트렌드 반영, 학생 맞춤형 지원을 통해 식품 산업과 IT 융합 분야에서 필요한 전문성과 현장 적응력을 갖춘 인재를 양성하는 데 초점을 두고 교과를 운영한다. 교과 운영 방침은 다음과 같다:

가. 1년 단기 집중 과정

마이크로디그리는 단기 집중형 학위 과정으로 설계되어, 1년 동안 7개의 주요 과목을 이수하며 IT와 푸드테크 융합에 필요한 전문성을 기른다.

나. 핵심 및 실습 중심 커리큘럼

이론과 실습, 프로젝트 위주의 균형 잡힌 비율로 구성된 커리큘럼을 통해, 학생들이 학문적 기초를 쌓음과 동시에 실무에 필

요한 기술을 직접 체득하도록 유도한다.

다. 프로젝트 기반 학습(PBL)

푸드테크와 IT 기술을 활용한 문제 해결 중심의 프로젝트를 교과목에 포함하여, 학생들이 실제 산업 환경에서 직면할 문제를 경험하고 창의적인 해결책을 개발할 수 있도록 지도한다.

라. 산학 협력 강화

지역 내 식품 관련 기업 및 연구소와의 협력을 통해, 현장 실습과 인턴십 프로그램을 제공한다. 이를 통해 학생들은 현업에서 필요한 실질적인 경험과 네트워크를 쌓을 수 있다.

마. 캡스톤디자인(Capstone Design) 과목 운영

마지막 학기에 운영되는 '스마트 푸드테크와 IT 캡스톤디자인' 과목에서는 학생들이 학습한 내용을 바탕으로 실제 프로젝트를 수행하며, 솔루션을 개발하고 발표한다.

바. 맞춤형 학습 지원

학생들의 기술 수준과 학습 목표를 고려한 맞춤형 학습 지원 프로그램을 운영하여, 기초가 부족한 학생들도 과정을 성공적으로 마칠 수 있도록 돕는다.

사. RISE 사업과 연계한 지역 특화 교육

RISE 사업과 연계하여, 지역 식품 산업과 관련된 특화된 과제를 발굴하고, 이를 중심으로 교육 과정을 운영한다. 지역 기업과의 협력을 통해 지역 특성에 맞는 맞춤형 기술을 습득할 수 있도록 설계한다.

아. 산업 자격증 취득 지원

학생들이 IT 및 푸드테크 관련 자격증(예: 데이터 분석, IoT 전문가 자격증)을 취득할 수 있도록, 자격증 대비 강의 및 실습 자료를 제공한다.

자. 성과 평가와 피드백 시스템

학생들의 학습성과는 과목별 프로젝트 결과물, 발표, 중간 및 기말 평가 등을 통해 다각적으로 평가한다.

정기적인 피드백 세션을 통해 학생들이 자신의 성과를 분석하고, 보완할 점을 개선할 수 있도록 지도한다.

차. 졸업 후 진로 연계

과정 수료 후 지역 내 푸드테크 및 IT 관련 기업에 취업할 수 있도록 취업 상담, 이력서 및 포트폴리오 작성 지원, 네트워킹 행사 등을 운영한다.

3. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (글로벌 능력)	글로벌 자료수집과 해외 빅데이터 및 인공지능 기술의 이해를 바탕으로 푸드테크 산업 현장에 적용 및 현실화할 수 있는 능력	과제 및 발표
MC2 (전공직무능력)	실무분야에 필요한 기술, 방법 도구들을 인지하고 동작원리를 이해하여, 원활하게 사용할 수 있는 전공지식 및 융·복합적 사고 능력	과제 및 시험
MC3 (창의적문제 해결력)	창의적이고 논리적인 사고를 통하여 현실적 제한조건을 고려하여 IT와 푸드테크 융합 기술에 반영하고, 푸드테크 구성요소를 고려하여 시스템, 요소, 공정 등을 설계할 수 있는 능력	과제 및 팀 프로젝트
MC4 (자기개발능력)	환경 변화에 능동적으로 대응할 수 있도록 새로운 디지털 기술을 배우고, 다양한 분야와의 협력을 통해 문제에 혁신적으로 접근할 수 있는 능력	과제 및 팀 프로젝트
MC5 (자원활용능력)	재료와 시설, 인적자원 등의 자원 중 이용 가능한 자원을 최대한 수집하여 스마트 푸드테크와 IT 와 관련된 실제 업무에 자료를 이해하며 분석하고, 이를 바탕으로 시험을 계획하고 실무분야에 필요한 도구를 사용하여 자료 분석과 시험 계획 및 수행 능력	과제 및 시험
MC6 (공동체윤리)	사회 또는 팀의 구성원으로서 공동의 목표를 달성하기 위하여 각자의 역할에 따른 책임을 다 할 수 있으며, 온·오프라인 상의 윤리를 바탕으로 사회적 규칙을 준수하고 도덕심을 갖추고 업무에 임할 수 있는 능력	팀 프로젝트

4. 전공능력 선정 배경

가. 푸드테크 시장의 급성장

글로벌 푸드테크 시장은 최근 몇 년간 급격히 성장하고 있으며, 2025년에는 약 3,600억 달러 규모에 이를 것으로 전망되고 있다. 대체 식품, 푸드 로봇, 스마트 농업 등 첨단 기술이 적용된 분야에서 혁신적인 변화가 이루어지고 있어, 이러한 산업적 수요에 부합하는 전문 인재 양성이 필요하다

나. IT 기술의 융합적 활용 증가

인공지능, 빅데이터, IoT 등 IT 기술이 식품 산업의 생산, 관리, 유통, 소비 등 전 과정에 걸쳐 도입되면서 푸드테크의 가능성을 더욱 확장하고 있다. 이에 따라 IT와 식품 산업의 융합을 중심으로 한 교육이 중요해졌다.

다. 지속 가능한 발전의 필요성

기후 변화와 자원 고갈이 심화됨에 따라 지속 가능한 식품 생산과 소비는 글로벌 과제가 되었다. 스마트 푸드테크와 IT는 환경 보호와 자원 효율성을 동시에 고려한 혁신적인 해결책을 제공하며, 이에 대한 교육의 필요성이 증가하고 있다.

라. 지역 산업과의 연계성

지역 식품 산업은 경제 활성화와 일자리 창출에서 중요한 역할을 하고 있다. 지역 특성에 맞는 스마트 푸드테크와 IT 전문 교육을 통해 지역 기업과의 협력을 강화하고, 실무에 즉시 투입 가능한 인재를 양성할 필요가 있다.

마. 사회적 요구와 건강 트렌드 변화

건강과 웰빙에 대한 관심이 증가하면서 맞춤형 영양 관리, 식품 안전성 강화, 친환경 식품 생산 등 소비자 요구가 복잡해지고 있다. 스마트 푸드테크와 IT는 이를 해결할 혁신적인 솔루션을 제공할 수 있는 분야로, 관련 교육 프로그램의 필요성이 커지고 있다.

바. RISE 사업과의 연계 가능성

지역 혁신중심 대학지원체계(RISE)와의 협력을 통해, 지역사회와 산업의 요구를 반영한 맞춤형 교육과정을 운영하고, 산학 협력을 통해 지역 경제 및 사회적 발전에 기여할 수 있다.

사. 미래 고용 시장의 변화 대응

푸드테크 관련 투자와 일자리 수요가 증가함에 따라, IT 기반의 푸드테크 전문 인재는 미래 고용 시장에서 높은 경쟁력을 갖출 수 있다.

따라서, 스마트 푸드테크와 IT 마이크로디그리는 첨단 기술을 기반으로 한 식품 산업의 혁신과 지속 가능성을 도모하며, 지역과 글로벌 시장에서 동시에 가치를 발휘할 수 있는 인재를 양성하기 위해 위와 같은 전공능력을 선정했다.

5. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	학점	학기 구분						비고
			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습	
소전	스마트푸드테크개론	2	2	2	0				
소전	지속가능한식품소비와윤리	2	2	1	1				
소전	푸드테크기반데이터리터러시	2	2	1	1				
소전	맞춤형서비스설계및개발	2	2	1	1				
소전	생산공정최적화와머신러닝	2				2	0	2	
소전	식품안전규제및품질관리	2				2	2	0	
소전	스마트푸드테크와IT캡스톤디자인	3				3	0	3	
전공과목 합계		15	8	5	3	7	2	5	

6. 교육과정 이수체계도

학기	과목명			
1학기	스마트 푸드테크 개론 2-2-0	지속 가능한 식품 소비와 윤리 2-1-1	푸드테크 기반 데이터 리터러시 2-1-1	맞춤형 서비스 설계 및 개발 2-1-1
2학기	생산 공정 최적화와 머신러닝 2-0-2	식품 안전 규제 및 품질 관리 2-2-0	스마트 푸드테크와 IT 캡스톤디자인 3-0-3	

7. 전공능력과 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
소전	스마트푸드테크개론	50			50			100
소전	지속가능한식품소비와윤리					50	50	100
소전	푸드테크기반데이터리터러시	40	60					100
소전	맞춤형서비스설계및개발		50	50				100
소전	생산공정최적화와머신러닝		60		40			100
소전	식품안전규제및품질관리			50		50		100
소전	스마트푸드테크와IT캡스톤디자인		50	30			20	100
역량 총합		90	220	130	90	100	70	

8. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	스마트 푸드테크 개론	과목명(영문)	Advanced Food Tech and IT
개요 및 특성	· 첨단 푸드테크와 IT 과목은 IT와 푸드테크의 융합을 이해하고, 최신 기술 동향을 학습하며, 이들이 식품 산업에 어떻게 적용되는지에 대한 실제적 사례를 제공하는 교과목이다. 이 과목은 기초적인 이해를 바탕으로 학생들이 푸드테크 분야에서 정보 기술을 효과적으로 적용할 수 있는 기반 지식을 쌓도록 돕는 중요한 입문 과목이다.		
교과목표	· 학생들이 스마트 푸드테크와 IT기술의 기본 개념과 최신 기술 트렌드를 이해하고, 식품 산업에 정보 기술을 효과적으로 적용할 수 있는 기초 지식을 습득하도록 한다. 이 과정을 통해 푸드테크의 발전 배경, 주요 기술 요소, 식품 산업 내에서의 활용 가능성에 대해 이해하며, 이후 과목 학습에 필요한 배경지식을 쌓을 수 있도록 돕는다.		
교과내용	· 스마트 푸드테크의 정의와 발전 배경, 식품 산업에서의 정보 기술 활용 사례, 푸드테크의 주요 기술: IoT, AI, 빅데이터, 블록체인 등, 스마트 푸드테크의 주요 응용 분야, 관련 최신 기술 동향과 시장 전망		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC1)	50%	· 글로벌 푸드테크 트렌드 및 사례를 분석하여 산업 현장에 적용 가능한 방안을 제시한다.	과제 및 발표
자기개발능력 (MC4)	50%	· 최신 디지털 기술과 스마트 푸드테크의 연관성을 이해하고 스스로 학습한다. · 변화하는 푸드테크 환경에서 적응력을 발휘하여 창의적인 아이디어를 제안한다.	과제 및 시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	지속 가능한 식품 소비와 윤리	과목명(영문)	Sustainable Food Consumption and Ethics
개요 및 특성	· 지속 가능한 식품 소비와 윤리 과목은 학생들에게 식품 소비와 생산의 환경적, 사회적 책임을 이해하고, 윤리적이고 지속 가능한 방식으로 해결책을 제시할 수 있는 능력을 기를 수 있는 기회를 제공한다. 이 과목은 윤리적 소비자 행동 및 기업의 사회적 책임을 중심으로, 지속 가능한 식품 시스템을 구축하는 데 필요한 이론과 실천적인 접근 방법을 학습하는 과목이다.		
교과목표	· 지속 가능한 식품 소비의 필요성과 식품 윤리에 대한 기본 개념을 이해하고, 환경과 사회적 측면에서 책임 있는 소비와 생산 방식을 고려한 윤리적 접근 방법을 학습하도록 한다. 학생들은 지속 가능한 식품 소비를 위한 실질적인 사례와 전략을 이해하며, 이를 통해 식품 산업에서 윤리적인 의사 결정을 내릴 수 있는 능력을 기른다.		
교과내용	· 지속 가능한 식품 소비의 정의와 필요성, 윤리적 소비와 관련된 사회적 이슈, 푸드테크 산업에서의 환경 및 사회적 책임, 지속 가능한 식품 생산과 소비 개념, 환경적 지속 가능성과 식품 공급망, 윤리적 소비자 행동과 기업 대응 전략, 식품의 윤리적 생산을 위한 제도와 정책		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	· 식품 자원의 지속 가능한 활용 방안을 수립하고 이를 분석한다	과제 및 시험
공동체윤리 (MC6)	50%	· 사회적 책임과 온·오프라인 윤리를 준수하며 지속 가능한 식품 소비 모델을 제안한다.	과제 및 시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	푸드테크 기반 데이터 리터러시	과목명(영문)	Food Tech Convergence
개요 및 특성	• 푸드테크 컨버전스 과목은 IT와 식품 산업의 융합을 통해 데이터 리터러시와 데이터 분석 기법을 실무에 적용하는 방법을 배울 수 있는 과목이다. 학생들은 푸드테크 산업에서 발생하는 다양한 데이터를 분석하고, 이를 기반으로 효율적인 의사 결정을 내릴 수 있는 능력을 기를 수 있으며, 데이터 기반 전략 개발과 식품 소비 트렌드 분석에 필요한 역량을 키울 수 있다.		
교과목표	• 학생들이 데이터 리터러시의 기초 개념을 이해하고, 푸드테크 산업에서 활용되는 데이터의 수집, 분석, 해석 방법을 학습하여 IT 분야와 식품 분야를 융합해 실무에 적용할 수 있는 능력을 기른다. 데이터 기반 의사 결정을 위해 기본적인 데이터 분석 도구와 기법을 배우며, 푸드테크 분야의 다양한 데이터 활용 사례를 이해하는 것을 목표로 한다.		
교과내용	• 데이터 리터러시의 정의와 중요성, 푸드테크에서의 데이터 수집과 관리, 기초적인 데이터 분석 도구 및 통계 기법, 데이터 시각화와 해석 방법, 식품 소비 트렌드 분석과 사례 연구		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC1)	40%	• 글로벌 빅데이터를 수집하고 분석하여 산업 현장에 적용 가능한 데이터 기반 솔루션을 도출한다.	과제 및 발표
전공직무능력 (MC2)	60%	• 데이터 처리 및 분석 도구의 원리를 이해하고 실무에 활용한다. • 푸드테크 관련 데이터를 시각화하여 문제를 체계적으로 해결한다.	과제 및 시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	맞춤형 서비스 설계 및 개발	과목명(영문)	Food Tech Service Design and Development
개요 및 특성	• 맞춤형 서비스 설계 및 개발 과목은 맞춤형 푸드테크 서비스를 설계하고 개발하는 데 필요한 기술을 실습 중심으로 배울 수 있는 과목이다. 학생들은 개인 건강 데이터와 소비자의 요구를 반영한 식품 솔루션을 설계하며, 프로토타입 개발과 사용자 테스트를 통해 실무에서 적용 가능한 역량을 키운다. 또한, 헬스케어 기기와 연동되는 기술을 배우며, 푸드테크와 헬스케어의 융합적 접근을 통해 혁신적인 맞춤형 서비스를 제공할 수 있는 능력을 기른다.		
교과목표	• 학생들이 맞춤형 푸드테크 서비스 설계에 필요한 이론과 기법을 이해하고, 이를 실제 서비스로 구현할 수 있는 개발 능력을 기르는 것을 목표로 한다. 특히 개별 소비자의 요구에 맞춘 서비스 기획과 개발 방법을 다루며, 고객 맞춤형 식품 솔루션을 제공하는 방법을 학습한다.		
교과내용	• 개인 건강 데이터 수집 및 분석 방법, 맞춤형 식단 추천 알고리즘 설계, 사용자 선호도 및 알레르기 정보 기반 메뉴 생성, 헬스케어 기기와의 연동 및 데이터 통합, 프로토타입 개발과 사용자 테스트, 실습: 맞춤형 서비스 구현 프로젝트		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	50%	• 푸드테크와 IT를 융합한 맞춤형 서비스의 설계 및 개발 계획을 수립한다.	과제 및 시험
창의적문제 해결력(MC3)	50%	• 소비자의 요구와 데이터를 기반으로 혁신적인 솔루션을 설계하여 현실적 제한 조건을 고려하여 시스템을 최적화하고, 서비스 프로토타입을 개발한다.	과제 및 팀 프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	생산 공정 최적화와 머신러닝	과목명(영문)	Smart Food Tech Processes
개요 및 특성	• 식품 생산 공정의 효율성을 높이고 품질을 향상시키기 위해 머신러닝을 활용한 데이터 분석 및 공정 최적화 방법을 학습하는 것을 목표로 한다. 머신러닝의 기초 개념과 주요 알고리즘을 바탕으로 식품 생산 공정 데이터를 분석하고, 이를 활용한 자동화 및 예측 모델링 기술을 배우게 된다. 또한, 실제 사례와 실습을 통해 스마트 푸드테크를 구현할 수 있는 실무 능력을 배양한다.		
교과목표	• 학생들이 머신러닝의 기초 개념과 이를 활용한 식품 생산 공정 최적화 방법을 배우고, 식품 산업 내에서 효율적인 생산과 운영 방식을 구현할 수 있는 능력을 기르는 것을 목표로 한다. 머신러닝을 활용한 예측 모델링과 생산 공정 데이터 분석을 통해 스마트 푸드테크를 실현하도록 한다.		
교과내용	• 머신러닝 기초 개념 및 알고리즘, 식품 생산 공정과 스마트 공정, 공정 데이터 분석 및 전처리, 예측 모델링과 공정 최적화 사례, 공정 모니터링 및 자동화 구현, 머신러닝 기반 생산 공정 최적화 실습		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	60%	• 머신러닝 기법을 활용해 식품 생산 공정 데이터를 분석하고 최적화하며, 생산 공정의 자동화 기술과 IT 도구의 동작 원리를 이해하고 응용한다.	과제 및 시험
자기개발능력 (MC4)	40%	• 최신 머신러닝 알고리즘과 디지털 기술을 활용하여 생산 공정을 개선한다.	과제 및 시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	식품 안전 규제 및 품질 관리	과목명(영문)	IT Food Tech Regulations and Management
개요 및 특성	• 식품 산업에서의 안전성과 품질을 보장하기 위한 규제와 관리 기법을 학습하는 데 중점을 둔다. 학생들은 HACCP과 같은 주요 품질 관리 시스템과 법적 요구 사항을 이해하며, 이를 식품 안전 관리에 실제로 적용할 수 있는 역량을 배양한다. 또한, IT 기술을 활용하여 품질 보증 및 안전성 평가 시스템을 효율적으로 운영하는 방법을 배운다.		
교과목표	• 학생들이 식품 안전과 품질 관리에 대한 규제와 법적 기준을 이해하고, 식품 안전성을 유지하기 위한 기술과 품질 관리 기법을 학습하여 실무에 적용할 수 있는 능력을 기르는 것을 목표로 한다. 이를 통해 푸드테크 기술을 적용한 품질 관리 시스템의 구축 및 운영 능력을 기른다.		
교과내용	• 식품 안전 규제 개요 및 법적 요구 사항, HACCP(위해요소중점관리기준) 시스템 이해 및 실습, 품질 보증 및 안전성 평가 기술, 식품 안전을 위한 최신 IT 기술 적용, 품질 관리 및 안전성 평가 실습		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☐ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 해결력(MC3)	50%	• 식품 안전과 품질 관리 규제의 주요 개념을 이해하고, 이를 프로젝트에 반영한다.	과제 및 발표
자원활용능력 (MC5)	50%	• 품질 보증 및 안전성 평가 기법을 학습하고 실무에 적용 가능한 방안을 수립하여 자원 활용 및 품질 관리 기법을 통해 식품 안전성을 강화하는 솔루션을 설계한다.	과제 및 시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	스마트 푸드테크와 IT 캡스톤디자인	과목명(영문)	IT Food Tech Capstone Design
개요 및 특성	• 학생들이 학습한 이론과 기술을 실질적인 문제 해결에 적용해보는 종합적인 프로젝트 기반 과목이다. 학생들은 팀 단위로 프로젝트를 기획하고 설계하며, 실제 프로토타입을 개발해 보는 과정을 통해 창의적인 문제 해결 능력과 협업 능력을 배양한다. 또한, 프로젝트 결과물을 발표하고 피드백을 받으며 실무에 가까운 경험을 쌓는다.		
교과목표	• 학생들이 앞서 학습한 이론과 기술을 바탕으로 스마트 푸드테크 프로젝트를 기획, 설계, 구현해 보는 경험을 통해 실제 문제를 해결할 수 있는 종합적인 능력을 기르는 것을 목표로 한다. 창의적이고 실용적인 솔루션을 개발하며 문제 해결 능력을 강화한다.		
교과내용	• 캡스톤 프로젝트 기획 및 목표 설정, 문제 해결을 위한 프로젝트 관리와 협업, 프로젝트 구현: 프로토타입 개발과 테스트, 결과 발표 및 피드백 세션, 최종 프로젝트 보고서 작성		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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 (MC2)	50%	• 학습한 기술과 지식을 활용해 푸드테크 프로젝트를 기획하고 설계한다.	과제 및 시험
창의적문제 해결력(MC3)	30%	• 창의적이고 논리적인 접근을 통해 현실적인 문제를 해결할 수 있는 프로젝트를 구현한다.	과제 및 프로젝트
공동체윤리 (MC6)	20%	• 팀원과 협력하며 공동의 목표를 달성하고, 윤리적 책임감을 바탕으로 프로젝트를 완성한다.	프로젝트

9. 소단위전공 이수 요건

- 스마트푸드테크와IT 마이크로디그리 교과목 13학점 이상 이수(스마트푸드테크와IT캡스톤디자인 교과목 필수 이수)

스마트 ICT 융합기술 마이크로디그리
Smart ICT Convergence Technology Microdegree

1. 교육목표

- 스마트 ICT 융합기술 마이크로디그리는 4차 산업혁명 시대의 핵심 기술인 인공지능(AI), 디지털 트윈, 반도체, IoT 등의 ICT 융합기술을 비전공자도 쉽게 이해하고 실무에 활용할 수 있도록 교육하는 것을 목표로 함. 이를 통해 산업 현장에서 요구하는 기술 융합형 실무 인재를 양성하고, 다양한 산업과 ICT 기술이 접목된 융합 분야에서의 취업 기회를 확대하는 데 중점을 둠.
- 본 교육과정은 기초 이론부터 실습까지 체계적인 학습 과정을 제공하여, 학생들이 ICT 융합기술의 원리를 이해하고, 이를 바탕으로 실제 산업 현장에서 활용 할 수 있는 기반을 마련함. 특히, 실무 중심의 프로젝트 기반 학습(PBL)과 캡스톤디자인을 포함하여 학생들이 직접 문제를 해결하고 창의적인 능력을 개발할 수 있도록 지원함.
- 또한 강원도 중점사업에 포함되는 디지털 혁신 및 AI 반도체 산업과 연계하여, 지역 산업 특화 및 ICT 융합기술을 활용할 수 있는 산업 맞춤형 실무 교육을 제공하고자 함. 이를 통해 학생들이 단순한 지식 습득을 넘어, 다양한 산업분야에서 ICT 기술을 접목하여 문제를 해결하는 역량을 갖춘 인재로 성장할 수 있도록 함을 교육 목표로 함.

2. 교과 운영 방안

- 스마트 ICT 융합기술 마이크로디그리는 비전공자를 대상으로 ICT 융합기술의 기초부터 응용까지 체계적으로 학습할 수 있도록 교과과정을 운영함. 이를 위해 이론과 실습을 균형있게 배치하고, 캡스톤디자인을 포함하여 실무 역량을 강화할 수 있도록 운영하고자 함.

가. 단계별 교과목 구성

  - 기초 단계: ICT 개론기초, 인공지능 및 디지털 트윈 개론
  - 응용 단계: 디지털 시스템과 ICT 응용 기술, ICT 커리어 탐색
  - 실습 단계: ICT 활용 문제해결 프로그래밍 기초, ICT 융합 캡스톤설계

나. 비교과 프로그램 운영

- ICT 기술 (반도체, 인공지능, 디지털 트윈 등) 분야 산업체 및 전문가 특강 및 실무 교육 제공을 통한 실무 현장에서의 기술 응용 사례 학습
- ICT 융합기술에 활용능력 배양을 위한 실습 교육 참여 기회 제공

3. 전공능력(Major Competency) 정의

전공능력	전공능력 정의	평가방법
MC1 (전공기초능력)	ICT 융합기술 전반에 대한 능력을 바탕으로 문제해결에 적용할 수 있는 능력	
MC2 (전공실무능력)	산업체, 공공기관 등에서 요구하는 전문적 실무능력 함양 및 이를 뒷받침할 수 있는 이론적 기반 확보, 그리고 이를 바탕으로 실제 직무 수행에 필요한 기술을 습득할 수 있는 능력	
MC3 (논리적·종합적 사고능력)	전공 지식을 바탕으로 문제를 정확히 인식하고 유익한 가정을 도출해내는 연역적 사고능력 및 두가지 이상의 개념과 정리로부터 해결할 수 있는 입체적인 사고능력	

4. 전공능력 선정 배경

1) ICT 융합기술 마이크로디그리 관련 전문가, 현업자의 조언을 참고함
2) 수도권 및 강원권 4년제 대학교의 ICT 관련 학과 또는 마이크로디그리의 커리큘럼을 참고함
3) ICT 융합기술 마이크로디그리 관련 분야의 취업에 관심있는 학생들과의 면담결과를 참고함

5. 교육과정 편성표

이수 구분	과목명	학점	학기 구분						비고
			1학기			2학기			
			학점	주당시간		학점	주당시간		
				이론	실습		이론	실습	
소전	ICT개론기초	3	3	3					
소전	ICT커리어탐색	3	3	2	1				
소전	ICT활용문제해결프로그래밍기초	3	3	1	2				
소전	디지털시스템과ICT응용기술	3				3	2	1	
소전	인공지능및디지털트윈 개론	3				3	2	1	
소전	ICT융합캡스톤설계	3				3	1	2	
전공과목 합계		18	9	6	3	9	5	4	

6. 교육과정 이수체계도

학기	과목명		
1학기	ICT 개론기초 3-3-0	ICT 커리어 탐색 3-2-1	ICT 활용 문제해결 프로그래밍 기초 3-1-2
2학기	디지털 시스템과 ICT 응용기술 3-2-1	인공지능 및 디지털트윈 개론 3-2-1	ICT 융합 캡스톤설계 3-1-2

7. 전공능력와 교과목 간의 상관관계

이수구분	과목명	MC1	MC2	MC3	MC4	MC5	MC6	가중치합
소전	ICT개론기초	50	20	30				100
소전	ICT커리어 탐색	30	30	40				100
소전	ICT활용문제해결프로그래밍 기초	20	40	30				100
소전	디지털시스템과ICT응용 기술	50	20	30				100
소전	인공지능및디지털트윈 개론	50	30	20				100
소전	ICT융합캡스톤설계	10	40	50				100
역량 총합		210	180	200				

8. 교과목 프로파일

과목 프로파일			
과목명(국문)	ICT 개론기초	과목명(영문)	Introduction to ICT
개요 및 특성	· ICT와 관련한 학문의 이해를 돕기 위하여 ICT 주요 용어에 대한 전반적인 내용 소개를 한다.		
교과목표	· ICT의 기본 개념과 원리를 이해하고, ICT가 다양한 산업과 일상생활에 미치는 영향에 대해 살펴본다.		
교과내용	· ICT의 정의 및 주요 요소, 디지털 기술의 기본 원리, ICT 관련 기술들에 대해 살펴본다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	· ICT 융합기술 전반에 대한 능력을 바탕으로 문제해결에 적용할 수 있는 능력	중간&기말시험
전공실무능력 (MC2)	20%	· 산업체, 공공기관 등에서 요구하는 전문적 실무능력 함양 및 이를 뒷받침할 수 있는 이론적 기반 확보, 그리고 이를 바탕으로 실제 직무 수행에 필요한 기술을 습득할 수 있는 능력	중간&기말시험, 레포트
논리적·종합적 사고능력(MC3)	30%	· 전공 지식을 바탕으로 문제를 정확히 인식하고 유익한 가정을 도출해내는 연역적 사고능력 및 두가지 이상의 개념과 정리로부터 해결할 수 있는 입체적인 사고능력	중간&기말시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	인공지능 및 디지털트윈 개론	과목명(영문)	Introduction to Artificial Intelligence and Digital Twin
개요 및 특성	· 인공지능 및 디지털트윈에 대해 이론수업을 통해 개념을 이해하고, 인공지능 및 디지털 트윈과 관련있는 사례들을 살펴본다.		
교과목표	· 인공지능(AI)과 디지털트윈의 개본 개념에 대해 이해하고, 인공지능과 디지털 트윈 기술이 다양한 산업에서 적용되는 사례에 대해 학습한다.		
교과내용	· ICT의 정의 및 주요 요소, 디지털 기술의 기본 원리, ICT 관련 기술들에 대해 살펴본다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	· ICT 융합기술 전반에 대한 능력을 바탕으로 문제해결에 적용할 수 있는 능력	중간&기말시험
전공실무능력 (MC2)	30%	· 산업체, 공공기관 등에서 요구하는 전문적 실무능력 함양 및 이를 뒷받침할 수 있는 이론적 기반 확보, 그리고 이를 바탕으로 실제 직무 수행에 필요한 기술을 습득할 수 있는 능력	중간&기말시험
논리적·종합적 사고능력(MC3)	20%	· 전공 지식을 바탕으로 문제를 정확히 인식하고 유익한 가정을 도출해내는 연역적 사고능력 및 두가지 이상의 개념과 정리로부터 해결할 수 있는 입체적인 사고능력	중간&기말시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	ICT 커리어 탐색	과목명(영문)	Career Exploration in ICT
개요 및 특성	• 본 교과목은 4차 산업혁명 시대의 핵심산업인 ICT 분야의 직무 및 산업 구조를 이해하고, 개인의 적성과 역량에 진로를 설계할 수 있도록 하는 것을 목표로 한다.		
교과목표	• ICT 분야의 다양한 직업군과 직무 및 산업을 이해하고, ICT 분야의 전문가가 되기 위한 필요 역량을 탐색해본다.		
교과내용	• ICT 분야의 주요 직업군 탐색, ICT 기술 활용 직업군의 역할과 실제사례, 진로 설계를 위한 역량 분석 및 전문가 초청 특강 등이 포함된다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☑ 창의적 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)	30%	• ICT 융합기술 전반에 대한 능력을 바탕으로 문제해결에 적용할 수 있는 능력	중간&기말시험
전공실무능력 (MC2)	30%	• 산업체, 공공기관 등에서 요구하는 전문적 실무능력 함양 및 이를 뒷받침할 수 있는 이론적 기반 확보, 그리고 이를 바탕으로 실제 직무 수행에 필요한 기술을 습득할 수 있는 능력	중간&기말시험, 레포트
논리적·종합적 사고능력(MC3)	40%	• 전공 지식을 바탕으로 문제를 정확히 인식하고 유익한 가정을 도출해내는 연역적 사고능력 및 두가지 이상의 개념과 정리로부터 해결할 수 있는 입체적인 사고능력	중간&기말시험, 레포트, 프로젝트

과목 프로파일			
과목명(국문)	디지털 시스템과 ICT 응용 기술	과목명(영문)	Digital Systems and Applied ICT Technologies
개요 및 특성	• 디지털 하드웨어에 대해 처음 접하는 학생들을 위한 교과목으로 디지털 논리회로에 대한 기본 이론 및 회로에 대해 학습하고, 반도체 소자 및 소자들을 활용한 ICT 응용분야에 대한 기초 지식을 학습하고자 한다.		
교과목표	• 디지털 시스템의 기본 원리를 이해하고, ICT 산업에서 활용되는 사례들을 학습한다. 또한 반도체 기술이 다양한 ICT 응용분야에 어떻게 적용되는지 학습한다.		
교과내용	• ICT의 정의 및 주요 요소, 디지털 기술의 기본 원리, ICT 관련 기술들에 대해 살펴본다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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%	• ICT 융합기술 전반에 대한 능력을 바탕으로 문제해결에 적용할 수 있는 능력	중간&기말시험
전공실무능력 (MC2)	20%	• 산업체, 공공기관 등에서 요구하는 전문적 실무능력 함양 및 이를 뒷받침할 수 있는 이론적 기반 확보, 그리고 이를 바탕으로 실제 직무 수행에 필요한 기술을 습득할 수 있는 능력	중간&기말시험, 레포트
논리적·종합적 사고능력(MC3)	30%	• 전공 지식을 바탕으로 문제를 정확히 인식하고 유익한 가정을 도출해내는 연역적 사고능력 및 두가지 이상의 개념과 정리로부터 해결할 수 있는 입체적인 사고능력	중간&기말시험

과목 프로파일			
과목명(국문)	ICT 활용 문제해결 프로그래밍 기초	과목명(영문)	Introduction to Problem-Solving Programming with using ICT
개요 및 특성	· 본 교과목은 비전공자를 대상으로 하는 프로그래밍 기초로 파이썬 언어 등을 프로그래밍 경험이 없는 상태에서도 쉽게 접근할 수 있도록 간단한 예제를 통해 ICT 활용할 수 있는 기본 능력을 키우도록 한다.		
교과목표	· ICT 기술을 활용한 기초적인 코딩 능력을 배양하고, 간단한 문제를 코딩으로 해결하는 경험을 통해 실무 능력을 배양할 수 있다.		
교과내용	· Python 또는 블록기반 코딩 도구의 기본 사용법 학습, IoT 디바이스를 활용한 기초적인 문제 해결 사례를 학습한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☑ 실험/실습 ☑ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	20%	· ICT 융합기술 전반에 대한 능력을 바탕으로 문제해결에 적용할 수 있는 능력	중간&기말시험
전공실무능력 (MC2)	40%	· 산업체, 공공기관 등에서 요구하는 전문적 실무능력 함양 및 이를 뒷받침할 수 있는 이론적 기반 확보, 그리고 이를 바탕으로 실제 직무 수행에 필요한 기술을 습득할 수 있는 능력	중간&기말시험, 레포트
논리적·종합적 사고능력(MC3)	30%	· 전공 지식을 바탕으로 문제를 정확히 인식하고 유익한 가정을 도출해내는 연역적 사고능력 및 두가지 이상의 개념과 정리로부터 해결할 수 있는 입체적인 사고능력	중간&기말시험, 레포트

과목 프로파일			
과목명(국문)	ICT 융합 캡스톤설계	과목명(영문)	ICT Convergence Capston Design
개요 및 특성	· 본 과목은 ICT관련 지식과 능력을 종합하여 팀별로 주제를 선정하고, 구현과정을 발표 및 토론을 통해서 완성해 나간다. ICT 전반에 대한 기본개념을 학습하고, 팀별 과제를 수행하되, 부족한 부분은 팀별 모임 및 이론 및 실습을 통해 학습하여 팀별 프로젝트를 완성한다.		
교과목표	· IoT, 인공지능, 디지털트윈 등 다양한 ICT 기술을 활용하여 문제 해결하는 경험을 쌓고, 간단한 프로젝트를 통해 ICT 기술 응용 능력을 강화할 수 있다.		
교과내용	· IoT 센서, 인공지능과 같은 ICT 기술을 활용한 문제 해결 사례 수행 및 발표를 수행한다.		
교수·학습 방법	☑ 강의 ☐ 토의/토론/하브루타 ☐ 실험/실습 ☐ 실기 ☐ PBL ☑ 프로젝트 학습 ☐ 창의적 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)	10%	· ICT 융합기술 전반에 대한 능력을 바탕으로 문제해결에 적용할 수 있는 능력	중간&기말시험
전공실무능력 (MC2)	40%	· 산업체, 공공기관 등에서 요구하는 전문적 실무능력 함양 및 이를 뒷받침할 수 있는 이론적 기반 확보, 그리고 이를 바탕으로 실제 직무 수행에 필요한 기술을 습득할 수 있는 능력	중간&기말시험, 프로젝트
논리적·종합적 사고능력(MC3)	50%	· 전공 지식을 바탕으로 문제를 정확히 인식하고 유익한 가정을 도출해내는 연역적 사고능력 및 두가지 이상의 개념과 정리로부터 해결할 수 있는 입체적인 사고능력	중간&기말시험, 프로젝트

9. 소단위 전공 이수 요건

- 12학점 이상 이수 (ICT 융합 캡스톤설계 수강시 9학점 이상)

2025학년도 교육과정

발 행 일 : 2025년 3월 1일
발 행 인 : 김 용 승
발 행 처 : 가톨릭관동대학교
편 집 : 교무처 학사운영팀
☎ 033-649-7061

가톨릭관동대학교
CATHOLIC KWANDONG UNIVERSITY
25601 강릉시 범일로 579번길 24 (내곡동)
Tel. 033) 649-7114 | Fax. 033) 641-1010