2026학년도
학생자율설계전공요람(전공안내서)

2026. 11. 기준

숙명여자대학교
SOOKMYUNG WOMEN'S UNIVERSITY

〈일반형〉
- 공연예술비즈니스전공(신설)
- IP·콘텐츠전공
- K-POP산업경영전공
- 게임콘텐츠디자인전공
- 글로벌융합디자인전공
- 뇌·인지과학전공
- 미디어광고마케팅전공
- 빅데이터비즈니스융합전공
- 언어학전공
- 영상문화커뮤니케이션전공
- 영상예술경영전공
- 예술창작프로듀싱전공
- 의류비즈니스전공
- 임베디드시스템공학전공
- 젠더학전공

〈교원추천형〉
- 비즈니스애널리틱스전공
- 첨단바이오소재융합전공

〈사업단주도형〉
- 증강·가상현실전공
- 인문사회디지털융합전공

공연예술비즈니스전공

◇ 전공개요

본 전공은 공연예술을 단순한 창작활동이나 영상 매체에 편중된 전공과 차별화하여, 관객 경험과 브랜드 가치, 콘텐츠 전략이 결합된 공연예술 산업으로 이해하고, 산업 현장에서 실질적인 비즈니스 성과를 창출 할 수 있는 '실무형 전략가' 양성을 목표로 신설한다.

공연예술은 실시간 현장성과 관객과의 상호작용을 기반으로 가치가 형성되는 산업으로, 무대 특유의 경험 소비 구조와 팬덤 형성, 브랜드 확장 전략에 대한 전문적 이해가 필수적이다. 또한, 공연 산업은 단순한 홍보를 넘어 데이터 기반의 관객 분석과 뉴미디어 플랫폼을 활용한 브랜딩 역량을 요구하고 있으나, 현재 이를 산업·마케팅·데이터·미디어 전략의 관점에서 통합적으로 교육하는 과정은 부족한 실정이다.

이에 본 전공은 문화예술, 광고, 미디어 등을 융합적으로 학습함으로써, 공연예술의 문화적 가치를 시장의 언어로 확장하고 지속가능한 공연산업 생태계를 주도할 글로벌 공연예술 비즈니스 리더를 양성하고자 한다.

◇ 교육목표와 기대효과

배양 역량

- 기획 전문성 컨설팅: 공연 홍보 대행사, 문화예술 브랜딩 구체화하는 제작 기획 및 매니지먼트 역량
- 전략적 마케팅: 데이터 및 뉴미디어 플랫폼을 활용한 관객 분석과 차별화된 공연 브랜딩 전략수립 능력
- 실무 융합: 저작원, 재무 등 비즈니스 지식과 미디어 콘텐츠 전략을 결합한 현장 문제 해결 능력

진출 가능 분야

- 공연/엔터: 뮤지컬 제작사, 예술의 전당 등 국공립 공연장, 엔터테인먼트사 마케팅 및 기획팀
- 미디어/콘텐츠: 문화예술 콘텐츠 기획자, 미디어 플랫폼 기반 공연 큐레이터 및 프로모터
- 마케팅/컨설팅: 공연 홍보 대행사, 문화예술 브랜딩 전문 전략가 등

◇ 전공명·학위명

구분	전공명	학위명
국문 표기	공연예술비즈니스전공	공연예술비즈니스학사
영문 표기	Major of Performing Arts Business	Bachelor of Performing Arts Business

◇ 졸업 이수 요건

졸업 기준 학점	졸업 논문제 형식
36학점 이상	자기주도진로설계프로젝트 이수

◇ 전공교육과정표

과목번호	과목명	이수단계	이수학기	학점	시간		개설학부(과)·전공	
					이론	실습	교과구분	주관학과
21003332	문화시설경영실무	1 학년	1 학기	3	3	0	전공선택	문화관광학전공

과목번호	과목명	이수단계	이수학기	학점	시간		개설학부(과)·전공	
					이론	실습	교과구분	주관학과
21100786	지역문화예술참여하기	4 학년	2 학기	3	2	2	전공선택	문화관광학전공
21003346	공연기획론	2 학년	2 학기	3	3	0	전공선택	문화관광학전공
21003355	문화예술경영	3 학년	1 학기	3	3	0	전공필수	문화관광학전공
21003347	전시기획	4 학년	2 학기	3	2	2	전공선택	문화관광학전공
21003897	문화예술과복지	2 학년	2 학기	3	3	0	전공선택	문화관광학전공
21003333	문화예술법과제도	2 학년	1 학기	3	3	0	전공선택	문화관광학전공
21009918	글로벌미디어기업사례분석	3-4 학년	1 학기	3	2	1	전공선택	미디어학부
21050251	미디어정책이슈분석	3-4 학년	2 학기	3	2	1	전공선택	미디어학부
21002519	소셜미디어와빅데이터	2-3 학년	1 학기	3	3	0	전공선택	미디어학부
21101999	전략커뮤니케이션	2-3 학년	1 학기	3	2	1	전공선택	미디어학부
21101998	엔터테인먼트비즈니스	2-3 학년	1 학기	3	3	0	전공선택	미디어학부
21102380	콘텐츠기획과마케팅	3-4 학년	2 학기	3	3	0	전공선택	미디어학부
21105593	경영학원론	전공기초	모든학기	3	3	0	전공선택	경영학부
21001076	조직행동론	2 학년	모든학기	3	3	0	전공필수	경영학부
21001056	마케팅원론	2 학년	모든학기	3	3	0	전공필수	경영학부
21003715	엔터테인먼트법과분쟁사례	3-4 학년	2 학기	3	3	0	전공선택	법학부
21101714	저작권법	3-4 학년	1 학기	3	3	0	전공선택	법학부
21101416	계약법	1 학년	2 학기	3	3	0	전공선택	법학부
21000978	PR 원론	1 학년	2 학기	3	3	0	전공필수	홍보광고학과
21000979	기업 PR	2-3 학년	2 학기	3	3	0	전공선택	홍보광고학과
21000982	위기관리커뮤니케이션	3-4 학년	2 학기	3	3	0	전공선택	홍보광고학과
21102494	브랜드커뮤니케이션전략	2 학년	1 학기	3	3	0	전공선택	홍보광고학과
21103826	브랜디드콘텐츠기획	2-3 학년	1 학기	3	3	0	전공선택	홍보광고학과
21003424	엔터테인먼트 PR	2-3 학년	2 학기	3	3	0	전공선택	홍보광고학과
21101987	디지털마케팅	2-3 학년	2 학기	3	3	0	전공선택	홍보광고학과
21001978	광고와소비자행동	2-3 학년	2 학기	3	3	0	전공필수	홍보광고학과
21001829	광고원론	1 학년	1 학기	3	3	0	전공필수	홍보광고학과
21000989	마케팅커뮤니케이션	2 학년	1 학기	3	3	0	전공선택	홍보광고학과
21050205	스타트업캐피탈플래닝	2 학년	1 학기	3	3	0	전공필수	앙트러프러너십전공
21009894	앙트러프러너십과마케팅	1 학년	2 학기	3	3	0	전공필수	앙트러프러너십전공
21104001	자기주도진로설계프로젝트 Ⅲ 택1	전학년	모든학기	3	1	4	전공선택	경력개발처
21104000	자기주도진로설계프로젝트 Ⅳ 택1	전학년	모든학기	3	1	4	전공선택	경력개발처
요약 : 7 개 전공 33 과목 총 99 학점 편제								

IP·콘텐츠전공

◇ 전공개요

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

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

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

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

◇ 교육목표와 기대효과

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

◇ 전공명·학위명

구분	전공명	학위명
국문 표기	IP·콘텐츠전공	IP·콘텐츠학사
영문 표기	IP & Contents	Bachelor of IP & Contents

◇ 졸업 이수 요건

졸업 기준 학점	졸업 논문제 형식
36	아래 3가지 중 택 1 1. 자기주도진로설계 프로젝트 이수 2. 졸업논문 3. 공모전 수상 (상세내역: 스토리텔링, 영화제, 문화콘텐츠, 지적재산권(IP), 콘텐츠 관련)

◇ 전공교육과정표

과목번호	과목명	이수단계	이수학기	학점	시간		개설학부(과)·전공	
					이론	실습	학과명	교과구분
21004066	문화간커뮤니케이션	2학년	1학기	3	3	0	글로벌협력전공	전공선택
21050249	AI·미디어리터러시	1학년	2학기	3	2	1	미디어학부	전공필수
21002517	영화커뮤니케이션	2-3학년	1학기	3	3	0	미디어학부	전공선택

과목번호	과목명	이수단계	이수학기	학점	시간		개설학부(과)·전공	
					이론	실습	학과명	교과구분
21050256	글로벌콘텐츠유통과마케팅	2-3학년	2학기	3	3	0	미디어학부	전공선택
21102379	대중문화비평글쓰기	2-3학년	2학기	3	3	0	미디어학부	전공선택
21003415	드라마영화스토리텔링	2-3학년	2학기	3	3	0	미디어학부	전공선택
21009920	미디어와문화읽기	3-4학년	1학기	3	3	0	미디어학부	전공필수
21102380	콘텐츠기획과마케팅	3-4학년	2학기	3	3	0	미디어학부	전공선택
21101714	저작권법	3-4학년	1학기	3	3	0	법학부	전공선택
21002900	지식재산권법	3-4학년	1학기	3	3	0	법학부	전공선택
21101460	세계문학과융합인문학의이해	전학년	2학기	3	3	0	순헌융합인문학전공	연계전공영역1
21102916	문화산업스토리텔링	2-3학년	1학기	3	3	0	스토리텔링전공	연계전공영역1
21002361	스토리텔링세미나	3-4학년	2학기	3	3	0	스토리텔링전공	연계전공영역1
21003240	영미SF·판타지문학	3학년	1학기	3	3	0	영어영문학전공	전공선택
21003321	영화로보는일본	3-4학년	1학기	3	3	0	일본학과	전공선택
21002193	중국영화의이해	3-4학년	2학기	3	3	0	중어중문학부	전공선택
21000119	프랑스문학과영화	2학년	2학기	3	3	0	프랑스언어문화학과	전공선택
21050296	미디어와문학	1-2학년	1학기	3	3	0	한국어문학부	전공선택
21000020	현대소설강독	1-2학년	1학기	3	3	0	한국어문학부	전공선택
21000022	비교문학론	3-4학년	2학기	3	3	0	한국어문학부	전공선택
21104000	자기주도진로설계프로젝트IV 택1	전학년	모든학기	3	1	4	경력개발처	전공선택
21104001	자기주도진로설계프로젝트III 택1	전학년	모든학기	3	1	4	경력개발처	전공선택
요약 : 11개 전공, 22개 과목, 66학점 편제								

◇ 개설 및 개편이력

2021.02. 학생자율설계전공으로 개설 승인
2021.08. 전공명 변경 승인 (구 문학영상전공)
전공명 변경에 따른 교육과정 개편 승인
-과목추가: 지식재산권법(21002900), 글로벌콘텐츠유통과마케팅(21050256), 콘텐츠기획과마케팅(21102380)
-과목제외: 문학과미디어(21002829)
2023.07. 교육과정 개편 승인
-과목추가: 자기주도진로설계프로젝트III(21104001), 자기주도진로설계프로젝트IV(21104000)
자기주도진로설계프로젝트는 2과목 중 1과목만 졸업학점으로 인정함

K-POP산업경영전공

◇ 전공개요

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

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

◇ 교육목표와 기대효과

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

◇ 전공명·학위명

구분	전공명	학위명
국문 표기	K-POP산업경영전공	문화산업학사
영문 표기	K-POP Business Administration	Bachelor of Culture Business

◇ 졸업 이수 요건

졸업 기준 학점	졸업 논문제 형식
36	아래 3가지 중 택 1 1. 자기주도진로설계프로젝트 이수 2. 졸업논문 3. 관련기관 및 기업인턴(6개월 이상)

◇ 전공교육과정표

과목번호	과목명	이수단계	이수학기	학점	시간		개설학부(과)·전공	
					이론	실습	학과명	교과구분
21001052	재무관리	2학년	모든학기	3	3	0	경영학부	전공필수
21001079	생산및운영관리	2학년	모든학기	3	3	0	경영학부	전공필수
21001792	인적자원관리론	3학년	1학기	3	3	0	경영학부	전공선택
21002821	디지털비즈니스개론	3학년	2학기	3	3	0	경영학부	전공선택

과목번호	과목명	이수단계	이수학기	학점	시간		개설학부(과)·전공	
					이론	실습	학과명	교과구분
21003754	브랜드마케팅	3학년	모든학기	3	3	0	경영학부	전공선택
21003355	문화예술경영	3학년	1학기	3	3	0	문화관광학전공	전공필수
21003346	공연기획론	3학년	2학기	3	3	0	문화관광학전공	전공선택
21101546	문화기획	4학년	1학기	3	3	0	문화예술기획전공	연계전공영역1
21002515	4차산업혁명과초연결사회	2-3학년	1학기	3	3	0	미디어학부	전공필수
21002519	소셜미디어와빅데이터	2-3학년	1학기	3	3	0	미디어학부	전공선택
21101998	엔터테인먼트비즈니스	2-3학년	1학기	3	3	0	미디어학부	전공선택
21102379	대중문화비평글쓰기	2-3학년	2학기	3	3	0	미디어학부	전공선택
21009918	글로벌미디어기업사례분석	3-4학년	1학기	3	2	1	미디어학부	전공선택
21003715	엔터테인먼트법과분쟁사례	3-4학년	2학기	3	3	0	법학부	전공선택
21050205	스타트업캐피탈플래닝	2학년	1학기	3	3	0	앙트러프러너십전공	전공필수
21102024	기초패션디자인	1학년	1학기	3	2	1	의류학과	전공선택
21003044	컴퓨터음악 I	2학년	1학기	2	0	2	작곡과	전공필수
21102494	브랜드커뮤니케이션전략	2학년	1학기	3	3	0	홍보광고학과	전공선택
21001978	광고와소비자행동	2-3학년	2학기	3	3	0	홍보광고학과	전공필수
21103826	브랜디드콘텐츠기획	2-3학년	1학기	3	3	0	홍보광고학과	전공선택
21000982	위기관리커뮤니케이션	3-4학년	2학기	3	3	0	홍보광고학과	전공선택
21104000	자기주도진로설계프로젝트IV	택1	전학년	모든학기	3	1	4	경력개발처	전공선택
21104001	자기주도진로설계프로젝트III	택1	전학년	모든학기	3	1	4	경력개발처	전공선택
요약 : 10개 전공, 23개 과목, 68학점 편제								

◇ 개설 및 개편이력

2020.07. 학생자율설계전공으로 개설 승인
2022.01. 교육과정 개편 승인
-과목추가: e비즈니스개론(21002821), 공연기획론(21003346), 대중문화비평글쓰기(21102379), 4차산업혁명과초연결사회(21002515), 소셜미디어와빅데이터(21002519), 광고와소비자행동(21001978)
-과목제외: 관리회계(21001073), 한국복식과한스타일패션(21003504), 디자인씽킹&시각화(21101331), 무용공연기획(21102841)
졸업논문제 변경 승인
-변경 전: 졸업논문, 인턴연구발표, TOEIC 925 이상, TOEFL 570이상(CBT230, iBT88), TEPS 710이상(개정TEPS 392), IELTS 7.0 이상, 전산회계 1급 취득 중 택1
-변경 후: 자기주도진로설계 프로젝트 참여, 졸업논문작성, 관련기관및기업인턴(6개월 이상) 중 택1
2023.07. 교육과정 개편 승인
자기주도진로설계프로젝트III(21104001), 자기주도진로설계프로젝트IV(21104000)
자기주도진로설계프로젝트는 2과목 중 1과목만 졸업학점으로 인정함

게임콘텐츠디자인전공

◇ 전공개요

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

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

◇ 교육목표와 기대효과

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

  위 세 가지 역량을 융합하여 졸업 프로젝트에 활용
- 진출 가능 분야

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

◇ 전공명·학위명

구분	전공명	학위명
국문 표기	게임콘텐츠디자인전공	게임콘텐츠디자인학사
영문 표기	Game Contents Design	Bachelor of Game Contents Design

◇ 졸업 이수 요건

졸업 기준 학점	졸업 논문제 형식
36	아래 3가지 중 택 1 1. 자기주도진로설계프로젝트 이수 2. 게임 관련 공모전 수상 3. 게임잼 3회이상 참여

◇ 전공교육과정표

과목번호	과목명	이수단계	이수학기	학점	시간		개설학부(과)·전공	
					이론	실습	학과명	교과구분
21002329	스토리텔링의이해		1학기	3	3	0	한국어문학부	교선핵심
21002330	문장과수사	1학년	2학기	3	3	0	스토리텔링전공	연계전공 영역

과목번호	과목명		이수단계	이수학기	학점	시간		개설학부(과)·전공	
						이론	실습	학과명	교과구분
21002361	스토리텔링세미나		3-4학년	2학기	3	3	0	스토리텔링전공	연계전공 영역I
21002362	소설·동화창작실습		3-4학년	1학기	3	3	0	스토리텔링전공	연계전공 영역I
21003044	컴퓨터음악 I		2학년	1학기	2	0	2	작곡과	전공필수
21003066	데이터구조		2학년	1학기	3	3	0	인공지능공학부	전공필수
21003193	데이터시각화와정보디자인I		2학년	1학기	2	0	3	시각·영상디자인과	전공선택
21003194	데이터시각화와정보디자인 II		2학년	2학기	2	0	3	시각·영상디자인과	전공선택
21003561	기초영상디자인 I		1학년	1학기	2	0	3	시각·영상디자인과	전공선택
21003565	기초영상디자인 II		1학년	2학기	2	0	3	시각·영상디자인과	전공선택
21003680	컴퓨터그래픽프로그래밍		3학년	1학기	3	3	0	인공지능공학부	전공선택
21003683	프로그래밍방법론		전공기초	2학기	3	3	0	인공지능공학부	전공필수
21004039	애니메이션 I		2학년	1학기	2	0	3	시각·영상디자인과	전공선택
21004040	애니메이션 II		2학년	2학기	2	0	3	시각·영상디자인과	전공선택
21050358	문화심리학		3학년	1학기	3	3	0	사회심리학과	전공선택
21102524	프로그래밍입문		1학년	1학기	3	3	0	인공지능공학부	전공필수
21102916	문화산업스토리텔링		2-3학년	1학기	3	3	0	스토리텔링전공	연계전공 영역I
21102917	대본창작실습		2-3학년	2학기	3	3	0	스토리텔링전공	연계전공 영역I
21104171	기계학습개론		2학년	2학기	3	3	0	지능형전자시스템학부	전공선택
21104000	자기주도진로설계프로젝트IV	택1	전학년	모든학기	3	1	4	경력개발처	전공선택
21104001	자기주도진로설계프로젝트III		전학년	모든학기	3	1	4	경력개발처	전공선택
					56				
요약 : 8개 전공, 21개 과목, 56학점 편제									

◇ 개설 및 개편이력

2021.08. 학생자율설계전공으로 개설 승인
2023.07. 교육과정 개편 승인
-과목추가: 자기주도진로설계프로젝트III(21104001), 자기주도진로설계프로젝트IV(21104000)
자기주도진로설계프로젝트는 2과목 중 1과목만 졸업학점으로 인정함
-과목제외: 문화콘텐츠창작연습(21050297)-개설학과의 과목폐지로 인함
2024.01. 교육과정 개편 (교과목 개설학과 변경사항 반영)
-과목제외: C++프로그래밍(21102527), 판타지예술과의만남(21109881)
2025.01. 교육과정 개편 (교과목 개설학과 변경사항 반영)-개설학과의 과목폐지로 인함
-과목제외: UI/UX설계(21102539), 가상및증강현실응용(21002460), AR·MR워크숍(21104628)

글로벌융합디자인전공

◇ 전공개요

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

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

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

◇ 교육목표와 기대효과

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

◇ 전공명·학위명

구분	전공명	학위명
국문 표기	글로벌융합디자인전공	글로벌융합디자인학사
영문 표기	Global Convergence Design	Bachelor of Global Convergence Design

◇ 졸업 이수 요건

졸업 기준 학점	졸업 논문제 형식
36	아래 3가지 중 택 1 1. 자기주도진로설계프로젝트 이수 2. 캡스톤디자인교과목 이수(글로벌융합디자인전공 교육과정 안에 포함된 과목 중) 3. 자격증 취득(GTO 1급, ACA, GTQI 1급)

◇ 전공교육과정표

과목번호	과목명	이수단계	이수학기	학점	시간		개설학부(과)·전공	
					이론	실습	학과명	교과구분
21002159	타이포그래피디자인Ⅰ	1학년	2학기	2	0	3	시각·영상디자인과	전공선택
21002162	브랜드디자인Ⅰ	2학년	1학기	2	0	3	시각·영상디자인과	전공선택
21002176	글로벌경영의이론과사례	4학년	1학기	3	3	0	경영학부	전공선택
21002179	타이포그래피디자인Ⅱ	2학년	1학기	2	0	3	시각·영상디자인과	전공선택
21002183	브랜드디자인Ⅱ	2학년	2학기	2	0	3	시각·영상디자인과	전공선택
21002747	기초그래픽디자인Ⅰ	1학년	1학기	2	0	3	시각·영상디자인과	전공선택
21002748	기초그래픽디자인Ⅱ	1학년	2학기	2	0	3	시각·영상디자인과	전공필수
21003526	서양화미디어연구Ⅱ	2학년	2학기	2	0	3	회화과	전공필수
21003561	기초영상디자인Ⅰ	1학년	1학기	2	0	3	시각·영상디자인과	전공선택
21003565	기초영상디자인Ⅱ	1학년	2학기	2	0	3	시각·영상디자인과	전공선택
21003666	그래픽커뮤니케이션	1-2학년	1학기	3	2	1	홍보광고학과	전공선택
21004039	애니메이션Ⅰ	2학년	1학기	2	0	3	시각·영상디자인과	전공선택
21004063	글로벌기업환경	1학년	1학기	3	3	0	앙트러프러너십전공	전공선택
21009943	기초퓨전디자인Ⅰ	1학년	1학기	2	0	3	산업디자인과	전공필수
21101340	스타트업챌린지오디션	4학년	1학기	3	3	0	앙트러프러너십전공	전공선택
21101917	디자인현장실습	3학년	모든학기	2	0	3	공예과	전공선택
21102054	기초표현디자인	1학년	1학기	2	0	3	산업디자인과	전공필수
21102055	기초디지털디자인	1학년	2학기	2	0	3	산업디자인과	전공필수
21102067	앙트러프러너십세미나	3학년	1학기	3	1	2	앙트러프러너십전공	전공선택
21103959	컬처와아트프러너십	2학년	1학기	3	3	0	앙트러프러너십전공	전공선택
21103978	AI융합디자인Ⅰ	2학년	1학기	2	0	3	산업디자인과	전공선택
21103979	AI융합디자인Ⅱ	2학년	2학기	2	0	3	산업디자인과	전공선택
21104000	자기주도진로설계프로젝트IV	택1	전학년	모든학기	3	1	4	경력개발처	전공선택
21104001	자기주도진로설계프로젝트III		전학년	모든학기	3	1	4	경력개발처	전공선택
					56				
요약 : 8개 전공, 24개 과목, 56학점 편제									

◇ 개설 및 개편이력

2021.08. 학생자율설계전공으로 개설 승인
2023.07. 교육과정 개편 승인
-과목추가: 자기주도진로설계프로젝트III(21104001), 자기주도진로설계프로젝트IV(21104000)
자기주도진로설계프로젝트는 2과목 중 1과목만 졸업학점으로 인정함
2024.01. 교육과정 개편 (교과목 개설학과 변경사항 반영)
-과목제외: 파워브랜딩과마케팅전략(21102776)
2025.01. 교육과정 개편 (교과목 개설학과 변경사항 반영)-개설학과의 과목폐지로 인함
-과목제외: 글로벌화와앙트러프러너십(21050206)

뇌·인지과학전공

◇ 전공개요

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

◇ 교육목표와 기대효과

1. 배양하고자 하는 능력

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

2. 진출가능 분야

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

◇ 전공명·학위명

구분	전공명	학위명
국문 표기	뇌·인지과학전공	뇌·인지과학사
영문 표기	Brain&Cognitive Sciences	Bachelor of Brain&Cognitive Sciences

◇ 졸업 이수 요건

졸업 기준 학점	졸업 논문제 형식
36	아래 2가지 중 택 1 1. 자기주도진로설계프로젝트 이수 2. 졸업논문

◇ 전공교육과정표

과목번호	과목명	이수단계	이수학기	학점	시간		개설학부(과)·전공	
					이론	실습	학과명	교과구분
21000469	동물생리학 I	2학년	1학기	3	3	0	생명시스템학부	전공선택
21000507	일반생물학 I	전공기초	모든학기	3	3	0	생명시스템학부	전공필수
21000508	일반생물학 II	1학년	2학기	3	3	0	생명시스템학부	전공필수
21003086	신경생물학 I	3학년	1학기	3	3	0	생명시스템학부	전공선택

과목번호	과목명	이수단계	이수학기	학점	시간		개설학부(과)·전공	
					이론	실습	학과명	교과구분
21003087	신경생물학Ⅱ	3학년	2학기	3	3	0	생명시스템학부	전공선택
21003917	소프트웨어의이해	전공기초	모든학기	3	3	0	컴퓨터과학전공(첨단)	전공선택
21010016	사회심리학	2학년	2학기	3	3	0	사회심리학과	전공필수
21010017	생리심리학	2학년	2학기	3	3	0	사회심리학과	전공선택
21010034	연구방법론	1학년	2학기	3	3	0	사회심리학과	전공필수
21010046	인지심리학	3학년	2학기	3	3	0	사회심리학과	전공선택
21010047	임상심리학	3학년	2학기	3	3	0	사회심리학과	전공선택
21105815	기초통계	전공기초	모든학기	3	3	0	통계학과	전공필수
21102522	뇌와행동	-	1학기	3	3	0	생명시스템학부	교선핵심
21102531	HCI개론	4학년	1학기	3	3	0	인공지능공학부	전공선택
21102628	일반생명과학Ⅰ	1학년	1학기	3	3	0	화공생명공학부	전공필수
21102641	일반생명과학Ⅱ	1학년	2학기	3	3	0	화공생명공학부	전공선택
21102980	인공지능을위한코딩입문및실습	1학년	1학기	3	2	2	기계시스템학부	전공필수
21103975	현대사회와언어심리학	4학년	1학기	3	3	0	사회심리학과	전공선택
21104552	인공지능과기계학습	3학년	1학기	3	3	0	인공지능공학부	전공선택
21105429	현대인의뇌질환	-	2학기	3	3	0	생명시스템학부	교선핵심
21104000	자기주도진로설계프로젝트IV 택1	전학년	모든학기	3	1	4	경력개발처	전공선택
21104001	자기주도진로설계프로젝트III 택1	전학년	모든학기	3	1	4	경력개발처	전공선택
요약 : 8개 전공, 22개 과목, 66학점 편제								

◇ 개설 및 개편이력

2020.02. 학생자율설계전공으로 개설 승인
2021.02. 교육과정 개편 승인
-과목추가: 뇌와행동(21102522), 일반생물학Ⅱ(21000508), 인공지능과기계학습(21104552), 소프트웨어의이해(21003917), 인공지능을위한코딩입문및실습(AD)(21102980)
-과목제외: 현대사회와심리학(21050349), 세포생물학및실험(21001861), 의생명통계학(21003031)
2023.07. 교육과정 개편 승인
-과목추가: 자기주도진로설계프로젝트III(21104001), 자기주도진로설계프로젝트IV(21104000)
자기주도진로설계프로젝트는 2과목 중 1과목만 졸업학점으로 인정함
-과목제외: IRB와법의이해(21101457)-개설학과의 과목폐지로 인함
2025.01. 교육과정 개편 승인
-과목추가: 현대인의뇌질환(21105429), 일반생명과학Ⅰ(21102628), 일반생명과학Ⅱ(21102641), 임상심리학(21010047), HCI개론(21102631)

미디어광고마케팅전공

◇ 전공개요

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

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

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

◇ 교육목표와 기대효과

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

◇ 전공명·학위명

구분	전공명	학위명
국문 표기	미디어광고마케팅전공	미디어광고마케팅학사
영문 표기	Media, Advertising&Marketing	Bachelor of Media, Advertising&Marketing

◇ 졸업 이수 요건

졸업 기준 학점	졸업 논문제 형식
36	아래 2가지 중 택 1 1. 자기주도진로설계프로젝트 이수 2. 캡스톤디자인교과목 이수(미디어광고마케팅전공 교육과정 안에 포함된 과목 중)

◇ 전공교육과정표

과목번호	과목명	이수단계	이수학기	학점	시간		개설학부(과)·전공	
					이론	실습	학과명	교과구분
21000978	PR원론	1학년	2학기	3	3	0	홍보광고학과	전공필수
21001829	광고원론	1학년	1학기	3	3	0	홍보광고학과	전공필수
21002423	방송영상만들기	1학년	2학기	3	2	1	미디어학부	전공선택
21002516	미디어경영과마케팅	2-3학년	2학기	3	3	0	미디어학부	전공선택
21002518	방송영상미디어의이해	1학년	1학기	3	3	0	미디어학부	전공선택
21003155	프레젠테이션기법과실습	3-4학년	2학기	3	2	1	홍보광고학과	전공선택
21003561	기초영상디자인 I	1학년	1학기	2	0	3	시각·영상디자인과	전공선택

과목번호	과목명	이수단계	이수학기	학점	시간		개설학부(과)·전공	
					이론	실습	학과명	교과구분
21003565	기초영상디자인Ⅱ	1학년	2학기	2	0	3	시각·영상디자인과	전공선택
21003666	그래픽커뮤니케이션	1-2학년	1학기	3	2	1	홍보광고학과	전공선택
21004039	애니메이션Ⅰ	2학년	1학기	2	0	3	시각·영상디자인과	전공선택
21004040	애니메이션Ⅱ	2학년	2학기	2	0	3	시각·영상디자인과	전공선택
21009917	미디어글쓰기	1학년	1학기	3	2	1	미디어학부	전공선택
21100712	산학연계브랜드전략실습	3-4학년	2학기	3	0	3	홍보광고학과	전공선택
21101419	미디어법	3학년	2학기	3	3	0	법학부	전공선택
21101714	저작권법	3-4학년	1학기	3	3	0	법학부	전공선택
21101734	홍보광고커리어설계	전공기초	모든학기	3	3	0	홍보광고학과	전공선택
21101987	디지털마케팅	2-3학년	2학기	3	3	0	홍보광고학과	전공선택
21101999	전략커뮤니케이션	2-3학년	1학기	3	2	1	미디어학부	전공선택
21102491	광고캠페인기획	2-3학년	1학기	3	3	0	홍보광고학과	전공선택
21102494	브랜드커뮤니케이션전략	2학년	1학기	3	3	0	홍보광고학과	전공선택
21102855	방송영상편집기초	1-2학년	1학기	3	1	2	미디어학부	전공선택
21104000	자기주도진로설계프로젝트IV 택1	전학년	모든학기	3	1	4	경력개발처	전공선택
21104001	자기주도진로설계프로젝트III 택1	전학년	모든학기	3	1	4	경력개발처	전공선택
요약 : 5개 전공, 23개 과목, 65학점 편제								

◇ 개설 및 개편이력

2020.02. 학생자율설계전공으로 개설 승인
2021.02. 교육과정 개편 승인
-과목추가: 애니메이션디지털드로잉(21003782), 브랜드커뮤니케이션전략(21102494), 미디어글쓰기(21009917)
2023.07. 교육과정 개편 승인
-과목추가: 자기주도진로설계프로젝트III(21104001), 자기주도진로설계프로젝트IV(21104000)
자기주도진로설계프로젝트는 2과목 중 1과목만 졸업학점으로 인정함

빅데이터비즈니스융합전공

◇ 전공개요

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

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

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

◇ 교육목표와 기대효과

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

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

◇ 전공명·학위명

구분	전공명	학위명
국문 표기	빅데이터비즈니스융합전공	빅데이터비즈니스융합학사
영문 표기	Big Data Business Convergence	Bachelor of Big Data Business Convergence

◇ 졸업 이수 요건

졸업 기준 학점	졸업 논문제 형식
36	아래 3가지 중 택 1 1. 자기주도진로설계프로젝트 이수 2. 캡스톤디자인교과목 이수(빅데이터비즈니스융합전공 교육과정 안에 포함된 과목 중) 3. 공모전 수상(빅데이터분석, 창업경진대회)

◇ 전공교육과정표

※ 교육목표에 따른 과목 구분을 참고하여 균형 있게 이수하도록 함

구분	과목번호	과목명	이수단계	이수학기	학점	시간		개설학부(과)·전공	
						이론	실습	학과명	교과구분
기업가정신	21001086	리더십론	3학년	2학기	3	3	0	경영학부	전공선택
	21004003	사회적기업가와소셜비즈니스	3학년	1학기	3	3	0	경영학부	전공선택
	21004045	사회혁신과기업가정신의이해	교양	1학기	3	3	0	앙트러프러너십전공	교선핵심
	21004058	앙트러프러너십개론	1학년	1학기	3	3	0	앙트러프러너십전공	전공필수
	21100760	인트라프러너십과조직혁신	3학년	2학기	3	3	0	앙트러프러너십전공	전공선택
	21101999	전략커뮤니케이션	2-3학년	1학기	3	2	1	미디어학부	전공선택
조직운영	21000375	데이터베이스구축론	2학년	1학기	3	3	0	문헌정보학과	전공선택
	21001076	조직행동론	2학년	모든학기	3	3	0	경영학부	전공필수
	21001077	경영전략론	3학년	1학기	3	3	0	경영학부	전공선택
	21003436	경영정보처리론	2학년	1학기	3	1	2	경영학부	전공선택
	21003495	조직이론과설계	2학년	2학기	3	3	0	경영학부	전공선택
	21004069	스타트업인사이트와미래혁신	2학년	2학기	3	2	1	앙트러프러너십전공	전공선택
빅데이터분석/활용	21002519	소셜미디어와빅데이터	2-3학년	1학기	3	3	0	미디어학부	전공선택
	21003870	경영데이터분석1 데이터분석을통한비즈니스모델개발	2학년	모든학기	3	2	1	경영학부	전공선택
	21101726	빅데이터와소비자트렌드	2학년	2학기	3	3	0	소비자경제학과	전공필수
	21102394	빅데이터분석	3-4학년	1학기	3	3	0	빅데이터분석학전공	연계전공영역1
	21103092	빅데이터시각화	3-4학년	2학기	3	3	0	빅데이터분석학전공	연계전공영역1
	21104615	R로배우는데이터분석입문	1-2학년	2학기	3	3	0	경영학부	전공선택
기업실행	21050211	앙트러프러너십워크숍	2학년	2학기	3	2	2	앙트러프러너십전공	전공선택
	21100727	비즈니스스타트업	2학년	2학기	3	3	0	앙트러프러너십전공	전공필수
	21104000	자기주도진로설계프로젝트Ⅳ	택1	전학년	모든학기	3	1	4	경력개발처	전공선택
	21104001	자기주도진로설계프로젝트Ⅲ		전학년	모든학기	3	1	4	경력개발처	전공선택
						66				
	요약 : 7개 전공, 22개 과목, 66학점 편제									

◇ 개설 및 개편이력

2021.08. 학생자율설계전공으로 개설 승인
2023.07. 교육과정 개편 승인
-과목추가: 자기주도진로설계프로젝트III(21104001), 자기주도진로설계프로젝트IV(21104000)
자기주도진로설계프로젝트는 2과목 중 1과목만 졸업학점으로 인정함
2024.01. 교육과정 개편 (교과목 개설학과 변경사항 반영)
-과목제외: 디지털콘텐츠개발(21003033), 저작권과정보윤리(21101728), 초보자를위한클라우드컴퓨팅입문(21104451)

언어학전공

◇ 전공개요

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

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

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

◇ 교육목표와 기대효과

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

◇ 전공명·학위명

구분	전공명	학위명
국문 표기	언어학전공	언어학사
영문 표기	Linguistics	Bachelor of Linguistics

◇ 졸업 이수 요건

졸업 기준 학점	졸업 논문제 형식
36	아래 2가지 중 택 1 1. 자기주도진로설계 프로젝트 이수 2. 졸업논문

◇ 전공교육과정표

과목번호	과목명	이수단계	이수학기	학점	시간		개설학부(과)·전공	
					이론	실습	학과명	교과구분
21000014	의사소통과한국어의미의이해	2-3학년	1학기	3	3	0	한국어문학부	전공선택
21000016	언어의이해	1-2학년	2학기	3	3	0	한국어문학부	전공선택
21000023	한국어의어제와오늘	2-3학년	2학기	3	3	0	한국어문학부	전공선택
21000054	영어음운론	2학년	1학기	3	3	0	영어영문학전공	전공선택
21000055	언어습득론	4학년	1학기	3	3	0	테슬(TESL)전공	전공선택

과목번호	과목명	이수단계	이수학기	학점	시간		개설학부(과)·전공	
					이론	실습	학과명	교과구분
21000076	영어학입문	1학년	모든학기	3	3	0	영어영문학전공	전공필수
21000079	영어형태론의이해	2학년	2학기	3	3	0	영어영문학전공	전공선택
21000080	응용언어학	2학년	2학기	3	3	0	테슬(TESL)전공	전공선택
21000189	독어학의이해	3학년	2학기	3	3	0	독일언어·문화학과	전공선택
21002595	중국어학의이해	2학년	1학기	3	3	0	중어중문학부	전공선택
21002790	영어문장구조의이해	3학년	2학기	3	3	0	영어영문학전공	전공선택
21002793	불한번역연습	3학년	1학기	3	3	0	프랑스언어·문화학과	전공선택
21003032	통계학입문	-	모든학기	3	3	0	통계학과	교선핵심
21003140	프랑스언어와문화	2학년	2학기(격년/짝)	3	3	0	프랑스언어·문화학과	전공선택
21003390	빅데이터통계분석	3학년	1학기	3	2	2	통계학과	전공선택
21003658	영어대조프랑스어	3학년	2학기(격년/홀)	3	3	0	프랑스언어·문화학과	전공선택
21101743	사회속의언어·언어속의사회	2-3학년	2학기	3	3	0	테슬(TESL)전공	전공선택
21101744	영어어휘능력개발	2-3학년	2학기	3	3	0	테슬(TESL)전공	전공선택
21103975	현대사회와언어심리학	4학년	1학기	3	3	0	사회심리학과	전공선택
21104188	영어통사론입문	2학년	1학기	3	3	0	영어영문학전공	전공선택
21104935	화용론입문	전학년	2학기	3	3	0	영어영문학전공	전공선택
21104000	자기주도진로설계프로젝트IV 택1	전학년	모든학기	3	1	4	경력개발처	전공선택
21104001	자기주도진로설계프로젝트III 택1	전학년	모든학기	3	1	4	경력개발처	전공선택
요약 : 9개 전공, 23개 과목, 69학점 편제								

◇ 개설 및 개편이력

2022.07. 학생자율설계전공으로 개설 승인
2023.07. 교육과정 개편 승인
-과목추가: 자기주도진로설계프로젝트III(21104001), 자기주도진로설계프로젝트IV(21104000)
자기주도진로설계프로젝트는 2과목 중 1과목만 졸업학점으로 인정함
-과목제외: 국어사전학(21101380)-개설학과의 과목폐지로 인함
2024.01. 교육과정 개편 (교과목 개설학과 변경사항 반영)
-과목제외: 데이터마이닝개론(21102536)

영상문화커뮤니케이션전공

◇ 전공개요

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

◇ 교육목표와 기대효과

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

◇ 전공명·학위명

구분	전공명	학위명
국문 표기	영상문화커뮤니케이션전공	영상문화커뮤니케이션학사
영문 표기	Motiongraphic Culture&Communication	Bachelor of Motiongraphic Culture&Communication

◇ 졸업 이수 요건

졸업 기준 학점	졸업 논문제 형식
36	아래 2가지 중 택 1 1. 자기주도진로설계프로젝트 이수 2. 졸업논문

◇ 전공교육과정표

과목번호	과목명	이수단계	이수학기	학점	시간		개설학부(과)·전공	
					이론	실습	학과명	교과구분
21000978	PR원론	1학년	2학기	3	3	0	홍보광고학과	전공필수
21001978	광고와소비자행동	2-3학년	2학기	3	3	0	홍보광고학과	전공필수
21002423	방송영상만들기	1학년	2학기	3	2	1	미디어학부	전공선택
21002518	방송영상미디어의이해	1학년	1학기	3	3	0	미디어학부	전공선택
21002747	기초그래픽디자인 I	1학년	1학기	2	0	3	시각·영상디자인과	전공선택
21003044	컴퓨터음악 I	2학년	1학기	2	0	2	작곡과	전공필수
21003414	다매체시대의스피치	2-3학년	1학기	3	2	1	미디어학부	전공선택
21003418	PR라이팅	2-3학년	1학기	3	2	1	홍보광고학과	전공필수

과목번호	과목명		이수단계	이수학기	학점	시간		개설학부(과)·전공	
						이론	실습	학과명	교과구분
21003561	기초영상디자인 I		1학년	1학기	2	0	3	시각·영상디자인과	전공선택
21003565	기초영상디자인 II		1학년	2학기	2	0	3	시각·영상디자인과	전공선택
21003667	영상광고기획실습		2-3학년	1학기	3	2	1	홍보광고학과	전공선택
21004039	애니메이션 I		2학년	1학기	2	0	3	시각·영상디자인과	전공선택
21004059	글로벌지식재산전략		2학년	1학기	3	3	0	앙트러프러너십전공	전공선택
21009921	방송영상미디어이론		2-3학년	2학기	3	3	0	미디어학부	전공선택
21101733	홍보광고학입문		전공기초	모든학기	3	3	0	홍보광고학과	전공선택
21101985	디지털크리에이티브		3-4학년	2학기	3	2	2	홍보광고학과	전공선택
21101997	방송과화법		3-4학년	1학기	3	2	1	미디어학부	전공선택
21102491	광고캠페인기획		2-3학년	1학기	3	3	0	홍보광고학과	전공선택
21102523	인공지능기술의이해		1학년	1학기	3	3	0	인공지능공학부	전공선택
21102855	방송영상편집기초		1-2학년	1학기	3	1	2	미디어학부	전공선택
21104000	자기주도진로설계프로젝트IV	택1	전학년	모든학기	3	1	4	경력개발처	전공선택
21104001	자기주도진로설계프로젝트III		전학년	모든학기	3	1	4	경력개발처	전공선택
요약 : 7개 전공, 22개 과목, 61학점 편제									

◇ 개설 및 개편이력

2020.02. 학생자율설계전공으로 개설 승인
2021.02. 교육과정 개편 승인
-과목추가: 프리미어와플래시기초(21100706), 소셜미디어의이해와활용(21100707), IT기술의이해(21102523), 다매체시대의스피치(21003414), 모션그래픽스 I (21004039), 글로벌지식재산전략(21004059), PR원론(21000978), 광고와소비자행동(21001978)
-과목제외: 시각·영상기초디자인II(21002748), 디자인과문화(21101339), 유튜브영상디자인II(21003786), 브랜드커뮤니케이션전략(21102494), 컴퓨터음악 II (21003045), 영상처리및응용(21002100)
2023.07. 교육과정 개편 승인
-과목추가: 자기주도진로설계프로젝트III(21104001), 자기주도진로설계프로젝트IV(21104000)
자기주도진로설계프로젝트는 2과목 중 1과목만 졸업학점으로 인정함

영상예술경영전공

◇ 전공개요

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

◇ 교육목표와 기대효과

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

◇ 전공명·학위명

구분	전공명	학위명
국문 표기	영상예술경영전공	영상예술경영학사
영문 표기	Image and Media Arts Management	Bachelor of Image and Media Arts Management

◇ 졸업 이수 요건

졸업 기준 학점	졸업 논문제 형식
36	아래 3가지 중 택 1 1. 자기주도진로설계프로젝트 이수 2. 졸업논문 3. 공모전 수상(영상예술경영관련)

◇ 전공교육과정표

과목번호	과목명	이수단계	이수학기	학점	시간		개설학부(과)·전공	
					이론	실습	학과명	교과구분
21000119	프랑스문학과영화	2학년	2학기	3	3	0	프랑스언어문화학과	전공선택
21001052	재무관리	2학년	모든학기	3	3	0	경영학부	전공필수
21001056	마케팅원론	2학년	모든학기	3	3	0	경영학부	전공필수
21001063	국제경영학	3학년	모든학기	3	3	0	경영학부	전공필수
21001076	조직행동론	2학년	모든학기	3	3	0	경영학부	전공필수

과목번호	과목명		이수단계	이수학기	학점	시간		개설학부(과)·전공	
						이론	실습	학과명	교과구분
21001077	경영전략론		3학년	1학기	3	3	0	경영학부	전공선택
21002423	방송영상만들기		1학년	2학기	3	2	1	미디어학부	전공선택
21002517	영화커뮤니케이션		2-3학년	1학기	3	3	0	미디어학부	전공선택
21002518	방송영상미디어의이해		1학년	1학기	3	3	0	미디어학부	전공선택
21002834	독일영화읽기		1-2학년	2학기	3	3	0	독일언어·문화학과	전공선택
21003355	문화예술경영		3학년	1학기	3	3	0	문화관광학전공	전공필수
21003357	문화예술읽기		1학년	2학기	3	3	0	문화관광학전공	전공선택
21003415	드라마영화스토리텔링		2-3학년	2학기	3	3	0	미디어학부	전공선택
21003754	브랜드마케팅		3학년	모든학기	3	3	0	경영학부	전공선택
21101993	다큐멘터리만들기		2-3학년	2학기	3	2	1	미디어학부	전공선택
21102380	콘텐츠기획과마케팅		3-4학년	2학기	3	3	0	미디어학부	전공선택
21102855	방송영상편집기초		1-2학년	1학기	3	1	2	미디어학부	전공선택
21104000	자기주도진로설계프로젝트IV	택1	전학년	모든학기	3	1	4	경력개발처	전공선택
21104001	자기주도진로설계프로젝트III		전학년	모든학기	3	1	4	경력개발처	전공선택
요약 : 6개 전공, 19개 과목, 57학점 편제									

◇ 개설 및 개편이력

2020.07. 학생자율설계전공으로 개설 승인
2023.07. 교육과정 개편 승인
-과목추가: 자기주도진로설계프로젝트III(21104001), 자기주도진로설계프로젝트IV(21104000)
자기주도진로설계프로젝트는 2과목 중 1과목만 졸업학점으로 인정함
-과목제외: 문화콘텐츠창작연습(21050297)-개설학과의 과목폐지로 인함

예술창작프로듀싱전공

◇ 전공개요

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

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

◇ 교육목표와 기대효과

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

◇ 전공명·학위명

구분	전공명	학위명
국문 표기	예술창작프로듀싱전공	예술창작프로듀싱학사
영문 표기	Arts Creation Producing	Bachelor of Arts Creation Producing

◇ 졸업 이수 요건

졸업 기준 학점	졸업 논문제 형식
36	아래 5가지 중 택 1 1. 자기주도진로설계 프로젝트 이수 2. 인턴 연구발표(관련기관 및 기업인턴 6개월 이상) 3. 기타 창작작업물 제출 4. 졸업논문 5. 예술인지원자 대상 선정 결과 제출

◇ 전공교육과정표

과목번호	과목명	이수단계	이수학기	학점	시간		개설학부(과)·전공	
					이론	실습	학과명	교과구분
21000978	PR원론	1학년	2학기	3	3	0	홍보광고학과	전공필수
21001179	건반화성Ⅰ(피아노)	4학년	1학기	2	1	1	피아노과	전공필수
21001233	화성법Ⅱ	2학년	2학기	2	2	0	관현악과	전공필수
21002516	미디어경영과마케팅	2-3학년	2학기	3	3	0	미디어학부	전공선택
21002747	기초그래픽디자인Ⅰ	1학년	1학기	2	0	3	시각·영상디자인과	전공선택
21003045	컴퓨터음악Ⅱ	2학년	2학기	2	0	2	작곡과	전공필수
21003193	데이터시각화와정보디자인I	2학년	1학기	2	0	3	시각·영상디자인과	전공선택
21003334	문화예술파헤치기	4학년	1학기	3	3	0	문화관광학전공	전공선택
21003357	문화예술읽기	1학년	2학기	3	3	0	문화관광학전공	전공선택
21003565	기초영상디자인Ⅱ	1학년	2학기	2	0	3	시각·영상디자인과	전공선택
21050261	음악예술경영(피아노)	4학년	2학기	2	2	0	피아노과	전공선택
21050263	실용음악Ⅱ(피아노)	2학년	2학기	2	2	0	피아노과	전공선택
21100780	문화예술과심리	3학년	1학기	3	3	0	문화관광학전공	전공선택
21101538	예술과미학	전학년	2학기	3	3	0	순헌융합인문학전공	연계전공 영역2
21101987	디지털마케팅	2-3학년	2학기	3	3	0	홍보광고학과	전공선택
21102048	재즈화성의이해	3학년	1학기	2	2	0	작곡과	전공선택
21102370	음악제작실습Ⅰ	전학년	1학기	2	1	2	작곡과	전공선택
21102523	인공지능기술의이해	1학년	1학기	3	3	0	인공지능공학부	전공선택
21102524	프로그래밍입문	1학년	1학기	3	3	0	인공지능공학부	전공필수
21102804	사물인터넷의원리와활용	전학년	1학기	3	3	0	융합학부	교선핵심
21104875	음악레코딩과프로덕션	3학년	2학기	2	1	2	작곡과	전공선택
21104876	미디와오디오시퀀싱	3학년	1학기	2	1	2	작곡과	전공선택
21104877	광고와대중문화	3-4학년	2학기	3	3	0	홍보광고학과	전공선택
21104000	자기주도진로설계프로젝트IV 택1	전학년	모든학기	3	1	4	경력개발처	전공선택
21104001	자기주도진로설계프로젝트III 택1	전학년	모든학기	3	1	4	경력개발처	전공선택
요약 : 11개 전공, 25개 과목, 63학점 편제								

◇ 개설 및 개편이력

2022.07. 학생자율설계전공으로 개설 승인
2023.07. 교육과정 개편 승인
-과목추가: 자기주도진로설계프로젝트III(21104001), 자기주도진로설계프로젝트IV(21104000)
자기주도진로설계프로젝트는 2과목 중 1과목만 졸업학점으로 인정함
2024.01. 교육과정 개편 (교과목 개설학과 변경사항 반영)
-과목제외: 웹프로그래밍기초(21002101)

의류비즈니스전공

◇ 전공개요

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

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

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

◇ 교육목표와 기대효과

* 현대 의류 브랜드 경영에 필요한 융복합적 능력을 갖춘 전문 의류 경영인을 양성
  - 의류 상품 머천다이징과 마케팅을 위한 기초지식과 실기능력 함양
  - 4차 산업시대에 필수적인 빅데이터 분석에 대한 이해와 기초 활용 능력 함양
  - 고객 분석과 이에 따른 경영 전략 수립에 필요한 경영학 및 마케팅에 대한 이해
  - 컴퓨터를 이용한 패션디자인 기초 능력 함양
* 의류기업 MD 및 마케팅 관련 부서, VMD, 스타트업 설립, 패션에디터, 브랜드 매니저, 콘텐츠 기획자 등 의류업계 직무 전반에 진출 가능. 이외에도 경영, 마케팅 역량을 요구하는 다양한 분야로 진출

◇ 전공명·학위명

구분	전공명	학위명
국문 표기	의류비즈니스전공	의류비즈니스학사
영문 표기	Clothing & Textiles Business	Bachelor of Clothing & Textiles Business

◇ 졸업 이수 요건

졸업 기준 학점	졸업 논문제 형식
36	아래 4가지 중 택 1 1. 자기주도진로설계프로젝트 이수 2. 졸업논문 3. 자격증(컴퓨터활용능력, 전산회계, 구글애널리틱스) 4. 공모전 수상(지도교수가 인정하는 의류비즈니스 관련 공모전)

◇ 전공교육과정표

과목번호	과목명	이수단계	이수학기	학점	시간		개설학부(과)·전공	
					이론	실습	학과명	교과구분
21001052	재무관리	2학년	모든학기	3	3	0	경영학부	전공필수
21001079	생산및운영관리	2학년	모든학기	3	3	0	경영학부	전공필수
21001764	컴퓨터패션디자인	2학년	1학기	2	0	3	의류학과	전공선택
21002196	패션공간기획	3-4학년	1학기	2	0	3	의류학과	전공선택
21002197	패션문화마케팅	2학년	2학기	3	3	0	의류학과	전공선택
21002202	패션소재정보및분석 I	1-2학년	1학기	3	3	0	의류학과	전공필수
21002821	디지털비즈니스개론	3학년	2학기	3	3	0	경영학부	전공선택
21003096	패션머천다이징	2-3학년	2학기	2	1	2	의류학과	전공선택
21003436	경영정보처리론	2학년	1학기	3	1	2	경영학부	전공선택
21003461	패션리더십트레이닝	전공기초	2학기	3	3	0	의류학과	전공선택
21003870	경영데이터분석1:데이터분석을통한 비즈니스모델개발	2학년	모든학기	3	2	1	경영학부	전공선택
21009879	패션비즈니스실무	3-4학년	2학기	2	2	0	의류학과	전공선택
21050081	모델리즘의이해	1학년	2학기	3	2	1	의류학과	전공필수
21100712	산학연계브랜드전략실습	3-4학년	2학기	3	0	3	홍보광고학과	전공선택
21101331	일러스트레이션과스토리텔링 I	1학년	1학기	2	0	3	시각·영상디자인과	전공선택
21101340	스타트업챌린지오디션	4학년	1학기	3	3	0	앙트러프러너십전공	전공선택
21101726	빅데이터와소비자트렌드	2학년	2학기	3	3	0	소비자경제학과	전공필수
21101834	대용량데이터관리와튜닝	전학년	2학기	3	2	1	빅데이터분석학전공	연계전공 영역1
21102400	소비자통계분석	1학년	2학기	3	3	0	소비자경제학과	전공선택
21102490	패션마케팅브랜드전략실무	2-3학년	1학기	3	2	1	의류학과	전공필수
21102494	브랜드커뮤니케이션전략	2학년	1학기	3	3	0	홍보광고학과	전공선택
21103092	빅데이터시각화	3-4학년	2학기	3	3	0	빅데이터분석학전공	연계전공 영역1
21103209	디지털패션테크및패션창업	3학년	1학기	2	1	2	의류학과	전공선택
21104620	창업기초:사업기회발견	1학년	모든학기	3	3	0	앙트러프러너십전공	전공선택
21104000	자기주도진로설계프로젝트IV 택1	전학년	모든학기	3	1	4	경력개발처	전공선택
21104001	자기주도진로설계프로젝트III	전학년	모든학기	3	1	4	경력개발처	전공선택
요약 : 8개 전공, 26개 과목, 72학점 편제								

◇ 개설 및 개편이력

2021.08. 학생자율설계전공으로 개설 승인
2023.07. 교육과정 개편 승인
-과목추가: 자기주도진로설계프로젝트III(21104001), 자기주도진로설계프로젝트IV(21104000)
자기주도진로설계프로젝트는 2과목 중 1과목만 졸업학점으로 인정함

임베디드시스템공학전공

◇ 전공개요

인공지능과 데이터 분석 등 신기술의 발전을 위해 컴퓨터를 구성하는 요소들(반도체, 펌웨어, 운영체제)을 최적으로 조합하는 임베디드 시스템 기술은 필수적이다.
임베디드 시스템이란 스마트폰, 스마트가전, 자동차, 로봇처럼 전기를 적게 쓰면서도 우리가 원하는 동작을 빠르고 정확하게 처리하게 하는 소프트웨어와 하드웨어가 밀접하게 결합된 전자 시스템을 말한다. 대용량의 데이터를 저장하기 위한 클라우드 시스템은 물리적인 서버를 필요로 하며 첨단 로봇들도 이들을 움직이게 하는 펌웨어가 필요하다. 임베디드 기술은 스마트폰, 스마트가 전 등 이동식 전자기기와 IoT 등으로 존재하여 이미 우리 삶에 가까이 있고 앞으로 그 필요성은 더욱 커질 것이다.
임베디드시스템공학전공은 기초 프로그래밍을 시작으로 미들웨어와 하드웨어를 이해하고 이들이 소프트웨어와 어떻게 연결되어 있는지를 학습한다. 시스템과 펌웨어 개발에 필요한 지식을 공부하여 하드웨어부터 소프트웨어까지 모든 분야에 능통한 융합 인재 배출을 목적으로 한다.

◇ 교육목표와 기대효과

- 컴퓨터 구조, 회로 등 컴퓨터를 동작시키는 원리와 하드웨어와 소프트웨어의 상호작용을 이해한다.
- IoT, 펌웨어 개발 등 임베디드 기술의 실습을 통해 더욱 세세하고 집중적인 교육과정을 이수한다.
- 운영체제 및 펌웨어 개발 분야, 2차 저장 장치 소프트웨어 개발 분야, 가전 소프트웨어 개발 분야, IoT 소프트웨어 개발 분야 등으로 진출 가능한 융합형 인재를 목표로 한다.

◇ 전공명 · 학위명

구분	전공명	학위명
국문 표기	임베디드시스템공학전공	임베디드시스템공학사
영문 표기	Embedded System Engineering	Bachelor of Embedded System Engineering

◇ 졸업 이수 요건

졸업 기준 학점	졸업 논문제 형식
36	자기주도진로설계 프로젝트 이수

◇ 전공교육과정표

과목번호	과목명	이수단계	이수학기	학점	시간		개설학부(과)·전공	
					이론	실습	학과명	교과구분
21000545	프로그래밍언어론	3학년	1학기	3	2	1	컴퓨터과학전공(첨단)	전공필수
21001710	디지털논리회로	2학년	2학기	3	3	0	컴퓨터과학전공(첨단)	전공필수
21001711	컴퓨터구조	3학년	1학기	3	3	0	컴퓨터과학전공(첨단)	전공선택
21001713	리눅스시스템	2학년	2학기	3	2	2	컴퓨터과학전공(첨단)	전공선택
21001715	컴파일러	4학년	1학기	3	3	0	컴퓨터과학전공(첨단)	전공선택
21003186	컴퓨터네트워크 I	3학년	2학기	3	3	0	컴퓨터과학전공(첨단)	전공선택
21003276	시스템프로그래밍	3학년	1학기	3	2	1	컴퓨터과학전공(첨단)	전공선택

과목번호	과목명		이수단계	이수학기	학점	시간		개설학부(과)·전공	
						이론	실습	학과명	교과구분
21003759	임베디드시스템		3-4학년	1학기	3	2	2	컴퓨터과학전공(첨단)	전공선택
21003761	컴퓨터특강		4학년	모든학기	3	3	0	컴퓨터과학전공(첨단)	전공선택
21102523	인공지능기술의이해		1학년	1학기	3	3	0	인공지능공학부	전공선택
21102526	컴퓨터아키텍쳐		2학년	1학기	3	3	0	인공지능공학부	전공필수
21102529	센서프로그래밍		3학년	2학기	3	2	2	인공지능공학부	전공선택
21102531	HCI개론		4학년	1학기	3	3	0	인공지능공학부	전공선택
21102909	사물인터넷시스템		3-4학년	2학기	3	3	0	데이터사이언스전공	전공선택
21102959	회로이론		2학년	1학기	3	3	0	지능형전자시스템학부	전공필수
21102961	신호및시스템		2학년	2학기	3	3	0	지능형전자시스템학부	전공필수
21102962	논리회로		2학년	1학기	3	3	0	지능형전자시스템학부	전공필수
21102965	논리회로실험		2학년	2학기	2	0	4	지능형전자시스템학부	전공필수
21102966	통신이론		3학년	1학기	3	3	0	지능형전자시스템학부	전공선택
21102967	전자회로Ⅰ		3학년	1학기	3	3	0	지능형전자시스템학부	전공필수
21102968	디지털신호처리		3학년	2학기	3	3	0	지능형전자시스템학부	전공선택
21102970	디지털통신개론		3학년	2학기	3	3	0	지능형전자시스템학부	전공선택
21102971	전자회로Ⅱ		3학년	2학기	3	3	0	지능형전자시스템학부	전공선택
21102974	지능형센서시스템		3학년	1학기	3	2	2	지능형전자시스템학부	전공선택
21102983	CAD및3D프린팅		전공기초	2학기	3	2	2	기계시스템학부	전공필수
21103165	스마트모빌리티의이해		전학년	2학기	2	2	0	융합학부	교선핵심
21103533	기초회로실험		2학년	1학기	2	0	4	지능형전자시스템학부	전공필수
21103538	전자회로실험		3학년	1학기	2	0	4	지능형전자시스템학부	전공필수
21103539	집적회로공정		3학년	2학기	3	3	0	지능형전자시스템학부	전공선택
21103541	디지털집적회로		4학년	1학기	3	3	0	지능형전자시스템학부	전공선택
21103783	헬스케어시스템디자인및실습		3학년	1학기	3	3	0	기계시스템학부	전공선택
21103790	헬스케어로보틱스		3학년	2학기	3	3	0	기계시스템학부	전공선택
21104166	데이터사이언스융합특강		4학년	1학기	3	3	0	데이터사이언스전공	전공선택
21104170	디지털영상처리		4학년	1학기	3	3	0	지능형전자시스템학부	전공선택
21104000	자기주도진로설계프로젝트Ⅳ	택1	전학년	모든학기	3	1	4	경력개발처	전공선택
21104001	자기주도진로설계프로젝트Ⅲ		전학년	모든학기	3	1	4	경력개발처	전공선택
요약 : 7개 전공, 36개 과목, 104학점 편제									

◇ 개설 및 개편이력

2023.07. 학생자율설계전공으로 개설 승인,
자기주도진로설계프로젝트는 2과목 중 1과목만 졸업학점에 포함
2024.01. 교육과정 개편 (교과목 개설학과 변경사항 반영)
-과목제외: 컴퓨터시스템기초(21102908)

젠더학전공

◇ 전공개요

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

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

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

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

◇ 교육목표와 기대효과

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

◇ 전공명·학위명

구분	전공명	학위명
국문 표기	젠더학전공	젠더학사
영문 표기	Gender Studies	Bachelor of Gender

◇ 졸업 이수 요건

졸업 기준 학점	졸업 논문제 형식
36	아래 3가지 중 택 1 1. 자기주도진로설계프로젝트 이수 2. 졸업논문 3. 인턴연구발표

◇ 전공교육과정표

과목번호	과목명	이수단계	이수학기	학점	시간		개설학부(과)·전공	
					이론	실습	학과명	교과구분
21000060	여성과영미문학	2학년	2학기	3	3	0	영어영문학전공	전공선택
21000856	여성과정치	전학년	2학기	3	3	0	정치외교학과	전공선택
21000974	미디어와젠더	2-3학년	1학기	3	3	0	미디어학부	전공선택
21001670	여성과리더십 I	-	1학기	3	3	0	아시아여성연구원	교선핵심
21002532	한국여성사	2학년	2학기	3	3	0	역사문화학과	전공선택
21002779	여성문학론	3-4학년	1학기	3	3	0	한국어문학부	전공선택
21003669	법여성학	3-4학년	1학기	3	3	0	법학부	전공선택
21003674	젠더와법	3-4학년	1학기	3	3	0	법학부	전공선택
21050354	마이너리티연구	4학년	1학기	3	3	0	사회심리학과	전공선택
21102823	사랑과생명의서사	2학년	1학기	3	3	0	영어영문학전공	전공선택
21102824	영미문화와젠더	4학년	2학기	3	3	0	영어영문학전공	전공선택
21104000	자기주도진로설계프로젝트IV 택1	전학년	모든학기	3	1	4	경력개발처	전공선택
21104001	자기주도진로설계프로젝트III 택1	전학년	모든학기	3	1	4	경력개발처	전공선택
요약 : 9개 전공, 13개 과목, 39학점 편제								

◇ 개설 및 개편이력

2021.08. 학생자율설계전공으로 개설 승인
2023.07. 교육과정 개편 승인
-과목추가: 자기주도진로설계프로젝트III(21104001), 자기주도진로설계프로젝트IV(21104000)
자기주도진로설계프로젝트는 2과목 중 1과목만 졸업학점으로 인정함
-과목제외: 여성학(21001646)-개설학과의 과목폐지로 인함
2025.01. 교육과정 개편 (교과목 개설학과 변경사항 반영)-개설학과의 과목폐지로 인함
-과목제외: 섹슈얼리티연구(21050353), 한국여성연구(21050362), 탈식민주의와페미니즘(21002784)

비즈니스애널리틱스전공

※본 전공은 교원추천형 학생자율설계전공입니다.

◇ 전공개요

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

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

◇ 목표와 기대효과

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

◇ 전공명·학위명

구분	전공명	학위명
국문 표기	비즈니스애널리틱스전공	비즈니스애널리틱스학사
영문 표기	Business Analytics	Bachelor of Business Analytics

◇ 졸업 이수 요건

졸업 기준 학점	졸업 논문제 형식
36	아래 2가지 중 택1 1. 자기주도진로설계프로젝트 이수 2. 경영데이터분석워크숍 이수

◇ 전공교육과정표

□ 졸업학점표

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

□ 교육과정표

※ 교육과정표 중 교육내용이 서로 유사한 과목은 1개만 선택하여 이수한다.
- 아래 표 중 '과목명' 오른쪽에 '택1'이 표시된 과목군이 해당됨

※ 학생자율영역은 아래 표의 도메인 중 하나를 선택하여 이수한다. 단, 불가피한 경우 지도교수의 지도하에 도메인 교차이수도 가능하다.
- 마케팅/홍보, 상품기획, 생산운영관리, 인사조직, 바이오헬스데이터분석, 파이낸스, 데이터기반경영컨설팅, 사업기획전략

교원추천영역

구분	과목번호	교과목명	이수단계	학기패턴	학점	시간		개설학부(과)·전공	
						이론	실험	학과명	교과구분
기초	21104615	R로배우는데이터분석입문	1-2학년	2학기	3	3	0	경영학부	전공선택
	21003436	경영정보처리론	2학년	1학기	3	1	2	경영학부	전공선택
	21104614	비즈니스애널리틱스입문	2학년	1학기	3	3	0	경영학부	전공선택
	21003032	통계학입문		모든학기	3	3	0	통계학과	교선핵심
심화	21003870	경영데이터분석1	2학년	모든학기	3	2	1	경영학부	전공선택
	21101322	IT와비즈니스혁신	3학년	2학기	3	2	1	경영학부	전공선택
	21102033	경영데이터분석2	2학년	모든학기	3	2	1	경영학부	전공선택
	21103838	파이썬으로배우는머신러닝	3-4학년	2학기	3	3	0	기술인문융합전공	연계전공 영역2
	21103840	파이썬으로배우는데이터시각화	3-4학년	1학기	3	3	0	기술인문융합전공	연계전공 영역2
	21104177	디지털마케팅과애널리틱스	3-4학년	2학기	3	3	0	경영학부	전공선택
	21104910	비즈니스네트워크분석	전학년	1학기	3	3	0	경영학부	전공선택
	21105235	경영데이터분석워크숍	2학년	모든학기	3	3	0	경영학부	전공선택
	21104000	자기주도진로설계프로젝트Ⅳ 택1	전학년	모든학기	3	1	4	경력개발처	전공선택
	21104001	자기주도진로설계프로젝트Ⅲ 택1	전학년	모든학기	3	1	4	경력개발처	전공선택

학생자율영역

구분	과목번호	교과목명	이수단계	학기패턴	학점	이론	실험	주관학과	교과구분
마케팅/홍보	21000989	마케팅커뮤니케이션	2학년	1학기	3	3	0	홍보광고학과	전공선택
	21001056	마케팅원론	2학년	모든학기	3	3	0	경영학부	전공필수
	21001065	소비자행동	2학년	2학기	3	3	0	경영학부	전공선택
	21001082	기초마케팅애널리틱스	3학년	2학기	3	3	0	경영학부	전공선택
	21001830	광고심리학	2-3학년	1학기	3	3	0	홍보광고학과	전공선택
	21001978	광고와소비자행동	2-3학년	2학기	3	3	0	홍보광고학과	전공필수
	21002821	디지털비즈니스개론	3학년	2학기	3	3	0	경영학부	전공선택
	21003107	시장조사와R실습	2학년	1학기	3	3	0	소비자경제학과	전공필수
	21003113	최신마케팅사례연구	4학년	1학기	3	3	0	경영학부	전공선택
	21003217	광고캠페인실습	3-4학년	2학기	3	2	1	홍보광고학과	전공선택
	21003499	광고판촉론	3학년	2학기	3	3	0	경영학부	전공선택
	21003719	소비자행동과문제	2학년	2학기	3	3	0	소비자경제학과	전공선택
	21003720	마케팅과소비자이슈	3학년	1학기	3	3	0	소비자경제학과	전공필수
	21003754	브랜드마케팅	3학년	모든학기	3	3	0	경영학부	전공선택
	21004057	빅데이터로보는글로벌이슈트렌드	전공기초	2학기	3	2	2	인공지능융합전공	전공필수

학생자율영역										
	21101726	빅데이터와소비자트렌드		2학년	2학기	3	3	0	소비자경제학과	전공필수
	21102373	홍보광고빅데이터분석		3-4학년	1학기	3	3	0	홍보광고학과	전공선택
	21102402	소비자와브랜드		1학년	1학기	3	3	0	소비자경제학과	전공선택
	21102491	광고캠페인기획		2-3학년	1학기	3	3	0	홍보광고학과	전공선택
	21102494	브랜드커뮤니케이션전략		2학년	1학기	3	3	0	홍보광고학과	전공선택
상품기획	21003754	브랜드마케팅	택1	3학년	모든학기	3	3	0	경영학부	전공선택
	21102402	소비자와브랜드		1학년	1학기	3	3	0	소비자경제학과	전공선택
	21000991	리서치와데이터분석		2-3학년	2학기	3	3	0	홍보광고학과	전공필수
	21002174	전략기획론		3-4학년	1학기	3	3	0	행정학과	전공선택
	21002900	지식재산권법		3-4학년	1학기	3	3	0	법학부	전공선택
	21003084	현대소비자와시장		4학년	2학기	3	3	0	가족자원경영학과	전공선택
	21003854	신상품개발이론과실습 (비즈니스모델개발캡스톤디자인)		3학년	2학기	3	3	0	경영학부	전공선택
	21004060	신제품개발전략		2학년	2학기	3	3	0	앙트레프레너십전공	전공선택
	21102916	문화산업스토리텔링		2-3학년	1학기	3	3	0	스토리텔링전공	연계전공 영역1
	21104605	서비스디자인		3학년	1학기	3	3	0	소비자경제학과	전공선택
	21001065	소비자행동		2학년	2학기	3	3	0	경영학부	전공선택
	21101726	빅데이터와소비자트렌드		2학년	2학기	3	3	0	소비자경제학과	전공필수
생산운영관리	21001046	경제통계학		1학년	모든학기	3	3	0	경제학부	전공필수
	21001058	경영과학1		2학년	1학기	3	2	1	경영학부	전공선택
	21001079	생산및운영관리		2학년	모든학기	3	3	0	경영학부	전공필수
	21002635	리테일매니지먼트		3학년	모든학기	3	3	0	경영학부	전공선택
	21003435	공급사슬관리		3-4학년	1학기	3	3	0	경영학부	전공선택
	21100752	경영과학2		2학년	2학기	3	2	1	경영학부	전공선택
	21003854	신상품개발이론과실습 (비즈니스모델개발캡스톤디자인)		3학년	2학기	3	3	0	경영학부	전공선택
인사조직	21001060	노사관계론		3학년	2학기	3	3	0	경영학부	전공선택
	21001076	조직행동론		2학년	모든학기	3	3	0	경영학부	전공필수
	21001077	경영전략론		3학년	1학기	3	3	0	경영학부	전공선택
	21001086	리더십론		3학년	2학기	3	3	0	경영학부	전공선택
	21001792	인적자원관리론		3학년	1학기	3	3	0	경영학부	전공선택
	21003114	조직개발과변화관리		3학년	1학기	3	3	0	경영학부	전공선택
	21003495	조직이론과설계		2학년	2학기	3	3	0	경영학부	전공선택
	21050250	커뮤니케이션과인간심리		2-3학년	2학기	3	3	0	미디어학부	전공필수
	21050364	산업심리학		3학년	2학기	3	3	0	사회심리학과	전공선택
	21101389	조직심리학		3학년	1학기	3	3	0	사회심리학과	전공선택
바이오헬스데이터	21003031	의생명통계학		4학년	1학기	3	3	0	통계학과	전공선택
	21003091	생물정보학		2학년	1학기	3	2	1	생명시스템학부	전공선택

학생자율영역									
분석	21003555	종양생물학	3-4학년	2학기	3	3	0	생명시스템학부	전공선택
	21100282	제약바이오산업학	3학년	2학기	3	3	0	생명시스템학부	전공선택
	21100295	바이오약리학	3-4학년	1학기	3	3	0	생명시스템학부	전공선택
	21103546	바이오의약학입문	2-3학년	1학기	3	3	0	생명시스템학부	전공선택
	21103548	후성유전학	3-4학년	1학기	3	3	0	생명시스템학부	전공선택
	21105815	기초통계	전학년	모든학기	3	3	0	통계학과	전공필수
파이낸스	21001052	재무관리	2학년	모든학기	3	3	0	경영학부	전공필수
	21001055	회계원리	1학년	모든학기	3	3	0	경영학부	전공필수
	21001068	투자론	2학년	2학기	3	3	0	경영학부	전공선택
	21001069	기업재무론	3학년	1학기	3	3	0	경영학부	전공선택
	21001075	금융기관경영론	3학년	2학기	3	3	0	경영학부	전공선택
	21001107	국제재무관리	4학년	1학기	3	3	0	경영학부	전공선택
사업기획전략	21000982	위기관리커뮤니케이션	3-4학년	2학기	3	3	0	홍보광고학과	전공선택
	21002176	글로벌경영의이론과사례	4학년	1학기	3	3	0	경영학부	전공선택
	21004063	글로벌기업환경	1학년	1학기	3	3	0	영어프리미엄전공	전공선택
	21050248	소비자와시장분석	3학년	2학기	3	3	0	소비자경제학과	전공필수
	21101756	위험관리론	4학년	1학기	3	3	0	경영학부	전공선택
	21001077	경영전략론	3학년	1학기	3	3	0	경영학부	전공선택
	21001086	리더십론	3학년	2학기	3	3	0	경영학부	전공선택
	21003854	신상품개발이론과실습 (비즈니스모델개발캡스톤디자인)	3학년	2학기	3	3	0	경영학부	전공선택
	21002174	전략기획론	3-4학년	1학기	3	3	0	행정학과	전공선택
요약 : 16개 전공, 77개 과목, 231학점 편제									

◇ 개설 및 개편이력

2022.01. 학생자율설계전공으로 개설 승인
2022.06. 교육과정 개편 승인
학생자율영역 추가(파이낸스, 데이터기반경영컨설팅, 사업기획전략)
-과목추가: 회계원리(21001055), 재무관리(21001052), 투자론(21001068), 기업재무론(21001069), 금융기관경영론(21001075), 기업가치평가(21101755), 위험관리론(21101756), 글로벌경영의이론과사례(21002176), 소비자와시장분석(21050248), 글로벌기업환경(21004063), 위기관리커뮤니케이션(21000982)
2023.07. 교육과정 개편 승인
-과목추가: 통계학입문(21003032), 경영데이터분석워크숍(21105235), 자기주도진로설계프로젝트III(21104001), 자기주도진로설계프로젝트IV(21104000)
자기주도진로설계프로젝트는 2과목 중 1과목만 졸업학점으로 인정함
-과목제외: 네트워크로보는세상(21103166)
2024.01. 교육과정 개편 (교과목 개설학과 변경사항 반영)
-과목제외: 기업가치평가(21101755), 파워브랜딩과마케팅전략(21102776), 파이썬프로그래밍기초(21102802)
2025.01. 교육과정 개편 (교과목 개설학과 변경사항 반영)-개설학과의 과목폐지로 인함
-과목제외: 품질경영(21001081)

첨단바이오소재융합전공

※본 전공은 교원추천형 학생자율설계전공입니다.

◇ **전공개요**

'첨단바이오소재융합전공'은 첨단소재와 생명과학의 융합을 바탕으로 의료분야에서, 의료기기의 개발, 생체재료, 바이오센서, 바이오칩, 재생의료 등을 통해 질병의 예방부터 진단, 치료, 재활 및 건강증진을 위한 혁신적인 기술과 소재의 이해를 위한 전공이다.

본 전공에서는 생물학, 분자생물학, 재료학, 기계공학에 대한 이해를 기반으로 인체와 관련된 생체재료, 의료기기, 생체 신호 및 영상처리, 분자 생물학, 세포공학, 나노 바이오, 생체공학, 바이오칩 등의 이론과 응용 분야에 대한 깊은 이해를 바탕으로 한다. 이를 통해 의약, 화장품, 의료기기의 안전성 평가와 생체재료 기반의 재생의료를 통해 질병 예방, 진단, 치료, 재활 등의 4차 산업의 핵심인 바이오헬스 전반에 활용할 수 있다.

◇ **교육목표와 기대효과**

- 생명과학과 첨단소재 공학 분야의 융합의 바이오메디컬 엔지니어링(Biomedical Engineering)을 통해, 새로운 의료기기 및 생체 재료, 치료 재료, 나노소재, 약물전달기술 등을 이해하고, 질병 진단과 치료에 활용할 수 있는 전공지식의 습득이 전공의 목표이다.
- 졸업 후에는 바이오메디컬 엔지니어링, 의료기기 개발 및 생산, 의약품 개발, 바이오소재 연구개발, 나노 바이오 기술 연구개발 등 다양한 분야로 진출할 수 있다.

◇ **전공명·학위명**

구분	전공명	학위명
국문 표기	첨단바이오소재융합전공	첨단바이오소재융합학사
영문 표기	Advanced Materials Bio-Convergence	Bachelor of Advanced Materials Bio-Convergence

◇ **졸업 이수 요건**

졸업 기준 학점	졸업 논문제 형식
36	자기주도진로설계 프로젝트 이수

◇ **전공교육과정표**

□ **졸업학점표**

영역	필수영역		선택영역	합계
	기초	심화		
기준학점	6학점 이상	3학점 이상	27학점 이상	36학점 이상

□ 교육과정표

필수영역 (9학점 이상 이수)

구분	과목번호	교과목명	이수단계	학기패턴	학점	시간		개설학부(과)·전공	
						이론	실험	학과명	교과구분
기초	21010039	유기화학	2학년	2학기	3	3	0	생명시스템학부	전공선택
	21102643	화공유기화학 I	2학년	1학기	3	3	0	화공생명공학부	전공필수
	21003553	분자생물학I	3학년	1학기	3	3	0	생명시스템학부	전공선택
	21102648	분자생명공학	2학년	2학기	3	3	0	화공생명공학부	전공선택
심화	21103549	생체재료와재생의학	3-4학년	1학기	3	3	0	생명시스템학부	전공선택
	21102667	생체재료공학	4학년	1학기	3	3	0	화공생명공학부	전공선택
	21003385	생화학I	3학년	1학기	3	3	0	생명시스템학부	전공선택
	21000469	동물생리학I	2학년	1학기	3	3	0	생명시스템학부	전공선택
	21102633	고분자공학	3학년	1학기	3	3	0	화공생명공학부	전공선택

선택영역 (27학점 이상 이수)

구분	과목번호	교과목명	이수단계	학기패턴	학점	시간		개설학부(과)·전공	
						이론	실험	학과명	교과구분
생명과학	21000470	동물생리학 Ⅱ	2학년	2학기	3	3	0	생명시스템학부	전공선택
	21001861	세포생물학및실험	2학년	1학기	3	2	1	생명시스템학부	전공필수
	21002659	기초면역학	4학년	1학기	3	3	0	생명시스템학부	전공선택
	21003386	생화학 Ⅱ	3학년	2학기	3	3	0	생명시스템학부	전공선택
	21003554	분자생물학 Ⅱ	3학년	2학기	3	3	0	생명시스템학부	전공선택
	21101832	현대생물학실험 Ⅱ	3-4학년	2학기	3	0	3	생명시스템학부	전공선택
	21102659	유전체공학	2학년	2학기	3	3	0	화공생명공학부	전공선택
	21102660	유전공학	2학년	1학기	3	3	0	화공생명공학부	전공선택
	21103548	후성유전학	3-4학년	1학기	3	3	0	생명시스템학부	전공선택
바이오소재	21001880	신소재과학	2학년	1학기	3	3	0	신소재물리학부	전공선택
	21102657	나노소재공학	4학년	1학기	3	3	0	화공생명공학부	전공선택
	21102899	양자화학공학	3학년	1학기	3	3	0	화공생명공학부	전공선택
	21103005	재료공학개론	3학년	1학기	3	3	0	기계시스템학부	전공선택
	21103804	생체유기합성공학	3학년	2학기	3	3	0	화공생명공학부	전공선택
	21103950	고분자물성	3학년	2학기	3	3	0	화공생명공학부	전공선택
시스템	21102662	화공생명창의설계 I	4학년	1학기	1	0	2	화공생명공학부	전공선택
	21102976	생체전자공학	3학년	2학기	3	3	0	자능형전자시스템학부	전공선택
	21102983	CAD및3D프린팅	전공기초	2학기	3	2	2	기계시스템학부	전공필수
	21102990	빅데이터와수치해석입문및실습	2학년	2학기	3	2	2	기계시스템학부	전공필수
	21102993	융합캡스톤디자인	3학년	2학기	3	0	6	기계시스템학부	전공선택
	21102997	바이오미케닉스	3학년	2학기	3	3	0	기계시스템학부	전공선택
	21103783	헬스케어시스템디자인및실습	3학년	1학기	3	3	0	기계시스템학부	전공선택
	21103790	헬스케어로보틱스	3학년	2학기	3	3	0	기계시스템학부	전공선택
기타	21000473	유전학및실험	3학년	2학기	3	3	0	생명시스템학부	전공선택
	21103800	화공양론	3학년	1학기	3	3	0	화공생명공학부	전공필수

선택영역 (27학점 이상 이수)										
구분	과목번호	교과목명		이수단계	학기패턴	학점	시간		개설학부(과)·전공	
							이론	실험	학과명	교과구분
	21102661	전기화학공학		4학년	1학기	3	3	0	화공생명공학부	전공선택
	21104000	자기주도진로설계프로젝트IV	택1	전학기	모든학기	3	1	4	경력개발처	전공선택
	21104001	자기주도진로설계프로젝트III		전학기	모든학기	3	1	4	경력개발처	전공선택
요약 6개 전공, 37과목, 109학점 편제										

※ 유의사항 : 생화학II는 생화학I 이수 후 수강 가능, 분자생물학II는 분자생물학I 이수 후 수강 가능, 동물생리학II는 동물생리학I 이수 후 수강 가능

※ 기타 : 기타교과목은 기존 바이오3D재료공학 전공이수 학생들의 선이수완료 교과목으로 전공교과목으로 인정하나, 개편에 따라 신규신청은 불가함

◇ 개설 및 개편이력

2021.08. 학생자율설계전공으로 개설 승인
2022.03. 교육과정 개편 승인
-과목추가: 신소재과학(21001880)
-과목제외: 바이오산업의이해(21103275)- 개설학과의 과목폐지로 인함
2023.07. 전공명 변경 승인(구 바이오3D재료공학전공)
전공명 변경에 따른 교육과정 개편 승인
-과목추가: 공학유기화학I(21102643), 분자생물학I(21003553), 생화학I(21003385), 동물생리학I(21000469), 기초면역학(21002659), 분자생물학II(21003554), 생화학II(21003386), 후성유전학(21103548), 동물생리학II(21000470), 유전공학(21102660), 유전체공학(21102659), 마이크로·나노공학개론(21102996), 헬스케어시스템디자인및실습(21103783), 빅데이터와수치해석입문및실습(21102990) 자기주도진로설계프로젝트III(21104001), 자기주도진로설계프로젝트IV(21104000) 자기주도진로설계프로젝트는 2과목 중 1과목만 졸업학점으로 인정함
-과목제외: 분자면역병리학(21003987), 자능형센서시스템(21102974), 융복합제품디자인및개발(21103091), 재료화학공학(21102630), 화공생명창의설계II(21102663), 바이오센서및바이오전자공학(21103234)
2025.01. 교육과정 개편 (교과목 개설학과 변경사항 반영)-개설학과의 과목폐지로 인함
-과목제외: 기기분석화학및실험(21102668)

증강·가상현실전공

※본 전공은 SW중심대학사업단에서 추천하는 학생자율설계전공입니다.

◇ 전공개요

증강현실 및 가상현실의 산업분야는 4차 산업혁명 시대, 인공지능, 사물인터넷, 빅데이터 등 첨단 기술의 발전은 사회 전반에 걸쳐 혁신을 가져오고 있다. 이러한 변화 속에서 가상증강현실 기술은 도시건축공간, 기계산업분야, 실감형 체험 문화시설, 온라인 게임, 스포츠, 의료 시뮬레이션, 교육 어플리케이션, 엔터테인먼트나 홍보에 이르기까지 산업 전반에 급속히 확장되고 있는 추세이다.

본 증강·가상현실전공은 현실 세계를 확장하여 새로운 가상세계를 창출하고, 이를 다양한 분야에 활용할 수 있는 기술과 콘텐츠를 배우기 위한 교육과정이다. 해당 교육과정을 통하여 가상·증강현실 기술, ICT기술, 3D 영상디자인. 문화콘텐츠 제작 등을 종합적으로 이해하고 여러 지식과 기술들을 창조적으로 융복합하고, 다양한 공간, 디자인콘텐츠, 산업생산기술, 서비스 간 융합을 도모하여 새로운 기회창출을 통해 미래 IT기술 산업의 중추적 역할을 주도해 나갈 전문가를 양성할 수 있다.

◇ 교육목표와 기대효과

- 학생 자신의 전공 분야 전문성을 심화시키고, 확장시켜 전공 분야의 취업역량 강화
- 본 과정을 이수한 후에 IT서비스 기술, 콘텐츠 기획, 스토리텔링, 3D 디자인, 시스템 구축, 소프트웨어 개발 등 다양한 융합 전공자로 양성
- 박물관, 전시관, 테마파크 등의 디지털 영상 기반의 실감형 콘텐츠 업계로의 진출 가능
- 증강현실 기반의 시스템 개발업체, 3D 교육용 콘텐츠 제작업체, 게임에 사용되는 3D 증강현실 콘텐츠 제작 분야 등 다양한 분야로의 진출 가능

◇ 전공명·학위명

구분	전공명	학위명
국문 표기	증강·가상현실전공	증강·가상현실학사
영문 표기	Major of Augmented Reality and Virtual Reality	Bachelor of Augmented Reality and Virtual Reality

◇ 졸업 이수 요건

졸업 기준 학점	졸업 논문제 형식
36	아래 2가지 중 택 1 1. 자기주도진로설계프로젝트 이수 2. 캡스톤디자인교과목 이수(증강·가상현실전공 교육과정 안에 포함된 과목 중)

◇ 전공교육과정표

과목번호	과목명	이수단계	이수학기	학점	시간		개설학부(과)·전공	
					이론	실습	학과명	교과구분
21000558	컴퓨터그래픽스	2학년	2학기	3	2	1	컴퓨터과학전공(첨단)	전공선택
21001714	웹시스템설계	2학년	1학기	3	2	1	컴퓨터과학전공(첨단)	전공선택
21002144	프로그래밍개론	1학년	모든학기	3	2	2	컴퓨터과학전공(첨단)	전공선택
21002611	3DCAD Ⅰ	3학년	1학기	2	0	3	공예과	전공선택
21003349	공예CAD Ⅰ	1학년	1학기	2	0	3	공예과	전공선택
21003351	공예CAD Ⅱ	1학년	2학기	2	0	3	공예과	전공선택
21003611	CAD	1학년	2학기	3	0	3	환경디자인과	전공선택
21003612	3D시뮬레이션	2학년	1학기	3	0	3	환경디자인과	전공선택
21003664	3DCADⅡ	3학년	2학기	2	0	3	공예과	전공선택
21003680	컴퓨터그래픽프로그래밍	3학년	1학기	3	3	0	인공지능공학부	전공선택
21003917	소프트웨어의이해	전공기초	모든학기	3	3	0	컴퓨터과학전공(첨단)	전공선택
21004029	디지털스튜디오Ⅰ	2학년	1학기	2	0	3	산업디자인과	전공선택
21004030	디지털스튜디오Ⅱ	2학년	2학기	2	0	3	산업디자인과	전공선택
21102060	UX디자인Ⅰ	3-4학년	1학기	3	0	3	산업디자인과	전공선택
21102064	UX디자인Ⅱ	3-4학년	2학기	3	0	3	산업디자인과	전공선택
21102523	인공지능기술의이해	1학년	1학기	3	3	0	인공지능공학부	전공선택
21102524	프로그래밍입문	1학년	1학기	3	3	0	인공지능공학부	전공필수
21102531	HCI개론	4학년	1학기	3	3	0	인공지능공학부	전공선택
21103795	BIM스튜디오	2학년	1학기	3	0	3	환경디자인과	전공선택
21104627	3D프린팅과스케치렌더링	1학년	1학기	3	0	3	환경디자인과	전공선택
21105247	메타버스스튜디오	2학년	1학기	3	0	3	환경디자인과	전공선택
21105394	AI기반도시건축메타버스	2학년	2학기	3	0	3	환경디자인과	전공선택
21104000	자기주도진로설계프로젝트Ⅳ 택1	전학년	모든학기	3	1	4	경력개발처	전공선택
21104001	자기주도진로설계프로젝트Ⅲ 택1	전학년	모든학기	3	1	4	경력개발처	전공선택
요약 : 6개 전공, 24 과목, 66학점 편제								

◇ 개설 및 개편이력

2024.07. 학생자율설계전공으로 개설 승인

2025.01. 교육과정 개편 (교과목 개설학과 변경사항 반영)-개설학과의 과목폐지로 인함
가상및증강현실응용(21002460), UI/UX설계(21102539), VR·AR시뮬레이션(21104626), AR·MR워크숍(21104628)

인문사회디지털융합전공

※본 전공은 인문사회융합인재양성사업단에서 주관하는 학생자율설계전공입니다.

◇ 전공개요

디지털 기술의 발전과 활용이 산업 전반에 걸쳐 확대되고, 디지털 기술이 가져오는 사회 문제와 윤리적 도전도 증가하고 있다. 이러한 변화 속에서 인문사회 지식을 바탕으로 디지털 기술을 활용하여 사회 문제를 해결하고 인류 공존과 공공·공유 가치를 실현하는 창의적 융합인재의 양성이 필요하다. 인문사회디지털융합전공은 이해 역량(기초 공통), 활용 역량(디지털 기술 활용), 실천 역량(문제해결형) 세 단계에 따른 교육과정을 구성하여 학생의 관심과 수준에 따른 맞춤형 교육과정으로 구성된다. 학생들은 디지털 기술에 대한 기초 이해와 활용 방법을 습득하고, 인문사회 분야 데이터의 수집·처리·활용과 융복합 적용을 학습한다. 이를 통해 인간과 기술, 사회의 상호작용을 탐구하고 디지털 기술이 미치는 윤리적·사회적 영향을 이해함으로써 사회 문제를 분석, 해결하는 전문가로서 실무적, 실천적 역량을 배양한다. 본 전공은 학생들이 다양한 분야에서 인문사회 지식과 디지털 기술의 결합을 통해 복잡한 사회문제를 분석하고, 인간과 사회를 위한 책임 있는 기술 활용과 해결책을 제안할 수 있는 실천적 융합인재로 성장할 수 있도록 한다.

◇ 교육목표와 기대효과

- 인문사회적 지식과 디지털 기술을 결합하여 복잡한 사회 문제에 대해 원인을 탐구하고, 실천적인 해결책을 제시할 수 있는 창의적 융합인재 양성
- 디지털 시대 다양한 산업 및 공공분야에서 데이터 기반의 문제해결 전문가에게 요구되는 통찰력, 디지털 기술 활용 능력, 비판적 분석력, 논리적 판단력 등 종합적인 역량을 배양
- 인간과 기술에 대한 이해를 바탕으로 디지털 시대의 가치와 규범을 정립하고, 인류 공존과 공공, 공유의 가치를 실현하는 디지털 사회 글로벌 리더로 성장

◇ 전공명·학위명

구분	전공명	학위명
국문 표기	인문사회디지털융합전공	디지털융합문학사
영문 표기	Interdisciplinary Digital Convergence Studies	Bachelor of Interdisciplinary Digital Convergence Studies

◇ 졸업 이수 요건

졸업 기준 학점	졸업 논문제 형식
36	아래 5가지 중 택 1 1. 자기주도진로설계프로젝트 이수 2. 캡스톤디자인교과목 이수(인문사회디지털융합전공 교육과정 안에 포함된 과목 중) 3. 자격증 취득(정보처리기사, 빅데이터분석기사, 데이터분석 전문가, 데이터분석 준전문가 중 택1) 4. 국내외 학술대회 및 논문지 발표 5. 관련기관 및 기업 인턴(6개월 이상)

◇ 졸업학점표

구분	전공필수	전공선택		합계
	이해 역량	활용 역량	실천 역량	
	기초공통과정	디지털 기술 활용	문제해결형	
기준 학점	9학점 이상	12학점 이상	15학점 이상	36학점 이상

◇ 전공교육과정표

핵심역량	교과과정	과목번호	과목명	이수단계	학기패턴	학점	시간		개설학부(과)·전공	
							이론	실습	주관학과	교과구분
이해역량	기초공통과정	21050296	미디어와문학	1-2학년	1학기	3	3	0	한국어문학부	전공선택
		21004009	일본전통문화콘텐츠	2학년	2학기	3	3	0	일본학과	전공선택
		21102354	상담학개론	2-3학년	1학기	3	3	0	교육학부	전공선택
		21105385	정보윤리와다양성·평등·포용	3학년	2학기	3	3	0	문헌정보학과	전공선택
		21105214	정보기술과문헌정보학	1-2학년	1학기	3	3	0	문헌정보학과	전공선택
		21010016	사회심리학	2학년	2학기	3	3	0	사회심리학과	전공필수
		21102824	영미문화와젠더	4학년	2학기	3	3	0	영어영문학전공	전공선택
		21103727	젠더와융합인성		1학기	3	3	0	아시아여성연구원	교선핵심
활용역량	디지털기술활용	21105205	언어자료와컴퓨터	2-3학년	1학기	3	3	0	한국어문학부	전공선택
		21002285	교육통계및연구법	2-3학년	1학기	3	3	0	교육학부	전공선택
		21003885	에듀테크와교수·학습	3학년	1학기	3	3	0	교육학부	전공선택
		21105386	디지털기술과정보디자인	2학년	2학기	3	3	0	문헌정보학과	전공선택
		21105338	디지털큐레이션구축론	3학년	2학기	3	2	2	문헌정보학과	전공선택
		21000375	데이터베이스구축론	2학년	1학기	3	3	0	문헌정보학과	전공선택
		21000361	정보검색과데이터분석	2-3학년	1학기	3	3	0	문헌정보학과	전공선택
		21000386	정보시스템분석및설계	3-4학년	2학기	3	3	0	문헌정보학과	전공선택
		21003650	한영번역의기초	2학년	2학기	3	3	0	영어영문학전공	전공선택
		21105842	언어처리와융합적탐구	2-3학년	1학기	3	3	0	영어영문학전공	전공선택
실천역량	문제해결형	21105383	언어·데이터·사회	1-2학년	1학기	3	3	0	한국어문학부	전공선택
		21105339	고전문학의디지털방법론	1-2학년	1학기	3	3	0	한국어문학부	전공선택
		21050290	고전문학의전통과스토리텔링	2-3학년	1학기	3	3	0	한국어문학부	전공선택
		21105617	일본의디지털휴머니티와혐오	3학년	1학기	3	3	0	일본학과	전공선택
		21105213	일본전통문화와문화산업	2학년	1학기	3	3	0	일본학과	전공선택
		21004015	일본문화산업	3학년	2학기	3	3	0	일본학과	전공선택
		21105380	디지털기반교육문제연구와적용	전학년	2학기	3	3	0	교육학부	전공선택
		21002849	동기와학습	2-3학년	2학기	3	3	0	교육학부	전공선택
		21000262	교육심리검사및측정	2-3학년	2학기	3	3	0	교육학부	전공선택
		21101368	디지털아카이빙	2-3학년	2학기	3	3	0	문헌정보학과	전공선택
		21000954	디지털출판	3-4학년	2학기	3	2	2	문헌정보학과	전공선택
		21105375	디지털기술사회인간의심리와행동	전공기초	2학기	3	3	0	사회심리학과	전공선택
		21010044	이상심리학	2학년	1학기	3	3	0	사회심리학과	전공선택
		21101421	심리통계분석II	2학년	1학기	3	3	0	사회심리학과	전공선택
		21010046	인지심리학	3학년	2학기	3	3	0	사회심리학과	전공선택
		21100732	범죄행동의심리학	3학년	2학기	3	3	0	사회심리학과	전공선택
		21003889	영미디지털문화연구	4학년	2학기	3	3	0	영어영문학전공	전공선택
		21000091	영미문학입문	2학년	모든학기	3	3	0	영어영문학전공	전공필수
		21105841	팬덤과각색:영미문학의다시쓰기전통	전학년	1학기	3	3	0	영어영문학전공	전공선택
		21105843	디지털공간의여성서사	3학년	1학기	3	3	0	영어영문학전공	전공선택

핵심역량	교과과정	과목번호	과목명	이수단계	학기패턴	학점	시간		개설학부(과)·전공	
							이론	실습	주관학과	교과구분
요약 : 7개 전공, 38개 과목 114학점 편제										

◇ 개설 및 개편이력

2025.01. 학생자율설계전공으로 개설 승인

2025.12. **교육과정 개편 승인**

- **과목추가:** **영미문화와젠더(21102824), 젠더와융합인성(21103727), 한영번역의기초(21003650), 언어처리와융합적탐구(21105842), 영미디지털문화연구(21003889), 영미문학입문(21000091), 팬덤과각색:영미문학의다시쓰기전통(21105841), 디지털공간의여성서사(21105843)**