

□ 2026학년도 교양 교육과정

<이수요건 요약>

대영역	세부영역	학문 계열	이수학점	이수조건
기초교양	기초문해교육	-	12학점	▪ 편성된 교과목은 모든 학생이 필수 이수
	과학기초교육	공학계열	12학점 이내	▪ 학생 소속의 학부(전공)에서 지정한 교과목 필수 이수
핵심교양	① 문학과 예술	인문사회계열	18학점	▪ 4개 세부영역별 각 3학점 이상 필수 이수(12학점) ▪ 4개 세부영역 구분 없이 자율적으로 6학점 이상 필수 이수
	② 인간과 사회	공학계열	18학점	▪ 4개 세부영역별 각 3학점 이상 필수 이수(12학점) ▪ 4개 세부영역 구분 없이 자율적으로 6학점 이상 필수 이수 ※ 기초교양 과학기초교육 영역에 편성된 교과목을 12학점 범위내에서 이수해야 하는 학부(전공)에 한함
	③ 역사와 철학		21학점	▪ 4개 세부영역별 각 3학점 이상 필수 이수(12학점) ▪ 4개 세부영역 구분 없이 자율적으로 9학점 이상 필수 이수
	④ 과학과 기술	자연과학계열 예체능계열	21학점	▪ 4개 세부영역별 각 3학점 이상 필수 이수(12학점) ▪ 4개 세부영역 구분 없이 자율적으로 9학점 이상 필수 이수
소양교양	-	-	-	▪ 모든 학생이 자율적으로 선택 이수

<교과목 편성>

대영역	세부영역 (교과목수)	교과목코드	교과목명(영문명)	이수학점	시수			교육신분 구분	핵심요량
					이론	실습	설계		
기초 교양	기초문해교육 (7)	0000480574	말하기와 글쓰기	3	3	0	0	PBL, 비교과연계	I
		0000480483	한경 디지로그:AI와윤리	2	2	0	0	기타(FL)*	B
		2024210819	대학영어	2	2	0	0		I
		2023210902	포용과 통합사회의 이해	2	2	0	0	MOOC	G
		2024210818	컴퓨팅적 사고	2	1	2	0	기타(FL)	T
		0000480257	대학생활과 진로설정	1	1	0	0	MOOC, 비교과연계	H
		2002970002	외국인을 위한 한국어	3	3	0	0		I
	기초과학교육 (20)	0000480345	대학수학	3	3	0	0		T
		0000480195	미적분학1	3	3	0	0		T
		0000480204	미적분학2	3	3	0	0		T
		0000480194	확률과 통계	3	3	0	0		T
		0000480122	선형대수학	3	3	0	0		T
		0000480012	일반물리학	3	3	0	0		T
		0000480130	일반물리학1	3	3	0	0		T

이수구분		교과목코드	교과목명(영문명)	이수학점	시수			교육신분	핵심역량
대영역	세부영역 (교과목수)				이론	실습	설계		
		0000480059	일반물리학2	3	3	0	0		T
		0000480193	일반물리실험1	1	0	2	0		T
		0000480205	일반물리실험2	1	0	2	0		T
		0000480296	일반물리학 및 실험1	3	2	2	0		T
		0000480393	일반화학	3	3	0	0		T
		0000480118	일반화학1	3	3	0	0		T
		0000480320	일반화학2	3	3	0	0		T
		0000480208	일반화학실험1	1	0	2	0		T
		0000480202	일반화학실험2	1	0	2	0		T
		0000480287	일반화학 및 실험1	3	2	2	0		T
		0000480297	일반화학 및 실험2	3	2	2	0		T
		0000480549	생명과학	3	3	0	0		T
		0000480577	AI 기초수학	2	2	0	0	MOOC	T
핵심 교양	1. 문학과 예술 (31)	0000480343	문학의 이해	3	3	0	0	MOOC	H
		2002970026	세계의 고전과 상상력	3	3	0	0		G
		0000480525	한국인의 삶과 문학	3	3	0	0		H
		0000480245	문학과 영상	3	3	0	0		G
		0000480313	음악의 이해	3	3	0	0		H
		0000480007	세계의 민속음악	3	3	0	0		G
		0000480526	동서양미술사	3	3	0	0		G
		0000480051	미술의 감상과 비평	3	3	0	0		H
		0000480527	우리시대 영화보기	3	3	0	0		G
		0000480528	현대생활과 디자인	3	3	0	0	웰니스	T
		0000480484	공연예술의 감상과 비평	3	3	0	0		H
		0000480485	SF문학과 과학적 상상력	3	3	0	0	융합	B
		0000480486	동서양신화와 문화콘텐츠	3	3	0	0		G
		0000480487	동서양고전과 세상읽기	3	3	0	0		G
		0000480561	창의성 계발	3	3	0	0	PBL	T
		0000480535	논리와 비판적 사고	3	3	0	0		I
		2002970027	디지털 플랫폼과 리터러시	3	3	0	0		I
		0000480537	영어말하기	3	3	0	0		I
0000480057	영문강독	3	3	0	0	MOOC	I		

이수구분		교과목코드	교과목명(영문명)	이수학점	시수			교육신분	핵심역량
대영역	세부영역 (교과목수)				이론	실습	설계		
		0000480289	시청각영어	3	3	0	0		I
		0000480538	영어글쓰기	3	3	0	0	M00C	I
		0000480539	생활한자와 한문	3	3	0	0		I
		2002970029	기초중국어	3	3	0	0		I
		2002970031	기초일본어	3	3	0	0		I
		2002970032	중급일본어	3	3	0	0		I
		2002970023	프랑스어	3	3	0	0		I
		2002970024	스페인어	3	3	0	0		I
		2002970028	1인 미디어와 스토리텔링	3	3	0	0		B
		0000480497	이미지와 기호	3	3	0	0		I
		2023210903	수어	2	2	0	0		G
		0000480519	문학 읽기와 심리 성찰	3	3	0	0	융합	B
		2. 인간과 사회 (24)		0000480557	행복의 심리	3	3	0	0
0000480558	정신건강프로젝트			3	3	0	0	비교과연계	H
0000480529	자기탐색과 미래설계			3	3	0	0	비교과연계	H
0000480461	부모교육론			3	3	0	0		H
0000480167	인간관계론			3	3	0	0	비교과연계	H
0000480530	청년의 삶과 사회환경			3	3	0	0		H
0000480559	생활법률			3	3	0	0		R
0000480224	인권과 복지사회			3	3	0	0	웰니스	H
0000480489	청년심리탐구			3	3	0	0		H
0000480488	생활속의 심리학			3	3	0	0	비교과연계	H
0000480490	창의성과 혁신			3	3	0	0		I
0000480491	재테크와 실용금융			3	3	0	0		R
2002970005	젠더와 심리			3	3	0	0		H
0000480498	인공지능과 미래사회			3	3	0	0		R
0000480222	기술경영			3	3	0	0		R
0000480541	경영과 관리			3	3	0	0		R
0000480542	알기쉬운 경제이야기	3	3	0	0		R		

이수구분		교과목코드	교과목명(영문명)	이수학점	시수			교육신분	핵심역량
대영역	세부영역 (교과목수)				이론	실습	설계		
		0000480546	한국경제의 이해	3	3	0	0		G
		0000480544	마케팅이해하기	3	3	0	0		R
		0000480500	글로벌시대의 국제관계	3	3	0	0		G
		0000480501	지적재산권의 이해	3	3	0	0		R
		0000480503	빅데이터와 미래산업	3	3	0	0		R
		0000480504	제4차 산업혁명 핵심기술의 이해	3	3	0	0		R
		2023210904	ESG의 이해와 실천	3	3	0	0		R
3. 역사와 철학 (23)		0000480311	삶과 철학	3	3	0	0		H
		0000480232	공학윤리	3	3	0	0		B
		0000480441	현대사회와 교육	3	3	0	0		H
		0000480531	대중문화의 이해	3	3	0	0		G
		0000480100	현대인과 윤리	3	3	0	0		G
		0000480533	다문화사회와 사회정책	3	3	0	0		G
		0000480094	인간과 교육	3	3	0	0		B
		0000480534	동양사상으로의 초대	3	3	0	0		H
		0000480312	심리학의 이해	3	3	0	0		R
		0000480492	영화 속 철학	3	3	0	0		G
		0000480494	미디어로 보는 세계종교	3	3	0	0		G
		0000480455	한국역사와 문화	3	3	0	0		G
		0000480457	한국근현대사	3	3	0	0		G
		0000480451	한국문화와 교육	3	3	0	0		G
		0000480440	통일과 한반도미래	3	3	0	0		G
		0000480228	현대중국의 이해	3	3	0	0		G
		0000480458	일본역사와 문화	3	3	0	0		G
		0000480456	동양역사와 문화	3	3	0	0		G
		0000480460	서양역사와 문화	3	3	0	0		G

이수구분		교과목코드	교과목명(영문명)	이수학점	시수			교육신분	핵심역량
대영역	세부영역 (교과목수)				이론	실습	설계		
		0000480135	동서문화교류사	3	3	0	0		G
		0000480410	다문화교육의 이해	3	3	0	0		G
		0000480560	결혼과 가족	3	3	0	0		H
		0000480495	법과 문화	3	3	0	0		G
4. 과학과 기술 (18)		0000480305	과학기술과 문명	3	3	0	0		B
		0000480547	시공간과 우주	3	3	0	0		T
		0000480548	자연과학의 이해	3	3	0	0		T
		0000480173	생활 속의 화학	3	3	0	0		T
		0000480506	인간 · 우주 · 문명	3	3	0	0		B
		0000480507	생명의 기원과 진화	3	3	0	0		T
		0000480508	뇌와 인공지능	3	3	0	0		B
		0000480509	생활 속의 수학	3	3	0	0		T
		0000480388	인간과 환경	3	3	0	0		B
		0000480390	식품과 건강	3	3	0	0		R
		0000480550	웰니스와 음식정보	3	3	0	0	웰니스	R
		0000480511	몸과 생명	3	3	0	0		B
		0000480512	환경과 윤리	3	3	0	0	융합	B
		0000480576	현대사회와 스포츠	3	3	0	0	웰니스	R
		0000480514	웰니스와 삶의 질	3	3	0	0	웰니스	B
		0000480540	기계학습의 기초와 활용	3	2	2	0		T
		2002400010	빅데이터 분석의 기초	3	2	2	0		T
			아름다운 화학, 맛있는 화학	2	2	0	0		R
소양 교양	소양교육 (21)	0000480564	창업제대로하기	3	3	0	0	비교과연계	T
		0000480565	취업준비실무	2	2	0	0	비교과연계	I
		0000480566	진로선택과 취업준비	2	2	0	0	비교과연계	H

이수구분		교과목코드	교과목명(영문명)	이수학점	시수			교육신분	핵심역량
대영역	세부영역 (교과목수)				이론	실습	설계		
		0000480567	리더십의 이해	3	3	0	0		I
		0000480569	배드민턴	1	0	2	0		H
		0000480570	농구	1	0	2	0		H
		0000480554	골프	1	0	2	0		H
		0000480515	면접과 포트폴리오 작성	2	2	0	0	비교과연계	I
		0000480516	대학생의 자기주도적 학습전략	3	3	0	0	PBL	H
		0000480572	스키	1	0	2	0		H
		0000480555	수상레저	1	0	2	0		H
		0000480298	탁구	1	0	2	0		H
		0000480288	스킨스쿠버	1	0	2	0		H
		2002970004	자기서사와 연극체험	2	2	0	0		H
		2002970001	사진으로 마음읽기	2	2	0	0		H
		2002970006	젠더적 시각과 뉴미디어 체험	2	2	0	0		H
		2002970003	음악힐링	2	2	0	0		H
		0000480169	생활과 원예	3	3	0	0		H
		0000480551	필라테스와 에스테틱	2	2	0	0		H
			SI와 로컬창업	3	0	0	0		T
			HK 기업가정신	3	0	0	0		H
	학제간 융합 (5)	0000480481	공학과 프로그래밍 언어	3	3	0	0		T
		0000480517	UCC제작과비평	3	3	0	0	융합	B
		2002970007	자율설계교양1	1	0	0	1	비교과연계	T
		2002970008	자율설계교양2	2	1	0	1	비교과연계	T
		2002970009	자율설계교양3	3	1	0	2	비교과연계	T
	글로벌 디자인 (6)	0000480482	안성지역학의 이해	2	2	0	0	비교과연계	G
		0000480522	안성맞춤융합교실	3	3	0	0	지역문제 해결형	B

이수구분		교과목코드	교과목명(영문명)	이수학점	시수			교육혁신구분	핵심역량
대영역	세부영역 (교과목수)				이론	실습	설계		
		0000480523	글로벌 지역탐방	2	0	4	0	비교과연계	G
		0000480562	사회봉사1	1	0	2	0	비교과연계	G
			사회봉사2	1	0	2	0	비교과연계	G
		2002970054	봉사학습	2	1	2	0	지역문제 해결형	G

*교육혁신구분에는 ①웰니스, ②융합, ③PBL, ④MOOC, ⑤지역문제해결형, ⑥비교과연계형, ⑦기타()로 구분하여 기입하며, 중복으로도 기입할 수 있음

1. 역량기반 교육목표 수립

가. 대학의 인재상 및 핵심역량

- 우리 대학은 「교육구국(教育救國)」의 건학정신을 바탕으로 「미래에 도전하고 소통에 강한 융합형 인재 양성」을 교육목표로 하고 있음.
- 2012년 수립된 대학 중장기발전계획 <한경비전 2025>를 2019년에 대내외 환경 분석을 통하여 <한경비전 2030>으로 전면 개편하는 과정에서 인재상 및 핵심역량 개선의 필요성을 확인하고, 사회 동향 분석과 학생 인식 조사 및 전문가 델파이를 통해 타당성을 검증하여 핵심역량을 재설정함.

한경비전 2025(2012~2018) 미래로 도약하는 경기도 거점 국립대학	한경비전 2030(2019~2022) 길을 만드는 대학, 경기 대표 국립대학	한경비전 2030*(2023~2030) 미래를 향해 길을 열어가는 경기 대표 국립대학
--	---	--

건학정신	교육구국(教育救國)	교육이념	진리·창조·실천
교육목표	미래에 도전하고 소통에 강한 융합형 인재 양성		
인재상	융합형 전문인	소통하는 사회인	도전하는 지성인
핵심역량	B 창의융합	R 지식탐구	I 의사소통 G 세계시민의식 H 자기성찰 T 도전

인재상	조직적 정의	핵심역량	조직적 정의	하위역량
도전하는 지성인	자아실현을 위해 미래의 불확실성에 도전하고 지식함양을 통해 자기를 성찰하는 인재	도전	▶ 열정을 가지고 미래의 불확실성에 도전하고 공동의 목표달성을 위해 주어진 문제와 변화에 적극적으로 대처하는 능력	자기주도적 학습동기 목표지향적 계획 목표지향적 실행
		자기성찰	▶ 인간, 사회, 자연에 대한 지식 탐구를 통해 자아실현을 위한 삶의 의미와 가치를 스스로 통찰하는 능력	목표지향 정서적 자기조절 자기효능감/직업의식
융합형 전문인	한 분야의 전문적 지식 뿐 아니라 타 분야의 지식 및 기술을 습득하여 새로운 관점으로 문제를 발견하고 해결하는 현장에 강한 인재	창의융합	▶ 전공 및 타 학문에 대한 이해와 열린 자세로 지식을 재구성하거나 가치를 창출하는 능력	통섭적 사고 문제인식/분석 문제해결
		지식탐구	▶ 지식의 탐구와 연마를 통하여 자원, 정보, 기술의 처리 및 활용 능력, 실무현장의 문제해결을 위한 전문성을 배양하는 능력	개방성/수용성 상황이해 지식·정보 활용
소통하는 사회인	타인 및 사회와 자연스럽게 소통하고 협력하며 다양성과 포용을 바탕으로 글로벌 사회를 선도하는 인재	의사소통	▶ 듣기, 말하기, 읽기, 쓰기 능력을 바탕으로 자신의 생각을 효과적으로 전달하고 토론, 조정을 통하여 다양한 의견을 수렴하는 능력	기초의사 소통 협업/중재 정서적 유대
		세계시민의식	▶ 세계화와 타인의 다양성에 대하여 포용적이고 지속가능한 사회를 추구하기 위한 올바른 가치관과 도덕적 소양을 갖추어 가는 능력	글로벌 다양성 배려

대학의 인재상 및 BRIGHT 핵심역량의 조직적 정의 (2023.9.27. 기준)

핵심역량별 하위역량의 조작적 정의 (2023.9.27. 기준)

핵심역량	하위역량	조작적 정의
B 창의융합	통섭적 사고	문제의 원인을 분석하고, 문제의 해결에 필요한 자원과 다양한 해결 방안의 장단점을 분석할 수 있다.
	문제인식/분석	고정관념과 상식을 벗어나서 새로운 관점과 대안을 찾아내고 제안할 수 있다.
	문제해결	새로운 지식을 습득하면 기존 정보와 비교하여 관련성을 파악하여 융합적으로 사고할 수 있다.
R 지식탐구	개방성/수용성	새로운 지식을 탐구하고 개방적으로 이를 수용하여 전문성을 향상시킬 수 있다
	상황이해	문제상황을 분석하여 지식과 기술을 적용할 수 있다.
	지식·정보 활용	지식 탐구 및 문제해결에 필요한 자원, 정보, 기술 등을 종합적으로 활용할 수 있다.
I 의사소통	기초의사소통	다양한 정보를 요약정리하며, 논리적으로 이해하고 정확하게 전달할 수 있다.
	협업/중재	소통 과정 중 일어나는 감정변화를 인식하고 공감하여 유대감을 형성할 수 있다.
	정서적 유대	팀활동 등 공동의 목표를 달성하는 과정에서 토론을 주도/참여하고 갈등을 중재하고 협력을 촉진시킬 수 있다.
G 세계시민 의식	글로벌	세계 시민으로서 빈곤, 환경 등 주요한 글로벌 이슈에 관심을 두고 인식하고 있다.
	다양성	타인의 개별적 특성을 다양성의 관점으로 포용할 수 있다.
	배려	다른 문화에 대해 기꺼이 알고자 하며, 직접 체험하는 등 적극적으로 수용할 수 있다.
H 자기성찰	목표지향	자신의 잠재력을 실현하기 위해 뚜렷한 목표를 설정하고 전략적으로 접근할 수 있다.
	정서적 자기조절	충분한 노력을 기울이면 긍정적인 결과를 얻을 수 있을 것이라는 믿음을 가지고 과제에 임할 수 있다.
	자기효능감/ 직업의식	갈등상황이나 긴장상황에 처하더라도 감정을 적절하게 통제할 수 있다.
T 도전	자기주도적 학습동기	목표를 달성하기 위해 체계적으로 계획을 세우고 우선순위를 설정할 수 있다.
	목표지향적 계획	목표달성을 위해 주어진 환경에서 할 수 있는 것을 탐색하여 적극적으로 실행에 옮길 수 있다.
	목표지향적 실행	더 나은 성과를 위해 난관이 생겨도 포기하지 않고 자발적이고 꾸준하게 시도할 수 있다.

나. 교양의 교육목적 및 교육목표

- 대학의 발전계획에 맞춰 교양교육 전반을 역량기반 교양교육으로 전환하며, 교양교육의 목적을 역량기반 교육이라는 목표와 보편적 학문의 섭렵이라는 교양교육의 정체성*에 입각해 인간·사회·자연에 대한 성찰적 지식을 통한 올바른 인격과 세계관을 가진 인재 양성으로 정함.

* 교양기초교육의 정의: 교양기초교육이란 대학교육 전반에 요구되는 기본적 지식 및 자율적 학구능력의 함양을 포함하여 인간, 사회, 자연에 대한 폭넓은 이해를 바탕으로 올바른 세계관과 건전한 가치관을 확립하는데 기여하는 교육으로, 학업분야의 전문성을 넘어서서 다른 학생들에게 요구되는 보편적 교육이다(교양기초교육원, 2022).



교양 교육목적	인간과 사회, 그리고 자연에 대한 성찰적 지식을 바탕으로 사회적 실천력을 갖춘 성숙한 민주시민과 지식인으로서 갖추어야 할 기본 역량을 길러 바른 세계관과 가치관을 가진 미래를 여는 인재 양성		
교양 교육목표	<ul style="list-style-type: none"> ○ 개인의 행복 추구하고 민주시민의 자질을 갖추 수 있도록 전인적 전인교육 추구 ○ 기초학문 탐구를 위한 지식정보처리 능력 함양 ○ 비판적 사고에 바탕을 둔 합리적 의사소통 역량 함양 ○ 융·복합적 사고에 기반한 창의적 문제해결 역량 함양 ○ 공동체 의식으로 세계시민의식과 자기성찰 능력 함양 		
교양교육 기본방향	통섭적 사고 배양을 위한 융복합역량 강화 교육 배양역량: 창의융합, 지식탐구	세계와 소통하는 글로벌역량 강화 교육 의사소통, 세계시민의식	좋은 학습 경험을 위한 학생 주도 강화 교육 자기성찰, 도전
	GO(목적 중심 교육)		OD(수요자 중심 교육)

대학의 인재상 및 교양 교육목적과 목표

□ 역량과 교과목 간의 연계성

가. 교양 교과목 편성

이수구분		교과목코드	교과목명(영문명)	이수학점	시수			교육신규구분	핵심요량		
대영역	세부영역 (교과목수)				이론	실습	설계				
기초 교양	기초문해교육 (7)	0000480574	말하기와 글쓰기	3	3	0	0	PBL, 비교과연계	I		
		0000480483	한경 디지로그:AI와윤리	2	2	0	0	기타(FL)*	B		
		2024210819	대학영어	2	2	0	0		I		
		2023210902	포용과 통합사회의 이해	2	2	0	0	MOOC	G		
		2024210818	컴퓨팅적 사고	2	1	2	0	기타(FL)	T		
		0000480257	대학생활과 진로설정	1	1	0	0	MOOC, 비교과연계	H		
		2002970002	외국인을 위한 한국어	3	3	0	0		I		
	기초과학교육 (20)	0000480345	대학수학	3	3	0	0		T		
		0000480195	미적분학1	3	3	0	0		T		
		0000480204	미적분학2	3	3	0	0		T		
		0000480194	확률과 통계	3	3	0	0		T		
		0000480122	선형대수학	3	3	0	0		T		
		0000480012	일반물리학	3	3	0	0		T		
		0000480130	일반물리학1	3	3	0	0		T		
		0000480059	일반물리학2	3	3	0	0		T		
		0000480193	일반물리실험1	1	0	2	0		T		
		0000480205	일반물리실험2	1	0	2	0		T		
		0000480296	일반물리학 및 실험1	3	2	2	0		T		
		0000480393	일반화학	3	3	0	0		T		
		0000480118	일반화학1	3	3	0	0		T		
		0000480320	일반화학2	3	3	0	0		T		
		0000480208	일반화학실험1	1	0	2	0		T		
		0000480202	일반화학실험2	1	0	2	0		T		
		0000480287	일반화학 및 실험1	3	2	2	0		T		
		0000480297	일반화학 및 실험2	3	2	2	0		T		
		0000480549	생명과학	3	3	0	0		T		
		0000480577	AI 기초수학	2	2	0	0	MOOC	T		
		핵심	1.	0000480343	문학의 이해	3	3	0	0	MOOC	H

이수구분		교과목코드	교과목명(영문명)	이수학점	시수			교육구분	핵심역량
대영역	세부영역 (교과목수)				이론	실습	설계		
교양	문학과 예술 (31)	2002970026	세계의 고전과 상상력	3	3	0	0		G
		0000480525	한국인의 삶과 문학	3	3	0	0		H
		0000480245	문학과 영상	3	3	0	0		G
		0000480313	음악의 이해	3	3	0	0		H
		0000480007	세계의 민속음악	3	3	0	0		G
		0000480526	동서양미술사	3	3	0	0		G
		0000480051	미술의 감상과 비평	3	3	0	0		H
		0000480527	우리시대 영화보기	3	3	0	0		G
		0000480528	현대생활과 디자인	3	3	0	0	웰니스	T
		0000480484	공연예술의 감상과 비평	3	3	0	0		H
		0000480485	SF문학과 과학적 상상력	3	3	0	0	융합	B
		0000480486	동서양신화와 문화콘텐츠	3	3	0	0		G
		0000480487	동서양고전과 세상읽기	3	3	0	0		G
		0000480561	창의성 개발	3	3	0	0	PBL	T
		0000480535	논리와 비판적 사고	3	3	0	0		I
		2002970027	디지털 플랫폼과 리터러시	3	3	0	0		I
		0000480537	영어말하기	3	3	0	0		I
		0000480057	영문강독	3	3	0	0	M00C	I
		0000480289	시청각영어	3	3	0	0		I
		0000480538	영어글쓰기	3	3	0	0	M00C	I
		0000480539	생활한자와 한문	3	3	0	0		I
		2002970029	기초중국어	3	3	0	0		I
		2002970031	기초일본어	3	3	0	0		I
		2002970032	중급일본어	3	3	0	0		I
		2002970023	프랑스어	3	3	0	0		I
		2002970024	스페인어	3	3	0	0		I
		2002970028	1인 미디어와 스토리텔링	3	3	0	0		B
		0000480497	이미지와 기호	3	3	0	0		I
		2023210903	수어	2	2	0	0		G
		0000480519	문학 읽기와 심리 성찰	3	3	0	0	융합	B
			2. 인간과 사회	0000480557	행복의 심리	3	3	0	0

이수구분		교과목코드	교과목명(영문명)	이수학점	시수			교육혁신구분	핵심역량
대영역	세부영역 (교과목수)				이론	실습	설계		
(24)		0000480558	정신건강프로젝트	3	3	0	0	비교과연계	H
		0000480529	자기탐색과 미래설계	3	3	0	0	비교과연계	H
		0000480461	부모교육론	3	3	0	0		H
		0000480167	인간관계론	3	3	0	0	비교과연계	H
		0000480530	청년의 삶과 사회환경	3	3	0	0		H
		0000480559	생활법률	3	3	0	0		R
		0000480224	인권과 복지사회	3	3	0	0	웰니스	H
		0000480489	청년심리탐구	3	3	0	0		H
		0000480488	생활속의 심리학	3	3	0	0	비교과연계	H
		0000480490	창의성과 혁신	3	3	0	0		I
		0000480491	재테크와 실용금융	3	3	0	0		R
		2002970005	젠더와 심리	3	3	0	0		H
		0000480498	인공지능과 미래사회	3	3	0	0		R
		0000480222	기술경영	3	3	0	0		R
		0000480541	경영과 관리	3	3	0	0		R
		0000480542	알기쉬운 경제이야기	3	3	0	0		R
		0000480546	한국경제의 이해	3	3	0	0		G
		0000480544	마케팅이해하기	3	3	0	0		R
		0000480500	글로벌시대의 국제관계	3	3	0	0		G
		0000480501	지적재산권의 이해	3	3	0	0		R
		0000480503	빅데이터와 미래산업	3	3	0	0		R
		0000480504	제4차 산업혁명 핵심기술의 이해	3	3	0	0		R
		2023210904	ESG의 이해와 실천	3	3	0	0		R
3. 역사와 철학 (23)		0000480311	삶과 철학	3	3	0	0		H
		0000480232	공학윤리	3	3	0	0		B

이수구분		교과목코드	교과목명(영문명)	이수학점	시수			교육신분구분	핵심역량
대영역	세부영역 (교과목수)				이론	실습	설계		
		0000480441	현대사회와 교육	3	3	0	0		H
		0000480531	대중문화의 이해	3	3	0	0		G
		0000480100	현대인과 윤리	3	3	0	0		G
		0000480533	다문화사회와 사회정책	3	3	0	0		G
		0000480094	인간과 교육	3	3	0	0		B
		0000480534	동양사상으로의 초대	3	3	0	0		H
		0000480312	심리학의 이해	3	3	0	0		R
		0000480492	영화 속 철학	3	3	0	0		G
		0000480494	미디어로 보는 세계종교	3	3	0	0		G
		0000480455	한국역사와 문화	3	3	0	0		G
		0000480457	한국근현대사	3	3	0	0		G
		0000480451	한국문화와 교육	3	3	0	0		G
		0000480440	통일과 한반도미래	3	3	0	0		G
		0000480228	현대중국의 이해	3	3	0	0		G
		0000480458	일본역사와 문화	3	3	0	0		G
		0000480456	동양역사와 문화	3	3	0	0		G
		0000480460	서양역사와 문화	3	3	0	0		G
		0000480135	동서문화교류사	3	3	0	0		G
		0000480410	다문화교육의 이해	3	3	0	0		G
		0000480560	결혼과 가족	3	3	0	0		H
		0000480495	법과 문화	3	3	0	0		G
	4. 과학과 기술 (18)	0000480305	과학기술과 문명	3	3	0	0		B
		0000480547	시공간과 우주	3	3	0	0		T

이수구분		교과목코드	교과목명(영문명)	이수학점	시수			교육신분	핵심역량
대영역	세부영역 (교과목수)				이론	실습	설계		
		0000480548	자연과학의 이해	3	3	0	0		T
		0000480173	생활 속의 화학	3	3	0	0		T
		0000480506	인간 · 우주 · 문명	3	3	0	0		B
		0000480507	생명의 기원과 진화	3	3	0	0		T
		0000480508	뇌와 인공지능	3	3	0	0		B
		0000480509	생활 속의 수학	3	3	0	0		T
		0000480388	인간과 환경	3	3	0	0		B
		0000480390	식품과 건강	3	3	0	0		R
		0000480550	웰니스와 음식정보	3	3	0	0	웰니스	R
		0000480511	몸과 생명	3	3	0	0		B
		0000480512	환경과 윤리	3	3	0	0	융합	B
		0000480576	현대사회와 스포츠	3	3	0	0	웰니스	R
		0000480514	웰니스와 삶의 질	3	3	0	0	웰니스	B
		0000480540	기계학습의 기초와 활용	3	2	2	0		T
		2002400010	빅데이터 분석의 기초	3	2	2	0		T
			아름다운 화학, 맛있는 화학	2	2	0	0		R
소양 교양	소양교육 (21)	0000480564	창업제대로하기	3	3	0	0	비교과연계	T
		0000480565	취업준비실무	2	2	0	0	비교과연계	I
		0000480566	진로선택과 취업준비	2	2	0	0	비교과연계	H
		0000480567	리더십의 이해	3	3	0	0		I
		0000480569	배드민턴	1	0	2	0		H
		0000480570	농구	1	0	2	0		H
		0000480554	골프	1	0	2	0		H

이수구분		교과목코드	교과목명(영문명)	이수학점	시수			교육혁신구분	핵심역량
대영역	세부영역 (교과목수)				이론	실습	설계		
		0000480515	면접과 포트폴리오 작성	2	2	0	0	비교과연계	I
		0000480516	대학생의 자기주도적 학습전략	3	3	0	0	PBL	H
		0000480572	스키	1	0	2	0		H
		0000480555	수상레저	1	0	2	0		H
		0000480298	탁구	1	0	2	0		H
		0000480288	스킨스쿠버	1	0	2	0		H
		2002970004	자기서사와 연극체험	2	2	0	0		H
		2002970001	사진으로 마음읽기	2	2	0	0		H
		2002970006	젠더적 시각과 뉴미디어 체험	2	2	0	0		H
		2002970003	음악힐링	2	2	0	0		H
		0000480169	생활과 원예	3	3	0	0		H
		0000480551	필라테스와 에스테틱	2	2	0	0		H
			AI와 로컬창업	3	0	0	0		T
			HK 기업가정신	3	0	0	0		H
	학제간 융합 (5)	0000480481	공학과 프로그래밍 언어	3	3	0	0		T
		0000480517	UCC제작과비평	3	3	0	0	융합	B
		2002970007	자율설계교양1	1	0	0	1	비교과연계	T
		2002970008	자율설계교양2	2	1	0	1	비교과연계	T
		2002970009	자율설계교양3	3	1	0	2	비교과연계	T
	글로벌 디자인 (6)	0000480482	안성지역학의 이해	2	2	0	0	비교과연계	G
		0000480522	안성맞춤융합교실	3	3	0	0	지역문제 해결형	B
		0000480523	글로벌 지역탐방	2	0	4	0	비교과연계	G
		0000480562	사회봉사1	1	0	2	0	비교과연계	G
			사회봉사2	1	0	2	0	비교과연계	G
		2002970054	봉사학습	2	1	2	0	지역문제 해결형	G

*교육혁신구분에는 ①웰니스, ②융합, ③PBL, ④MOOC, ⑤지역문제해결형, ⑥비교과연계형, ⑦기타()로 구분하여 기입하며, 중복으로도 기입할 수 있음

나. 교양 교과목 편성 결과

1) 교과목 수 및 편성학점

이수구분		교과목 수			편성학점		
대영역	세부영역	2025(a)	2025(b)	증감(b-a)	2024(c)	2025(d)	증감(d-c)
기초교양	기초문해교육	7	7	0	15	15	0
	기초과학교육	20	20	0	52	51	-1
핵심교양	1. 문학과 예술	31	31	0	92	92	0
	2. 인간과 사회	25	24	-1	75	72	-3
	3. 역사와 철학	23	23	0	69	69	0
	4. 과학과 기술	17	18	+1	51	53	+2
소양교양	소양교육	19	21	+2	35	41	+6
	학제간융합	5	5	0	12	12	0
	글로벌디자인	5	6	+1	10	11	+1
계		152	155	3	411	416	5

* 유학생 대상의 <외국인을 위한 한국어>/3학점 교과목 포함

2) 교육혁신 교과목 수

이수구분		① 웰니스	② 융합	③ PBL	④ MOOC	⑤ 지역문제해결형	⑥ 비교과연계형	⑦기타 (FL)	합계
기초교양	기초문해교육	-	-	1	2	-	2*	2**	7
	기초과학교육	-	-	-	1	-	-	-	1
핵심교양	1. 문학과 예술	1	2	1	3	-	-	-	7
	2. 인간과 사회	1	-	-	-	-	5	-	6
	3. 역사와 철학	-	-	-	-	-	-	-	0
	4. 과학과 기술	3	1	-	-	-	-	-	4
소양교양	소양교육	-	-	1	-	-	4	-	5
	학제간융합	-	1	-	-	-	3	-	4
	글로벌디자인	-	-	-	-	2	4	-	6
합계		5	4	3	6	2	18	2	40

*중복 교과목(말하기와 글쓰기/대학생활과 진로설정) 2개 포함

** <한경디지털로그:AI와윤리>교과목의 FL은 사전학습 자료로 활용

이수구분	과목명	학점	우리대학 6대 역량																	
			B 융합역량			R 지식탐구 역량			I 의사소통 역량			G 세계시민 의식역량			H 자기성찰 역량			T 도전역량		
			① 융합적사고능력	② 문제인식·문제해결능력	③ 문제해결능력	① 개방성/수용성	② 상황이해	③ 지식/정보활용능력	① 기초의사소통	② 협업능력, 중재능력	③ 정서적유대능력	① 글로벌	② 다양성	③ 배려	① 목표지향적능력	② 정서적자기조절	③ 자기효능감, 직업의식	① 자기주도적학습동기	② 목표지향적계획능력	③ 목표지향적실행능력
소양 교양	창업제대로하기	3						●		●							●	●	●	
	취업준비실무	2							●	●	●						●		●	
	진로선택과 취업준비	2					●							●	●	●		●		
	리더십의 이해	3							●	●	●				●					
	배드민턴	1									●		●	●	●	●				
	농구	1									●		●	●	●	●				
	골프	1									●		●	●	●	●				
	면접과 포트폴리오 작성	2	●						●	●	●								●	
	대학생의 자기주도적 학습전략	3	●											●	●	●	●			
	스키	1							●				●	●	●	●				
	수상레저	1							●				●	●	●	●				
	탁구	1									●		●	●	●	●				
	스킨스쿠버	1							●				●	●	●	●				
	자기서사와 연극체험	2							●					●	●	●	●			
	사진으로 마음읽기	2							●					●	●	●	●			
	전더적 시각과 뉴미디어 체험	2	●											●	●	●	●			
	음악힐링	2									●			●	●	●	●			
	생활과 원예	3								●			●	●	●	●				
	필라테스와 에스테틱	2								●	●			●	●	●				
	SI와 로컬창업	3	●		●													●	●	●
	HK 기업가정신	3												●	●	●	●		●	
계	41																			
소양 교양	공학과 프로그래밍 언어	3			●	●											●	●	●	
	UCC제작과 비평	3	●	●	●								●				●			
	자율설계교양1	1	●							●							●	●	●	
	자율설계교양2	2	●							●							●	●	●	
	자율설계교양3	3	●							●							●	●	●	
계	12																			
소양 교양	안성지역학의 이해	2								●		●	●	●			●			

□ 교과목별 대표역량 및 역량지수

이수구분	과목명	대표역량	우리대학 6대 역량					
			B 융합역량	R 지식탐구 역량	I 의사소통 역량	G 세계시민 의식역량	H 자기성찰 역량	T 도전역량
기초 교양	말하기와 글쓰기	I의사소통역량	20		60		20	
	한경 디지로그:AI와 윤리	B융합역량	60		20			20
	대학영어	I의사소통역량	20		60	20		
	컴퓨팅적 사고	T도전역량		40				60
	포용과 통합사회의 이해	G세계시민의식역량		20	20	60		
	대학생활과 진로설정	H자기성찰역량				20	60	20
	외국인을 위한 한국어	I의사소통역량	20		60			20
기초 교양	대학수학	T도전역량	20	20				60
	미적분학1	T도전역량	20	20				60
	미적분학2	T도전역량	20	20				60
	확률과 통계	T도전역량	20	20				60
	선형대수학	T도전역량	20	20				60
	일반물리학	T도전역량		40				60
	일반물리학1	T도전역량		40				60
	일반물리학2	T도전역량		40				60
	일반물리실험1	T도전역량	20	20				60
	일반물리실험2	T도전역량	20	20				60
	일반물리학 및 실험1	T도전역량		40				60
	일반화학	T도전역량		40				60
	일반화학1	T도전역량		40				60
	일반화학2	T도전역량		40				60
	일반화학실험1	T도전역량	20	20				60
	일반화학실험2	T도전역량	20	20				60
	일반화학 및 실험1	T도전역량		40				60
	일반화학 및 실험2	T도전역량		40				60
	생명과학	T도전역량		40				60
	AI 기초수학	T도전역량	20	20				60
계			320	660	220	100	80	1,320

이수 구분	과목명	대표역량	우리대학 6대 역량					
			B 융합역량	R 지식탐구 역량	I 의사소통 역량	G 세계시민 의식역량	H 자기성찰 역량	T 도전역량
핵심 교양 1. 문학과 예술 (31)	문학의 이해	H자기성찰역량			20	20	60	
	세계의 고전과 상상력	G세계시민의식역량			20	60	20	
	한국인의 삶과 문학	H자기성찰역량			20	20	60	
	문학과 영상	G세계시민의식역량				60	20	20
	음악의 이해	H자기성찰역량			20	20	60	
	세계의 민속음악	G세계시민의식역량			20	60	20	
	동서양미술사	G세계시민의식역량			20	60	20	
	미술의 감상과 비평	H자기성찰역량				20	60	20
	우리시대영화보기	G세계시민의식역량			20	60	20	
	현대생활과 디자인	T도전역량				20	20	60
	공연예술의 감상과 비평	H자기성찰역량				20	60	20
	SF문학과 과학적 상상력	B융합역량	60			20		20
	동서양신화와 문화콘텐츠	G세계시민의식역량				60	20	20
	동서양고전과 세상읽기	G세계시민의식역량				60	20	20
	창의성 계발	T도전역량			20		20	60
	논리와 비판적 사고	I의사소통역량			60	20		20
	디지털 플랫폼과 리터러시	I의사소통역량	20		60			20
	영어말하기	I의사소통역량	20		60	20		
	영문강독	I의사소통역량	20		60	20		
	시청각영어	I의사소통역량	20		60	20		
	영어글쓰기	I의사소통역량	20		60		20	
	생활한자와 한문	I의사소통역량	20		60	20		
	기초중국어	I의사소통역량	20		60	20		
	기초일본어	I의사소통역량	20		60	20		
	중급일본어	I의사소통역량	20		60	20		
	프랑스어	I의사소통역량	20		60	20		
	스페인어	I의사소통역량	20		60	20		
	1인 미디어와 스토리텔링	B융합역량	60	20	20			
	이미지와 기호	I의사소통역량			60		20	20
	수어	G세계시민의식역량		20	20	60		
	문학 읽기와 심리 성찰	B창의융합역량	60		20		20	
계			400	40	1,000	820	540	300

이수 구분	과목명	대표역량	우리대학 6대 역량					
			B 융합역 량	R 지식탐구 역량	I 의사소통 역량	G 세계시민 의식역량	H 자기성찰 역량	T 도전역량
핵심 교양 2. 인간과 사회 (24)	행복의 심리	H자기성찰역량	20		20		60	
	정신건강프로젝트	H자기성찰역량	20		20		60	
	자기탐색과 미래설계	H자기성찰역량	20				60	20
	부모교육론	H자기성찰역량	20		20		60	
	인간관계론	H자기성찰역량	20		20		60	
	청년의 삶과 사회환경	H자기성찰역량		20		20	60	
	생활법률	R지식탐구역량	20	60		20		
	인권과 복지사회	H자기성찰역량	20			20	60	
	청년심리탐구	H자기성찰역량	20	20			60	
	생활 속의 심리학	H자기성찰역량			40		60	
	창의성과 혁신	I의사소통역량			60		20	20
	재테크와 실용금융	R지식탐구역량		60				40
	젠더와 심리	H자기성찰역량			20	20	60	
	인공지능과 미래사회	R지식탐구역량	20	60	20			
	기술경영	R지식탐구역량	20	60				20
	경영과 관리	R지식탐구역량	20	60				20
	알기쉬운 경제이야기	R지식탐구역량	20	60				20
	한국경제의 이해	G세계시민의식역량		20		60		20
	마케팅이해하기	R지식탐구역량	20	60				20
	글로벌시대의 국제관계	G세계시민의식역량		20	20	60		
	지적재산권의 이해	R지식탐구역량		60	20	20		
	빅데이터와 미래산업	R지식탐구역량	20	60				20
	제4차 산업혁명 핵심기술의 이해	R지식탐구역량	20	60		20		
	ESG의 이해와 실천	R지식탐구역량	20	60				20
계			320	740	260	240	620	220

이수 구분	과목명	대표역량	우리대학 6대 역량					
			B 융합역량	R 지식탐구 역량	I 의사소통 역량	G 세계시민 의식역량	H 자기성찰 역량	T 도전역량
핵심 교양 3. 역사와 철학 (23)	삶과 철학	H자기성찰역량			20	20	60	
	공학윤리	B융합역량	60			20	20	
	현대사회와 교육	H자기성찰역량	20		20		60	
	대중문화의 이해	G세계시민의식역량			20	60	20	
	현대인과 윤리	G세계시민의식역량			20	60		20
	다문화사회와 사회정책	G세계시민의식역량			40	60		
	인간과 교육	B융합역량	60				20	20
	동양사상으로의 초대	H자기성찰역량				20	60	20
	심리학의 이해	R지식탐구역량	20	60		20		
	영화 속 철학	G세계시민의식역량	20			60		20
	미디어로 보는 세계종교	G세계시민의식역량			20	60	20	
	한국역사와 문화	G세계시민의식역량		20	20	60		
	한국근현대사	G세계시민의식역량		20	20	60		
	한국문화와 교육	G세계시민의식역량		20	20	60		
	통일과 한반도미래	G세계시민의식역량		20		60	20	
	현대중국의 이해	G세계시민의식역량		20	20	60		
	일본역사와 문화	G세계시민의식역량		20	20	60		
	동양역사와 문화	G세계시민의식역량	20	20		60		
	서양역사와 문화	G세계시민의식역량	20	20		60		
	동서문화교류사	G세계시민의식역량	20	20		60		
	다문화교육의 이해	G세계시민의식역량			40	60		
	결혼과 가족	H자기성찰역량		20	20		60	
	법과 문화	G세계시민의식역량			20	60	20	
계			240	260	320	1,040	360	80

이수구분	과목명	대표역량	우리대학 6대 역량					
			B 융합역량	R 지식탐구역량	I 의사소통 역량	G 세계시민 의식역량	H 자기성찰 역량	T 도전역량
핵심 교양 4. 과학과 기술 (18)	과학기술과 문명	B융합역량	60				20	20
	시공간과 우주	T도전역량	20				20	60
	자연과학의 이해	T도전역량		40				60
	생활 속의 화학	T도전역량	20	20				60
	인간 · 우주 · 문명	B융합역량	60	20				20
	생명의 기원과 진화	T도전역량	40					60
	뇌와 인공지능	B융합역량	60				20	20
	생활 속의 수학	T도전역량	20	20				60
	인간과 환경	B융합역량	60	20		20		
	식품과 건강	R지식탐구역량	20	60		20		
	웰니스와 음식정보	R지식탐구역량	20	60		20		
	몸과 생명	B융합역량	60	20			20	
	환경과 윤리	B융합역량	60		20		20	
	현대사회와 스포츠	R지식탐구역량	20	60			20	
	웰니스와 삶의 질	B융합역량	60			20		20
	기계학습의 기초와 활용	T도전역량	20	20				60
	빅데이터 분석의 기초	T도전역량	20	20				60
	아름다운화학, 맛있는 화학	R지식탐구역량	40	60				
계			660	420	20	80	120	500

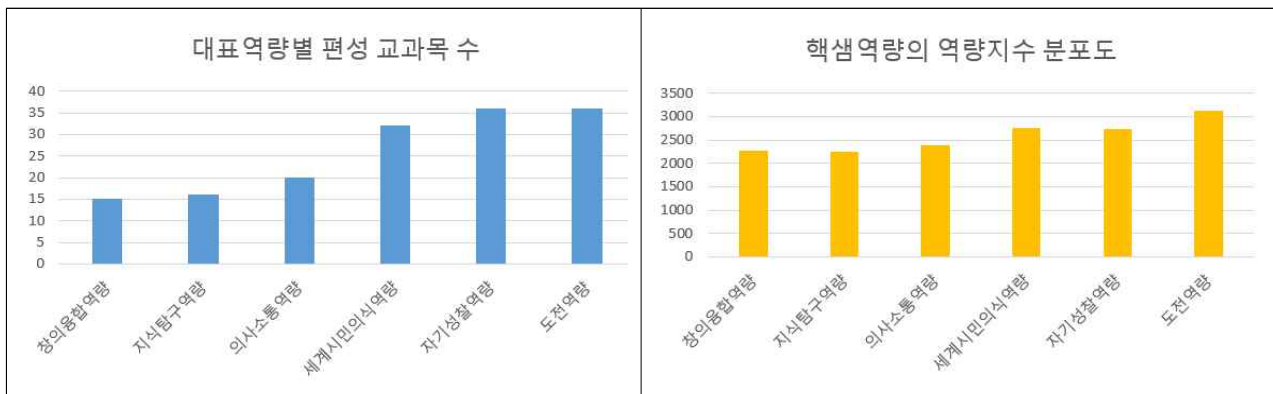
이수구분	과목명	대표역량	우리대학 6대 역량					
			B 융합역량	R 지식탐구 역량	I 의사소통 역량	G 세계시민 의식역량	H 자기성찰 역량	T 도전역량
소양 교양 소양 교육 (21)	창업제대로하기	T도전역량		20	20			60
	취업준비실무	I의사소통역량			60		20	20
	진로선택과 취업준비	H자기성찰역량		20			60	20
	리더십의 이해	I의사소통역량			60	20	20	
	배드민턴	H자기성찰역량			20	20	60	
	농구	H자기성찰역량			20	20	60	
	골프	H자기성찰역량			20	20	60	
	면접과 포트폴리오 작성	I의사소통역량	20		60			20
	대학생의 자기주도적 학습전략	H자기성찰역량	20				60	20
	스키	H자기성찰역량			20	20	60	
	수상레저	H자기성찰역량			20	20	60	
	탁구	H자기성찰역량			20	20	60	
	스킨스쿠버	H자기성찰역량			20	20	60	
	자기서사와 연극체험	H자기성찰역량			20		60	20
	사진으로 마음읽기	H자기성찰역량			20		60	20
	젠더적 시각과 뉴미디어 체험	H자기성찰역량	20				60	20
	음악힐링	H자기성찰역량			20		60	20
	생활과 원예	H자기성찰역량			20	20	60	
	필라테스와 에스테틱	H자기성찰역량			40		60	
	AI와 로컬창업	T도전역량	40					60
	HK 기업가정신	H자기성찰역량					60	40
계			100	40	460	180	1,000	320
소양 교양 학제간 융합 (5)	공학과 프로그래밍 언어	T도전역량	20	20				60
	UCC제작과비평	B융합역량	60				20	20
	자율설계교양1	T도전역량	20		20			60
	자율설계교양2	T도전역량	20		20			60
	자율설계교양3	T도전역량	20		20			60
	계			140	20	60	0	20
소양 교양 글로벌 디자인 (6)	안성지역학의 이해	G세계시민의식역량			20	60		20
	안성맞춤융합교실	B융합역량	60	20	20			
	글로벌 지역탐방	G세계시민의식역량	20			60		20
	사회봉사1	G세계시민의식역량				60		40
	사회봉사2	G세계시민의식역량				60		40
	봉사학습	G세계시민의식역량		40		60		
계			80	60	40	300	0	120
계			320	120	560	480	1020	700

□ 대표역량별 교과목 수

이수 구분		역량별 편성 교과목 수						계
		B 융합역량	R 지식탐구 역량	I 의사소통 역량	G 세계시민 의식역량	H 자기성찰 역량	T 도전역량	
기초교양	기초문해교육	1	-	3	1	1	1	7
	기초과학교육	-	-	-	-	-	20	20
핵심교양	1. 문학과 예술	3	-	13	8	5	2	31
	2. 인간과 사회	-	11	1	2	10	-	24
	3. 역사와 철학	2	1	-	16	4	-	23
	4. 과학과 기술	7	4	-	-	-	7	18
소양교양	소양교육	-	-	3	-	16	2	21
	학제간융합	1	-	-	-	-	4	5
	글로벌디자인	1	-	-	5	-	-	6
계		15	16	20	32	36	36	155
		9.7%	10.3%	12.9%	20.7%	23.2%	23.2%	100%

□ 영역별 역량지수

이수 구분		편성 교과목 수	역량별 역량지수						계
			B 융합역량	R 지식탐구 역량	I 의사소통 역량	G 세계시민 의식역량	H 자기성찰 역량	T 도전역량	
기초 교양	기초문해교육	7	120	60	220	100	80	120	700
	기초과학교육	20	200	600	-	-	-	1,200	2,000
핵심 교양	1. 문학과 예술	31	400	40	1,000	820	540	300	3,100
	2. 인간과 사회	24	320	740	260	240	620	220	2,400
	3. 역사와 철학	23	240	260	320	1,040	360	80	2,300
	4. 과학과 기술	18	660	420	20	80	120	500	1,800
소양 교양	소양교육	21	100	40	460	180	1000	320	2,100
	학제간 융합	5	140	20	60	0	20	260	500
	글로벌디자인	6	80	60	40	300	0	120	600
계		155	2,260	2,240	2,380	2,760	2,740	3,120	15,500



1. 【기초교양】 <기초문해교육> 7개 교과목 개요

No.	교과목별 개요
1	<p>말하기와 글쓰기(College Speaking and Writing) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 공통교양 과목으로, 학생들의 말하기와 글쓰기 능력을 향상시키는 것을 목적으로 한다. 이 과목은 학생들이 자료 수집 능력과 분석 능력을 갖추고, 이를 토대로 자신의 의사를 논리적으로 정리한 후 정확하게 표현하는 능력을 기를 수 있도록 한다. 수업 중에는 말하기와 글쓰기 관련 이론과 실습을 동시에 진행하여, 학생들이 발표와 토론에 참여하며 다양한 글을 작성할 수 있는 기회를 제공한다. 교수자는 학생들의 발표와 글에 대한 다각도의 피드백을 제공함으로써, 궁극적으로 말하기와 글쓰기에 대한 자신감을 갖도록 유도한다.</p>
2	<p>한경 디지로그: AI와 윤리 (Hankyong DigiLog: AI and Ethics) 2-2-0-0</p> <p>AI 기술이 발전하면서 기계가 인간을 대신해 판단하고 결정하는 시대가 도래했다. 이 과목은 AI 기술의 발전과 함께 등장한 새로운 사회적, 윤리적 문제를 이해하고 그에 대비하기 위한 것이다. 특히 AI 기술의 역사와 현황을 이해하고 AI의 판단과 결정을 신뢰해도 좋은지 살펴본다. 또한 AI의 도입이 가져올 다양한 사회적, 윤리적 문제를 논의한다. 학생들은 AI와 관련된 개별 사례를 중심으로 AI 기술의 윤리적 쟁점을 이해하고, 어떻게 AI 기술과 함께 살아갈 것인지 고민하게 될 것이다.</p>
3	<p>대학영어 (College English) 2-2-0-0</p> <p>이 과목은 대학생을 위한 영어 문해력과 의사소통 능력을 향상하는 데 중점을 둔다. 특히 타 전공과 교양 교과 이수에 필수적인 영어의 기초 문해력뿐만 아니라, 언어의 4영역인 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기 영역의 영어 실력을 기를 수 있도록 한다. 또한 영어권 문화의 다양하고 흥미로운 주제들을 중심으로 영어로 생각하고 표현하는 방법을 익힌다. 학생들은 직접 말하고 듣고 읽고 쓰는 기회를 가질 것이며, 동시에 생활 표현, 문법, 어휘, 독해 역시 다각적으로 병행하면서 영어에 흥미를 느낄 수 있을 것이다.</p>
4	<p>컴퓨팅적 사고 (Computational Thinking) 2-1-2-0</p> <p>이 과목은 학생들의 논리적 사고 함양을 주요 목표로 한다. 컴퓨팅적 사고는 컴퓨터 기술을 활용해 문제를 해결할 수 있는 알고리즘을 고안하는 능력을 말한다. 이 과목에서는 파이썬이나 스크래치와 같은 프로그래밍 언어를 활용하여 문제를 해결하는 능력을 기른다. 특히 문제 접근 방법을 설계하고, 이를 확인하고 수정하면서 효과적으로 문제를 해결하는 방법을 다룬다. 또한 어려운 문제에 직면했을 때, 다른 도구를 활용하여 이를 해결하기 위한 방법에 대해서도 다룬다.</p>
5	<p>포용과 통합사회의 이해 (Understanding inclusion and an integrated society) 2-2-0-0</p> <p>이 교과목은 현대사회가 추구해야 할 포용과 통합의 의미를 탐구하며, 기존의 “장애/비장애” 중심의 틀을 넘어 인종, 성별, 계급, 지역, 환경 등 다양한 차이를 포괄하는 포용사회의 비전을 제시한다. 또한 개인, 사회, 국가, 지구공동체 간의 상호연결성을 전체론적 관점에서 이해하도록 돕는다. 본 교과목은 다음과 같은 핵심 역량 함양을 목표로 한다. 1. 다양성에 대한 이해와 존중 - 학생들은 사회적·문화적 차이를 포용적으로 바라보며 인권과 평등의 원리를 학습하고, 타인에 대한 공감과 협력 능력을 기른다. 2. 전체론적·통합적 사고 - 개인, 사회, 국가, 글로벌 문제의 상호연결성을 이해함으로써, 복합적 글로벌 이슈를 분석하고 대응할 수 있는 사고력을 강화한다. 3. 공존과 연대의 실천 - 기후위기, 불평등, 사회적 배제 등 공동체 문제 해결을 위해 협력과 공감을 실천하며, 세계시민으로서 책임과 행동력을 함양한다. 4. 협업 및 중재 능력 - 사회적 이슈 사례 분석과 해결 방안 모색 과정을 통해 협업과 소통, 갈등 조정 능력을 향상시킨다.</p>
6	<p>대학생활과 진로설정 (University Life & Planning) 1-1-0-0</p> <p>이 과목은 한경국립대학교 인재상과 교육 목표에 따라 대학 초년생의 대학생활 적응과 미래 설계에 도움을 주기 위해 기획되었다. 특히 자기탐색, 인생 계획하기, 직업에 대한 이해, 진로설계 등을 통해 인생의 올바른 의사결정을 할 수 있도록 지원한다. 수업은 오프라인 오리엔테이션에 이어 주로 온라인 강의를 통해 진행된다. 학생들은 이 과목을 통해 대학생으로서의 자기정체성을 확립하고, 스스로 진로목표를 설정하며, 목표지향적인 대학생활을 보낼 수 있는 능력을 기른다.</p>
7	<p>외국인을 위한 한국어 (Korean Language Class for foreign students) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 외국인 유학생의 한국어 역량 강화를 위하여 개설되었다. 특히 기본적 글쓰기 능력 향상을 위해 한국어 문장 유형 및 오류가 많은 문법 및 표현을 우선적으로 배운다. 또한 글의 서술 방식과 단락 구성을 익혀 응결성과 응집성을 갖춘 글을 문어로 쓸 수 있게 한다. 학생들은 구어와 문어의 차이를 알고, 다양한 문장과 단락 쓰기를 연습하여 한국어에 대한 최소한의 문해 능력과 문어적 표현 능력을 익힌다.</p>

2. 【기초교양】 <기초과학교육> 20개 교과목 개요

No.	교과목별 개요
1	대학수학 (Mathematics) 3-3-0-0
	이 과목은 전공에서 필요한 수학적 개념을 이해하고 깊이 있는 전공의 학습을 위해 함수, 미분법, 적분법, 수열과 무한급수, 행렬 등을 학습한다. 수학은 과학 문명의 발달에 기초가 되었으며, 정보화 시대의 과학과 기술의 근간을 이루고 있다. 수업 중 여러 현상이나 법칙을 표현하거나 논리적으로 설명하는 데 필수적인 수학을 이해함으로써, 생활 주변의 문제를 효율적으로 해석할 수 있는 능력을 기를 수 있으리라 기대한다.
2	미적분학 1 (Calculus 1) 3-3-0-0
	이 과목은 모든 현대수학뿐만 아니라 과학 기술의 기본개념인 미적분을 다룬다. 미적분에 대한 바른 이해와 응용에 대한 학습은 전공에 필요한 토대를 마련하는 것뿐만 아니라 창의성과 응용성을 갖춘 수학적 사고와 문제해결력을 기를 수 있다. 이 과목에서는 미분과 적분의 기본 개념을 이해하고, 미분과 적분의 개념을 토대로 일반수학의 다양한 원리를 익히며, 물리적, 화학적, 공학적 응용력을 함양하여 전공의 기초를 세우는 데 주안점을 둔다.
3	미적분학 2 (Calculus 2) 3-3-0-0
	이 과목은 모든 현대수학뿐만 아니라 과학 기술의 기본개념인 미적분을 보다 심도 있게 이해하는 것을 목표로 한다. 미적분에 대한 바른 이해와 응용에 대한 학습은 전공에 필요한 토대를 마련하는 것뿐만 아니라 창의성과 응용성을 갖춘 수학적 사고와 문제해결력을 기를 수 있다. 대학수학에 이어 수열과 무한급수, 벡터, 다변수함수의 편미분, 중적분 등을 학습하며 미적분에 대한 이해를 넓힌다.
4	확률과 통계 (Probability and Statistics) 3-3-0-0
	이 과목은 자료의 정리, 대푯값, 확률분포와 정규분포, 표본분포, 추정가설검정 등의 내용을 다룬다. 현대 사회에서는 사회현상, 자연현상에 대한 합리적이고 과학적인 판단의 근거로 통계를 활용하고 있다. 통계의 다각적 활용을 위해 수업 중에는 대량의 자료를 정리 요약하고, 소량의 자료를 토대로 커다란 집단의 특성을 설명하고 미래의 현상을 예측하며 추론하기 위한 통계적 기법을 익힌다.
5	선형대수학 (Linear Algebra) 3-3-0-0
	이 과목은 선형연립방정식, 행렬식, 벡터공간, 내적공간, 고유값과 고유벡터 등으로 구성되어 있다. 선형대수학은 자연과학을 비롯한 공학, 사회과학 등에서 선형적인 구조를 갖는 현상을 이해하기 위하여 수학적 도구로 널리 사용되고 있다. 학생들은 행렬과 벡터의 기본 개념과 원리를 학습함으로써 자신의 전공에 대한 깊은 이해뿐만 아니라 실생활에서 발생하는 많은 문제를 선형화하여 논리적으로 해결할 수 있을 것이라 기대한다.
6	일반물리학 (General Physics) 3-3-0-0
	이 과목은 자연과학의 원리를 이해하고 규명하는 과학적 탐구방법을 살펴보고, 전공의 기초가 되는 과학적 지식과 사고 습득을 목표로 한다. 물리학은 모든 자연과학 분야의 기초가 되는 개념과 원리를 다루는 기초 학문으로, 수업 중에는 뉴턴 역학, 유체 역학, 열역학 및 전자기학 등 물리학 전범위에 대한 기본적인 기초 지식을 습득해 나갈 것이다.
7	일반물리학 1 (General Physics 1) 3-3-0-0
	이 과목은 자연과학의 원리를 이해하고 규명하는 방법을 체계적으로 습득함으로써 과학적 탐구방법을 익히고, 세부전공의 기초가 되는 과학적 지식 습득을 목표로 한다. 물리학은 모든 자연과학 분야의 기초가 되는 개념과 원리를 다루는 기초학문으로, 구체적 학습 내용으로는 물리학 학습에 필요한 기본 물리량의 정의와 벡터와 같은 기초적 수학지식을 배우고, 뉴턴 역학과 유체 역학 및 열역학 등이 포함된다.
8	일반물리학 2 (General Physics 2) 3-3-0-0
	이 과목은 일반물리학 1의 강의를 통해서 배운 지식을 바탕으로, 자연과학의 원리를 이해하고 규명하는 방법을 체계적으로 습득함으로써 과학적 탐구방법을 익히고, 세부전공의 기초가 되는 과학적 지식 습득을 목표로 한다. 구체적 학습내용으로는 전기와 자기, 기본 전자소자와 회로해석, 전자기 유도, 그리고 전자기파 등에 관련된 기본적 원리 등이 포함된다.

No.	교과목별 개요
9	<p>일반물리실험 1 (General Physics Lab. 1) 1-0-2-0</p> <p>이 과목은 자연과학을 공부하는 학생들을 위한 물리학 실험의 기초적인 과정으로, 측정값의 통계처리, 벡터, 중력, 물체의 운동, 에너지, 파동, 열현상 등 자연의 신비로운 특성을 실험적 방법으로 접근한다. 체험을 통해 일반물리학 1의 강의에서 배운 물리학의 원리와 법칙을 이해하고, 실험장비 사용법의 습득과 측정값 처리를 비롯해 오차해석 등을 통한 결과보고서 작성을 수행한다. 또한 조별실험을 수행함으로써 조원과의 협력을 통한 문제 해결 능력을 배양한다.</p>
10	<p>일반물리실험 2 (General Physics Lab. 2) 1-0-2-0</p> <p>이 과목은 일반물리실험 1의 강의를 통해서 습득한 체험을 바탕으로 정전기, 전기회로 및 기본소자, 전자기 유도 현상, 그리고 음파와 전자기파와 같은 파동의 성질 등 자연의 신비로운 특성을 실험적 방법으로 접근한다. 체험을 통해 일반물리학 2 강의에서 배운 물리학의 원리와 법칙을 이해하고, 실험장비의 사용법의 습득과 측정값에 대한 오차분석을 통한 과학적 사고의 훈련 등을 연마한다. 또한 조별실험을 수행함으로써 조원과의 협력을 통한 문제 해결 능력을 함양한다.</p>
11	<p>일반물리학 및 실험 1 (General Physics & Lab. 1) 3-2-2-0</p> <p>이 과목은 자연과학의 원리를 이해하고 규명하는 방법을 체계적으로 습득함으로써 과학적 탐구방법을 익힌다. 또한 세부전공의 기초가 되는 과학적 지식의 습득을 목표로 물리학 학습에 필요한 벡터와 같은 기초적 수학지식을 배우고, 뉴턴 역학과 유체 역학 및 열역학의 기초 지식을 함양한다. 특히 자연의 신비로운 특성을 실험적 방법으로 접근하여 앞으로 물리학을 전공하고자 하는 학생들뿐만 아니라 자연과학의 전 분야에서 필요로 하는 기본학문인 물리학에 직접적으로 관련된 실험들을 교육한다.</p>
12	<p>일반화학 (General Chemistry) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 일반화학 실험을 수강하지 않는 학생들을 대상으로 물질과 에너지에 대한 기본적인 본질과 화학양론을 포함한 화학 방정식, 화학반응에서 질량사이의 관계와 물질의 원자이론을 이용한 물질 상태 등의 기초 화학에 대해 이해하도록 한다. 구체적으로는 주기율표, Lewis점 전자 구조, 화학 평형 반응속도, 산-염기 등 다양한 범위의 기초 화학에 대한 기본과 그 이외의 전반적인 화학을 다룬다.</p>
13	<p>일반화학 1 (General Chemistry 1) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 자연현상을 이해하는 데 기본이 되는 화학을 다루며, 자연과학 및 공학과 관련되어 있는 화학적인 내용을 폭넓게 학습한다. 특히 물질과 에너지에 대한 기본적인 본질을 설명하고 화학양론을 포함한 화학반응식을 통해 물질의 변화과정을 이해할 수 있도록 한다. 주기율표, 화합물의 명명, Lewis점 전자 구조, 산과 염기, 화학 평형 등 다양한 범위의 화학적 문제를 다루어 탐구 과정에서 습득된 지식과 과학적 연구방법을 전공분야 및 일상생활에 응용할 수 있도록 한다.</p>
14	<p>일반화학 2 (General Chemistry 2) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 일반화학 1의 강의를 통해 배운 지식을 바탕으로 물질의 구조와 성질 및 상호작용을 거시적 차원과 미시적 차원에서 함께 이해하도록 한다. 기체, 액체, 고체 상태에서의 물질의 거동을 이해하고 여러 가지 법칙으로 일반화하여서 보다 전문적인 화학지식을 습득할 수 있도록 구성하였다. 또한 화학의 기본 분야인 물리, 유기, 무기, 분석, 생화학뿐만 아니라 신소재 등 여러 가지 응용 분야를 소개하여 관련 분야를 전공하고자 하는 학생들에게 전공에 대한 역량을 함양하는 데 도움을 줄 수 있도록 한다.</p>
15	<p>일반화학실험 1 (General Chemistry Lab. 1) 1-0-2-0</p> <p>이 과목은 일반화학 1의 강의를 통하여 배운 여러 가지 화학의 기본적인 지식들을 직접 실험을 통하여 확인할 수 있게 하여 화학을 좀 더 실제적으로 이해할 수 있도록 한다. 측정 단위와 유효숫자를 이해하도록 하게하고 또한 기본적인 실험기구를 다루는 방법을 습득하도록 한다. 특히 팀 구성원들과 실험을 수행하게 하여 실험의 결과를 분석하고 토론을 통해 실험 결과를 도출할 수 있도록 하여 실험보고서를 정확하게 작성할 수 있는 능력을 키운다.</p>

No.	교과목별 개요
16	<p>일반화학실험 2 (General Chemistry Lab. 2) 1-0-2-0</p> <p>이 과목은 일반화학 2의 강의를 통하여 배운 여러 가지 화학들의 기본적인 지식들을 직접 실험을 통하여 확인할 수 있게 하여 화학을 좀 더 실제적으로 이해할 수 있도록 한다. 여러 가지 실험기구 및 기기를 다루는 방법을 습득하고, 팀 구성원과 실험을 수행하여 토론을 통해 결과를 도출할 수 있도록 한다. 산-염기 분석, 물질량의 측정, 산화-환원 적정법 등 일반화학 2의 강의 일정에 맞추어 물질의 반응성과 에너지의 변화를 포함한 이론적 지식을 실험을 통해 쉽게 이해할 수 있도록 한다.</p>
17	<p>일반화학 및 실험 1 (General Chemistry & Lab. 1) 3-2-2-0</p> <p>이 과목은 화학을 필요로 하는 분야를 전공하고자 하는 학생들을 위하여 화학의 개념과 원칙을 잘 설명하고, 물질세계의 기본적인 법칙들과 물질의 화학적인 성질을 다룬다. 주기율표, 화합물의 명명, Lewis점 전자 구조, 산과 염기, 화학 평형 등 물질과 에너지에 대한 기본적인 본질을 설명하고 화학양론을 포함한 화학반응식을 통해 물질의 변화과정을 이해하도록 있도록 한다. 또한 습득한 화학 지식들을 직접 실험을 통하여 확인하게 하여 화학을 좀 더 실제적으로 이해할 수 있도록 한다.</p>
18	<p>일반화학 및 실험 2 (General Chemistry & Lab. 2) 3-2-2-0</p> <p>이 과목은 물리화학, 유기화학, 무기화학, 분석화학, 생화학 및 고분자 화학 등 각 분야 화학들의 기본 개념과 원리에 대한 기초를 터득하는 학문이다. 일반화학 1에서 습득한 물질의 기본개념과 화학반응에 대한 지식을 바탕으로 물질의 구조와 성질을 이해하고 화학반응의 속도 및 평형 등 상호작용을 이해할 수 있다. 또한 이론과 관련된 실험으로 구성하여 습득한 화학 지식들을 직접 실험을 통하여 확인하고 좀 더 실제적으로 이해할 수 있도록 한다.</p>
19	<p>생명과학 (Life Science) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 현대를 사는 교양인에게 필수적으로 요구되는 생명과학 지식 중에서 우리의 일상생활과 특히 밀접한 관계가 있는 주제들, 예를 들어 유전공학의 원리와 기능, 지구생태계, 노화 등을 포괄적으로 다룬다. 또한 인간복지의 향상을 위해 타학문과의 연계성과 미래사회에서의 생명과학의 역할과 전망 등을 다룬다.</p>
20	<p>AI 기초수학 (AI-Based Basic Mathematics) 2-2-0-0</p> <p>이 과목은 AI 코스웨어를 활용해 미적분학 및 전공 수학 학습의 기초가 되는 핵심 개념을 학습한다. 학습 내용은 집합과 수, 식과 비례, 방정식과 부등식, 함수와 그래프 등을 포함하며, 수학의 기초 개념부터 다양한 함수의 이해에 이르기까지 단계적으로 구성된다. 특히 AI 코스웨어를 활용해 수준을 진단하고 이후 맞춤형 학습 내용을 제공함으로써 수리적 사고력과 자기주도적 학습능력을 기른다.</p>

3. 【핵심교양】 <1.문학과 예술> 31개 교과목 개요

No.	교과목별 개요
1	문학의 이해 (Understanding of Literature) 3-3-0-0
	이 과목은 학생들에게 독서의 방법과 효과를 교육함으로써 책읽기에 친숙해지도록 한다. 또한 여러 좋은 작품을 읽고 감상함으로써 독서문학의 본질과 심미성을 이해하도록 한다. 구체적으로 인간의 삶과 정서심리가 투영되어 있는 문학을 분석하고 이해하는 차원에서 나아가, 문학과 사회의 연관성, 문학과 영상예술의 관계, 정보화 사회에서 문학의 역할 등을 살펴봄으로써 변화하는 뉴 미디어 시대의 문학의 위상을 점검한다.
2	세계의 고전과 상상력 (World's Classics and Imagination) 3-3-0-0
	이 과목은 동서양의 다양한 고전문학 작품을 읽고 과거의 문학이 현대인에게 주는 교훈과 시사점을 탐색하는 것을 목표로 한다. 학생들은 수업 중 인간의 감정과 사회적 현실 등 동서양의 고전이 다루는 다양한 화두에 대해 탐색하고, 고전으로부터 영감을 얻은 현대의 작품들을 살펴봄과 과거의 작가와 현대의 독자가 오늘날 어떻게 소통할 수 있는지에 대해 모색한다. 이를 통해 고전에 대한 단편적 이해를 넘어 고전의 상상력이 21세기를 살아가는 독자에게 제시하는 메시지를 심층적으로 파악해 갈 것이다.
3	한국인의 삶과 문학 (Korean Life and Literature) 3-3-0-0
	이 과목은 급변하는 시대 속에서 한국인의 삶이 어떻게 변모했는지를 살피고, 역사적 사실이 문학, 문화콘텐츠를 통해 해석되는 방식을 논의한다. 곧 과거부터 현재까지 한국사의 주요 사건과 인물이 문학, 문화콘텐츠를 통해 어떻게 해석되고 재현되고 있는지를 살펴봄과, 그 의의와 한계를 함께 분석한다. 이를 통해 인간과 역사, 그리고 허구적 픽션으로서 문학의 관계를 통찰하는 거시적 시각을 확보하고, 한국인의 삶을 토대로 한 픽션을 만들어볼 수 있는 기회를 갖는다.
4	문학과 영상 (Literature and Screen Art) 3-3-0-0
	이 과목은 문학과 영상의 상호매체성에 대한 이해를 바탕으로 문학과 영상의 관계를 파악한다. 이 과목에서 논의하는 영상텍스트는 영화, TV드라마와 웹드라마, 광고 등을 포괄하며, 문학과와의 관계성을 토대로 그 특징을 분석한다. 구체적으로 문학과 영상 예술의 장르적 특성을 다양한 텍스트들을 통해 이해하고, 문학과 영상예술이 현대 미디어문화에서 차지하는 위상을 검토한다. 이를 토대로 미디어믹스 시대에 걸맞은 대중문화의 분석력과 통찰력을 키우고자 한다.
5	음악의 이해 (Understanding of Music) 3-3-0-0
	이 과목은 각 시대별, 그리고 장르별로 음악에 내재되어 있는 아름다운 사상과 정신을 파악한다. 고대-중세-바로크-고전-낭만-현대에 걸친 음악사를 개관하며, 음악을 지식을 쌓기 위한 학문으로 공부하는 것이 아니라 인간 정신세계를 풍요롭게 하고 삶의 원동력이 되는 학문으로 접근할 수 있도록 강의한다. 이를 통해 이 시대의 젊은이에게 살아가는 힘과 꿈을 불어 넣어주고자 한다.
6	세계의 민속음악 (Folk Music around the World) 3-3-0-0
	이 과목은 글로벌 시대에 세계의 민속음악을 통해 각 나라의 문화를 이해하고 자신의 이상을 정립할 수 있는 계기를 제공한다. 주지하다시피 현대인의 생활에서 음악예술이 차지하는 역할은 다양하다. 의학적 치료 기능을 포함하여 여가선용의 기능은 물론, 소통의 기능을 통해 세계평화의 시금석이 되고 있다. 학생들은 이 수업을 통해 음악의 다양한 기능을 인식하며 문화 교류의 토대가 되는 민속음악을 배워나갈 것이다.
7	동서양 미술사 (History of Oriental and Western Art) 3-3-0-0
	이 과목은 선사시대에서부터 현대에 이르기까지, 동서양 미술사의 특성을 테마별로 개관한다. 이 과정에서 인류 문화의 중요한 이슈들을 미술 양식의 변천과 함께 이해하고, 작품의 형태와 내용을 결정하는 예술가의 표현과 미학적, 심리학적 측면을 학습한다. 특히 미술의 다양한 사조를 각 시대의 사회, 문화적 맥락 속에서 이해하도록 함으로써, 미술에 대한 기본적인 지식과 작품을 감상하는 비평적 태도를 함양한다.

No.	교과목별 개요
8	<p>미술의 감상과 비평 (Art Appreciation & Critics) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 세계의 주요 미술관과 그 소장품을 PPT 자료로 살펴보면서 미술의 역사와 작품을 감상하는 비판적 안목을 기르는 것을 목표로 한다. 미술에 대한 종합적인 이해를 토대로 미술의 역사와 비평에 관심이 있거나 인문학적인 소양을 기르고자 하는 학생들의 적극적 참여를 유도한다. 구체적으로 다양한 미술 작품과 작가, 미술사적 사건 등을 탐구하는 가운데, 비평적 관점에서 미적 대상에 대한 이해를 확장·심화함으로써 문화적 감수성과 소양을 기르도록 한다.</p>
9	<p>우리시대 영화보기 (Criticism of Our Contemporary Film) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 대중문화 장르 중 동시대 대중의 사회인식 및 감성과 가장 밀접한 연관성을 가진 영화 장르에 대한 이해를 바탕으로, 동시대 영화가 시대상과 어떻게 조응하고 있는지를 논의한다. 특히 한국과 할리우드의 블록버스터뿐만 아니라 다양한 사회 문제를 다루고 있는 영화를 함께 논의하며, 영화와 사회의 관계성에 대한 이해를 높인다. 궁극적으로 사회와 문화를 연계시켜 이해하고, 영화 장르와 영화사에 대한 교양 지식을 함양하는 것을 목적으로 한다.</p>
10	<p>현대생활과 디자인 (Design and Modern Life) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 디자인을 전공하지 않는 학생들에게 디자인의 의미, 방법, 역사와 디자이너의 활동영역을 포괄적으로 소개한다. 구체적으로 디자인의 특성과 전개과정을 살펴며, 현대 사회의 인간생활에서 디자인이 가지는 중요성 및 실생활에서의 응용가능성을 올바르게 이해하는 능력을 기른다. 수업 중에는 생활공간 전반에 다양하게 활용되고 있는 디자인의 의미를 통해 새로운 소재, 환경과의 관계, 표현방법 등을 다각도로 모색한다. 특히 21세기를 살아가는 현대인의 생활에 필요한 기능적, 심미적, 창의적이고 효율적인 활용방법에 대해 다룰 것이다.</p>
11	<p>공연예술의 감상과 비평 (Understanding and Criticism of Performing Arts) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 연극의 기원으로부터 시작해 동서양 연극의 역사, 연극을 비롯한 다양한 공연예술(뮤지컬, 오페라, 창극 등)의 특징을 이해하는 것을 목적으로 한다. 관련 이론 강의 및 대본과 공연 감상을 함께 진행하며 공연예술에 대한 이해의 폭을 넓히고자 한다. 특히 인접장르와 구분되는 공연예술의 장르적 특성을 파악하고, 공연을 구성하는 다양한 요소를 분석하면서 공연예술 작품을 보는 분석적 시각을 확보한다.</p>
12	<p>SF문학과 과학적 상상력 (SF Literature and Scientific Imagination) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 SF(Science Fiction) 문학의 고전이라 불릴 만한 텍스트부터 현대 드라마와 영화에 이르기까지, 시간여행, 인공지능, 디스토피아, 재난 등 SF문학에 나타난 과학적 상상력의 양상을 논의한다. 곧 SF문학을 통해 과학 기술의 발전이 인간의 삶에 미치는 영향을 다각도로 살펴보는 것을 유도한다. 특히 과학과 인간의 관계를 파악하는 것을 물론, 체계적 지식으로서의 과학과 허구적 상상력에 입각한 문학의 경계를 넘어 융복합적 사고 능력을 함양한다.</p>
13	<p>동서양 신화와 문화콘텐츠 (Eastern and Western Mythology and Cultural Contents) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 한국을 비롯해 동서양에서 전해 내려오는 신화의 유형과 특성을 살펴본다. 이어 신화를 변주한 문화콘텐츠를 분석하며 현대인의 삶과 문화의 원형으로서 신화의 가치를 논의한다. 이상의 신화를 토대로 한 다양한 문화콘텐츠(소설, 영화, 드라마, 웹툰, 게임 등)의 구조와 상업적, 예술적 효과를 분석하며, 학기 말에는 모듈별로 특정 장르를 선택해 신화를 변주한 짧은 분량의 콘텐츠(포스터, 동영상 등)를 제작한다.</p>
14	<p>동서양 고전과 세상읽기 (Reading Masterpieces of Eastern and Western Literature) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 동서양의 명작들을 함께 읽고 인간의 심성, 이념, 생활 등에 대한 견해를 종합하고자 한다. 특히 고전의 인문 정신을 체득하여 인간에 대한 신뢰와 성찰, 세계의 실상을 탐색하는 것을 목표로 삼는다. 학생들은 현대인의 인식의 근간이 되는 다양한 고전 작품을 읽으며 과거를 통해 현재를 파악하고, 오늘날 급격히 변화하는 시대에 적응하는 방법을 키워나갈 것이다.</p>

No.	교과목별 개요
15	<p>창의성 계발 (Development of Creativity) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 창의적 사고를 계발할 수 있도록 다양한 창의성 증진 기법을 익히는 것을 목적으로 한다. 일반적으로 창의성은 새롭고 유용한 것을 의미하며, 개인 혹은 집단을 통하여 적절한 산물이나 아이디어를 만드는 능력을 말한다. 이는 소수에게만 존재하는 특별한 능력이 아니라 일상생활 속에서 누구에게나 존재한다. 수업 중에는 삶의 과정에서 당면하게 되는 문제에 대해 현명하고 합리적으로 대처하고, 나아가 지식기반 사회에서 창의적 인간으로서의 삶을 영위할 수 있는 능력을 신장시키기 위해 필수적인 창의성 개념, 구성 요인과 이론을 이해하도록 한다.</p>
16	<p>논리와 비판적 사고 (Logic and Critical Thinking) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 논리학의 기초이론들을 공부하며, 이를 통해 학생들의 비판적 사고력을 증진시키는 데 목표가 있다. 형식적 오류와 비형식적 오류를 다양한 예제들을 통해 공부할 것이며, 연역논리와 귀납논리의 차이점을 공부할 것이다. 긴 지문 형식으로 주어진 논증을 분석하고, 재구성하는 훈련을 통해 비판적 사고의 기초를 또한 쌓을 것이다.</p>
17	<p>디지털 플랫폼과 리터러시 (Digital Platform and Literacy) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 미디어·경제·사회학적 측면에서 온라인 플랫폼과 콘텐츠를 논의하며 디지털 시대의 미디어 읽기와 쓰기 교육을 강화하는 것을 목적으로 한다. 공통교양 「말하기와 글쓰기」, 「한경 디지로그」를 수강한 학생은, 이 수업을 통해 플랫폼을 기반으로 한 디지털 시대의 의사소통 방법에 대해 배울 수 있다. 수업 중에는 주요 온라인 플랫폼의 운영원칙, 콘텐츠, 수익모델 및 홍보방식의 특성을 파악한다. 이와 함께 미디어에 따라 다르게 생산되는 콘텐츠의 양상을 분석하고 성공한 플랫폼과 실패한 플랫폼의 사례를 분석하는 보고서를 작성한다. 나아가 이용자와의 생산적인 소통 방안 및 정보에 대한 팩트 체크의 필요성을 비롯해 가짜 뉴스의 문제점 및 해결 방안 등을 모색함으로써, 디지털 시대가 요구하는 종합적 의사소통 능력을 함양한다.</p>
18	<p>영어말하기 (Communication in English) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 효율적인 영어발표 및 말하기를 학습한다. 현대사회를 사는 우리는 자기소개부터 전문적 학술발표에 이르기까지 다양한 종류의 말하기 기회를 마주하게 된다. 이때 모국어가 아닌 영어로 말하기를 올바르게 수행하기 위해 효율적인 의사소통능력을 기르는 것이 필요하다. 이를 위해 정확한 영어발음과 제스처를 훈련하고, 말하기에 사용되는 영어표현을 습득하며, 내용구성 및 전달법 등에 대하여 학습해 나갈 것이다.</p>
19	<p>영문강독 (Advanced English Reading) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 다양한 종류의 글들을 읽으며 글의 구성 및 상세 내용을 파악하는 능력을 기르는 것을 목표로 한다. 특히 글의 종류에 따른 읽기 전략들을 배우고, 학습한 전략들을 적절하게 적용할 수 있도록 한다. 이와 함께 대학영어 과목에서 학습한 영어독해 능력을 기반으로, 학생들의 지식의 폭과 깊이를 넓힐 수 있는 시사적인 내용을 포함한 다양한 내용과 종류의 영문을 학습할 것이다. 이를 통해 학생들의 영문 독해 능력을 향상시킴과 더불어 영어사용권 국가의 문화를 포함한 다양한 지식을 습득하도록 한다.</p>
20	<p>시청각영어 (Audio-Visual English) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 영어와 영어권 문화에 관련된 팝송, 영화, 미국 및 영국 드라마를 통해 영어의 명문장과 문형, 그리고 현대 영어와 미국 및 영국 문화에 익숙해지는 것을 목표로 한다. 영어문장을 구성하는 기본원리라 할 수 있는 영문법에 대한 기존의 단순 암기식 방식에서 벗어나, 음악과 영상을 통하여 문법적 형태를 이해하고 문화에 대한 이해도를 높일 것이다. 이를 통해 학습자들의 영어 학습에 대한 동기를 부여함과 동시에 흥미를 유발시켜 영어 청취력과 영어회화 능력을 높이도록 한다.</p>

No.	교과목별 개요
21	<p>영어글쓰기 (English Writing) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 영어글쓰기의 기본 단계로 문단을 만들면서 생각을 효과적으로 조직하고 표현하는 것을 목표로 한다. 주지하다시피 전 세계와 소통하면서 생각을 표현하는 데 있어, 영어로 글을 잘 쓰는 능력이 갈수록 절실히 요구되고 있다. 이를 위해 수업 중 잘 쓴 영어 예문을 분석해서 익힌 후, 아이디어 모으고 조직하기, 글 쓰는 기술 익히고 활용하기 등을 학습한다. 또한 영어글쓰기에 필요한 문법과 규칙들을 배우고, 초고의 내용을 수정하며 형식을 편집하는 과정을 통해 영어로 글을 잘 쓰는 능력을 기른다.</p>
22	<p>생활한자와 한문 (Common Chinese Character) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 평소 관심은 있으나 한자에 대한 두려움을 갖고 있거나 한자에 관한 기초적 지식이 필요한 수강생들을 고려해 한자의 구성 원리 및 한자어의 구조를 파악하는 데서 시작한다. 현대사회가 요구하는 실용적인 한자를 공부하는 수업으로서 실생활과 학문영역에서 주로 사용하는 한자를 학습하여 수학능력을 제고하고, 교양인으로서의 기본 소양을 갖추는 것을 목표로 한다.</p>
23	<p>기초중국어 (Basic Chinese) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 현대 중국어를 필요로 하는 제반 연구 및 실용에 기여할 수 있는 기초적인 중국어를 학습한다. 아울러, 간단한 회화구사 능력을 배양하고 교과서 내용을 중심으로 한 중국의 문학, 역사, 사회 등에 대한 전반적인 이해의 한마당을 제공한다. 한어병음 방안을 이해하고 성모, 성조를 정확하게 음성으로 구현한다음, 단어와 구, 문장, 단락을 정확한 발음과 자연스러운 어조로 읽을 수 있도록 한다.</p>
24	<p>기초일본어 (Basic Japanese) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 일본어 학습의 입문과정으로, 정확한 문자와 발음, 기초적 문법과 어휘를 학습한다. 일본은 한국과 정치, 경제, 역사, 문화 등 다방면에서 깊은 관계를 지닌 이웃인 만큼, 일본어를 학습하고 일본을 이해하는 것은 매우 중요하다. 또한 일본어는 실용적인 면에서도 양질의 방대한 지식과 정보를 습득하는 데 있어 매우 유용한 외국어이다. 이를 감안하여 일본어의 읽기, 쓰기, 듣기, 말하기 능력을 균형 있게 키워나가는 것을 목표로 한다.</p>
25	<p>중급일본어 (Intermediate Japanese) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 기초일본어보다 한층 수준 높은 일본어 문법 및 회화를 배우는 심화과정이다. 학생들은 이 수업을 통해 일본어 사용자와 기본적인 의사소통까지를 진행하는 것을 목표로 한다. 기초일본어를 수강한 학생들 혹은 과거 일본어를 배운 적이 있는 학생들은 수업 중 발음을 정확하게 교정 받고 일본어로 자신 있게 회화를 이어가는 과정을 배울 수 있다. 그리하여 가깝고도 먼 나라 일본과의 교류 방식을 체득하고 글로벌 감각을 키워나갈 것이다.</p>
26	<p>프랑스어 (French) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 프랑스어를 처음 접하는 학생들을 대상으로 기초적인 문법 및 회화를 배우는 프랑스어 입문 과정이다. 프랑스어는 프랑스뿐만 아니라 전 세계 29개국에서 공용어로 채택한 국제 공용어로, 이 수업을 수강하면 프랑스어 문화권에서 프랑스어를 사용하는 사람들과 간단한 의사소통을 하는 것까지를 목표로 한다. 수업은 문법 및 강독과 회화로 등으로 구성되며, 수업 중 프랑스어로 의사소통을 하는 것과 함께, 언어와 관련되는 프랑스 사회·문화의 특징을 함께 살펴본다. 이를 통해 프랑스어를 익히고 프랑스 사회·문화 전반에 대한 이해를 도모할 것이다.</p>
27	<p>스페인어 (Spanish) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 스페인어를 처음 접하는 학생들을 대상으로 기초적인 문법 및 회화를 배우는 스페인어 입문 과정이다. 스페인어는 전 세계에서 두 번째로 많은 인구가 사용하는 언어이자 지금도 사용자수가 증가하고 있는 언어로, 이 수업을 수강하면 스페인어 문화권에서 스페인어를 사용하는 사람들과 간단한 의사소통을 하는 것까지를 목표로 한다. 수업은 문법 및 강독과 회화로 구성되며, 수업 중 스페인어로 의사소통을 하는 것과 함께, 언어와 관련되는 스페인 사회·문화의 특징을 함께 살펴본다. 이를 통해 스페인어를 익히고 스페인 사회·문화 전반에 대한 이해를 도모하는 것을 지향한다.</p>

No.	교과목별 개요
28	<p>1인 미디어와 스토리텔링 (Personal Media and Storytelling) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 1인 미디어가 사회와 대중문화의 지형을 바꾸는 디지털 시대에, 그 현황과 매체 간 특성 및 차별성을 파악하고 1인 미디어를 기반으로 학생들이 자신만의 콘텐츠·스토리를 만들어가는 방식을 모색한다. 학생들은 수업 중 뉴미디어의 자장 안에서 1인 미디어의 커뮤니케이션 방식을 파악하고, 1인 미디어의 현재와 방향성을 논의한다. 이어 경제, 문화, 법적 관점 안에서 1인 미디어의 가능성과 한계를 살펴본 후, 자신만의 1인 미디어와 스토리를 구상하는 것까지를 목표로 한다.</p>
29	<p>이미지와 기호 (Image and Sign) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 시각적 언어의 작동방식을 탐구함으로써 시각적 커뮤니케이션이 어떻게 이루어지는지를 설명하는 것을 목표로 한다. 소쉬르와 피스가 제시한 기호학의 기초 개념들을 습득하고, 이를 바탕으로 광고나 잡지사진 등 일상에서 쉽게 접하는 시각 이미지들이 독자에게 어떻게 의미를 전달하는지 살펴본다. 디지털 미디어시대를 사는 현대인들에게 이미지를 통한 의사소통이 갖는 특별한 의미를 학생들이 이해토록하며, 기호학에 기초한 예술비평의 세계를 체험토록 한다.</p>
30	<p>수어 (Sign Language) 2-2-0-0</p> <p>이 과목은 농인(청각장애인)이 사용하는 언어인 수어를 배우고 문화적 특성을 이해하는 것을 목표로 한다. 수업 중에는 농인과 농문화의 특징을 비롯해 한국 수화언어의 특성과 문법적 요소들을 이해하고, 대중문화의 관점에서 한국의 수어에 대해 논의한다. 이를 통해 비장애인 학생과 장애인 학생과의 자유로운 의사소통을 도모한다.</p>
31	<p>문학 읽기와 심리 성찰 (Reading Literature and Reflecting Mind) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 문학작품에 대한 문학적·심리학적 분석을 통해 학생들이 자신의 심리를 성찰한다. 문학적 접근과 관련해서는 소설, 영화 등의 인물, 시공간, 시점, 문체, 서술방식 등에 대해 논의하며, 해당 작품이 우리 사회의 문제를 어떻게 반영하고 있는지를 논의한다. 이어 심리학적 접근과 관련하여 텍스트를 심리학적 관점에서 이해하고, 학습자가 자신을 성찰하도록 도움으로써 심리적으로 한 단계 성장하는 계기를 마련할 것이다. 이를 통해 학문 간 경계를 허물고 개인과 사회의 문제에 대한 창의적 해결방안을 찾아간다. 이 과정에서 토론을 통한 정서적 유대와 문제 해결 과정에 대한 긍정적 인식을 갖도록 한다.</p>

4. 【핵심교양】 <2.인간과 사회> 24개 교과목 개요

No.	교과목별 개요
1	행복의 심리 (Psychology of Happiness) 3-3-0-0
	이 과목은 심리학적 관점에서 행복을 이해하고 행복을 증진시키는 것을 목표로 한다. 삶의 만족도, 긍정 정서, 성격 강점 등에 관한 심리학적 지식을 습득하며, 행복한 사람들의 특징에 대해서 살펴본다. 강점탐색과 개발, 감사하기, 향유하기, 몰입하기, 의미 부여하기 등의 활동을 통하여 이론과 지식을 자신의 삶에 적용함으로써 더 행복한 삶을 영위할 수 있도록 돕고자 한다.
2	정신건강 프로젝트 (Mental Health Project) 3-3-0-0
	이 과목은 자신과 공동체의 정신건강을 이해하고 향상시키는 것을 목표로 한다. 다양한 정신장애를 심리학적 이론, 사례와 영화를 통하여 살펴보고, 이를 활용하여 자신과 공동체의 심리적 어려움에 대한 이해를 높이고자 한다. 나아가 이러한 어려움에 대처할 수 있는 신체적, 인지적, 관계적 자원 등을 알아보고, 이를 자신과 공동체에 적용하는 여러 가지 활동과 프로젝트를 수행함으로써 정신건강을 증진하도록 돕고자 한다.
3	자기탐색과 미래설계 (Self-exploration and Future Planning) 3-3-0-0
	이 과목은 자기 탐색 과정을 통해 진로탐색과 취업준비, 생애 전반에 걸친 준비 과정을 안내한다. 인간이 전 생애에 걸쳐 일하는 궁극적 목표는 행복이라고 할 수 있다. 행복한 직업을 선택하기 위해서는 먼저 내가 누구인지, 자신의 장단점과 소양, 직무역량을 이해해야 한다. 이러한 자기 이해를 바탕으로 진로를 설정하고, 성공적인 취업에 필요한 다방면의 역량을 효율적으로 강화할 필요가 있다. 이 과목에서는 학생들이 자기탐색을 바탕으로 한 능동적이고 구체적인 미래 설계를 돕도록 한다.
4	부모교육론 (Parent Education) 3-3-0-0
	이 과목은 부모교육의 형태에서 파생되었다. 부모교육론은 자녀의 성장과 발달에 대한 이해와 지식을 증진 시킴으로써 부모로서의 역량을 키우고, 이를 토대로 부모 스스로 효과적인 자녀 양육방법과 기술을 개발하여 자녀에게 실천하고 적용하도록 지원해주는 다양한 교육적 활동을 의미한다. 이 같은 인식을 바탕으로 예비부모를 대상으로 하는 예방적 의미로서 부모교육의 일환으로 부모교육의 필요성과 중요성, 다양한 부모교육 이론, 부모-자녀 간 의사소통, 가족유형과 발달단계에 따른 부모의 역할을 알고, 실제 자녀양육 시 적용할 수 있도록 지원하는 것을 목표로 한다.
5	인간관계론 (Human Relationships) 3-3-0-0
	이 과목은 인간관계의 본질, 자기이해, 성격과 인간관계, 정서와 인간관계, 의사소통과 인간관계, 우정과 사랑, 가족 내에서의 인간관계, 직장에서의 인간관계 등을 이해하고 실제 대인관계 상황에 활용할 수 있도록 하는 데 목표를 둔다. 주지하다시피 인간관계는 개인의 삶의 의미와 행복의 원천이 될 수 있는 중요한 요소이다. 바람직한 인간관계를 형성하고 유지하기 위하여 그에 필요한 여러 가지 방법과 기술들을 알고, 그것을 실제 대인관계 속에서 어떻게 실천할 것인가를 아는 것은 무엇보다 중요하다. 이러한 노력을 통해 인간관계 능력은 변화할 수 있으며, 바람직한 인간관계를 수립하고 그것을 잘 유지할 수 있게 될 것이다.
6	청년의 삶과 사회환경 (Early Adulthood's Life and Social Environment) 3-3-0-0
	이 과목은 무한한 청년기의 잠재능력과 가능성을 이해하고, 제2의 인생을 준비하는 대학생활에서 인간, 심리, 생리, 생태, 사회 환경 등을 이해함으로써 바람직한 교양인으로 사회 환경에 적응하는 데 목표를 두고 있다. 구체적으로 청년기 갈등에서 자기 발견과 자아정체성 확립에 도움이 되는 청년기 문화 심리적 발달, 성격구성과 발달, 사회의 이해 등을 중점적으로 구성하였으며, 이 같은 수업 내용이 청년의 자기 발견에 도움이 될 것이라 기대한다.
7	생활법률 (Law in Action) 3-3-0-0
	이 과목은 우리의 가족생활, 경제생활, 국가생활 등 다방면에 걸쳐 일상생활 문제에 관련된 법 적용의 실례를 살펴본다. 법을 처음 공부하는 수강자도 법의 기본이론과 원리를 쉽게 이해하고 현실 생활에 응용할 수 있으며, 현실에서 살아 숨 쉬는 법률 상식을 일깨우는 강좌이다. 헌법에서 시작하여 최근 새로 제정된 법률에 이르기까지, 실제 생활에서 발생하는 사례 중심으로 법률을 탐구한다.

No.	교과목별 개요
8	<p>인권과 복지사회 (Human Rights and Welfare Society) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 인권의 개념, 인권 발달의 역사, 인권관련 법과 기구들에 대한 기본적인 이해를 바탕으로, 우리 사회 인권침해 현황과 실태 및 사례에 대해 알아보고 함께 토론하고 고민해 보는 시간을 갖는다. 또한 복지사회에 대한 기초적인 개념 습득 후 우리 사회 복지와 관련한 주된 이슈에 대해 알아보고, 함께 토론해 보는 시간을 갖는다. 이 과목은 인권과 복지사회에 대한 기초적인 지식 습득과 대학생들의 인권감수성 및 인권의식 향상에 도움을 제공하는 것을 주된 교육목표로 삼는다.</p>
9	<p>청년심리 탐구 (Psychology for Early Adulthood) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 청년의 경험을 심리학적 입장에서 탐색하고, 자신에 대한 이해를 증진시키는 것을 목표로 한다. 성인기에 진입하는 청년의 삶을 발달심리, 사회심리, 성격심리, 지각심리, 인지심리, 이상심리 및 상담심리 등 심리학의 다양한 관점에서 살펴볼 것이다. 이를 토대로 사고, 감정, 대인관계, 학업과 진로, 정신건강 등의 삶의 영역에서 자신에 대한 이해와 수용을 확장할 수 있도록 돕고자 한다.</p>
10	<p>생활 속의 심리학 (Psychology in Everyday Life) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 초기성인기의 대학생이 자신을 성찰하고 타인을 이해하며 대인관계 의사소통 능력을 향상하는 것을 목표로 한다. 이를 위하여 정신분석, 인지행동치료, 애착이론, 가족치료이론, 분석심리학 이론의 핵심 개념을 학습한다. 또한 각 이론에서 제시하는 개념과 기법을 활용해서 자신의 심리를 탐색, 인식, 수용하고 긍정적 방향으로의 변화를 모색한다. 나아가서 대화의 기술을 학습하여 타인에 대한 이해의 폭을 넓히고 효과적으로 의사소통할 수 있도록 한다.</p>
11	<p>창의성과 혁신 (Creativity and Innovation) 3-3-0-0</p> <p>이 과목의 목표는 창의성을 다양한 관점에서 이해하고, 혁신적 태도와 능력을 촉진하는 다양한 방법을 배우는 것이다. 창의성은 일반적으로 새롭고 유용한 것을 의미하며, 개인이나 집단이 새롭고 유용한 창작물이나 아이디어를 내는 능력을 말한다. 지식의 복잡화, 시스템화, 융복합화에 따라 창의성은 개인과 집단에 가장 절실하게 요구되는 역량으로 변모했다. 이 과목에서는 창의성에 대한 기존의 여러 관점을 이해하고, 창의적 사고훈련을 통해 사회에서 요구되는 혁신적 태도와 능력을 촉진하는 방법을 배운다.</p>
12	<p>재테크와 실용금융 (Investment Techniques and Utility Banking) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 재테크의 이해, 금융상품의 활용, 증권투자 등 크게 세 가지 영역을 주요하게 다룬다. 구체적으로 재테크의 이해와 관련해서는 재테크의 기초개념, 금융시장과 금융기관, 화폐의 시간적 가치, 위험과 수익률 등 성공적인 재테크를 위한 기초 지식을 소개한다. 이어 금융상품의 활용과 관련해서는 종자돈을 만들고 굴리는 데 유용한 금융상품, 증권 및 보험 관련 금융상품, 금융상품의 선택기준에 관하여 살펴본다.</p>
13	<p>젠더와 심리 (Gender and Psychology) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 발달심리학, 사회심리학, 상담심리학적 관점에서 성과 젠더를 살펴보고자 한다. 유아기에서 노년기에 이르기까지 생애주기를 통해서 남성과 여성이 어떤 발달과정을 거치는지 살펴본다. 또한 심리적 건강이나 정신장애에서의 성차를 살펴보고 성차에 대한 심리학적 견해를 이해한다. 또한, 성차와 관련된 심리 사회적 경험, 편견과 고정관념을 탐색한다. 이를 통하여 남성과 여성이 자신과 상대를 이해하고 보다 건강한 상호작용을 할 수 있도록 한다.</p>
14	<p>인공지능과 미래사회 (Artificial Intelligence and the Future Society) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 다양한 전공의 학생들이 인공지능의 기본적인 개념과 원리를 학습하고, 현실적인 문제에 인공지능 기술이 어떻게 적용되고 있는지를 파악한다. 주지하다시피 인공지능은 4차 산업혁명의 가장 핵심적 기술 중 하나로서, 모든 산업분야에서 높은 수준의 자동화를 이루어 내고 있다. 수업 중에는 현재 가장 활발히 연구되고 있는 인공지능 분야로 기계학습과 딥러닝 기술을 이해하여, 이를 미래 산업에 적용할 수 있는 안목을 기른다. 또한 인공지능의 보편적 확산으로 야기되는 미래 사회의 변화를 예측해 본다.</p>

No.	교과목별 개요
15	기술경영 (Management of Technology) 3-3-0-0
	이 과목은 기업체에서 필요한 이공계 인력의 경영 마인드 제고와 경영 관리적 지식의 습득을 통해 지식기반 경제와 기술중심 경제에서 조직의 리더와 최고경영자로 진출할 때 필요한 요소에 대해 학습한다. 이를 위해 산업구조와 조직구조, 경영조직의 구조와 설계, 경영전략의 분석 및 기획, 경영 프로젝트의 개발, 경영 프로젝트의 통제, 재무제표와 재무분석, 원가관리, 상업화와 마케팅, 창업과 신생기업관리, 인적경영의 관리, 지적 경영자산의 관리의 내용을 다룬다.
16	경영과 관리 (Business Management and Administration) 3-3-0-0
	이 과목은 현대 기업의 기본문제와 그 핵심인 관리의 기초를 이해하는 것이다. 경영은 일반적으로 조직의 목표 달성을 위해 여러 자원을 효율적으로 활용하고 최적의 의사결정을 내리는 과정으로 볼 수 있다. 이를 위해 각 조직의 인적 및 물적 자원이나 자본을 계획하고, 분배하며, 조직화하는 과정이 관리라고 할 수 있다. 이 과목에서는 기업의 경영과 관련된 경제, 회계, 마케팅, 재무, 화폐와 금융 등의 기본 개념과 원리뿐만 아니라, 이와 관련된 관리의 기법 및 제도 등도 살펴본다.
17	알기 쉬운 경제이야기 (Easy Story of Economy) 3-3-0-0
	이 과목은 현실 경제생활에서 발생하는 제반문제의 원인과 이를 해결하기 위한 기본적인 원리를 알기 쉬운 내용을 중심으로 살펴본다. 구체적으로 개별경제 주체인 가계의 구성원인 개인 그리고 이윤극대화를 추구하는 기업은 어떻게 경제원칙을 달성할 수 것인지, 그리고 정부는 어떤 경제정책을 사용하여 국민의 복지를 증진시킬 수 있을 것인지 등에 대해 배울 것이다.
18	한국경제의 이해 (Understanding Korean Economy 3-3-0-0
	이 과목은 한국의 근대사와 현대사에 이해를 통해 한국경제의 역사적인 성립 과정과 특징을 살펴보고자 한다. 한국경제는 세계에서 주목할 정도로 비약적인 발전을 거듭하였다. 한국경제의 급성장한 배경을 역사적이며 사회학적인 관점을 통해 이해하고자 한다. 또한 한국경제에 대한 체계적이고 종합적인 분석을 통해 한국경제가 직면하고 있는 문제점들의 본질을 이해하고 새로운 도약을 위한 정책시사점을 도출하는 데 목적이 있다.
19	마케팅 이해하기 (Understanding Marketing) 3-3-0-0
	이 과목은 마케팅 과정의 전반적 이해를 도모한다. 마케팅은 단순한 판매가 아니라 소비자의 필요와 욕구 등을 파악하여 고객 만족을 창출하는 과정이다. 마케팅은 제품, 가격, 유통, 촉진 등 4Ps, 즉 마케팅 믹스활동을 전략적으로 수행한다. 마케팅은 단순히 관리만 수행하는 것이 아니라, 마케팅 계획, 마케팅 집행, 마케팅 통제, 마케팅 분석 이라는 순환 고리에 따라 활동한다. 이러한 과정의 복합적인 이해를 통해 시장 사회에서 살아가는 현대인의 경제적 노력을 높이고자 한다.
20	글로벌시대의 국제관계 (International Relations in the Global Era) 3-3-0-0
	이 과목은 글로벌시대 다른 민족, 국가와 함께 공존하며 번영을 추구하기 위한 전략을 모색한다. 탈냉전 이후 가속화되고 있는 세계화 현상이 창출하고 있는 지구적 조건은 우리에게 무한경쟁으로의 진입이라는 도전과 함께 전 세계로 뻗어나갈 수 있는 기회를 동시에 제공하고 있다. 이를 감안해 세계 다양한 지역의 정치, 경제, 사회, 역사 및 문화에 대하여 역사적인 국제체제, 세력균형, 국가이익, 분쟁 및 분쟁해결 등을 다룬다.
21	지적재산권의 이해 (Understanding Intellectual Property Rights) 3-3-0-0
	이 과목은 발명·디자인·저작물 및 상표를 보호함으로써 기술 및 문화의 발전을 촉진하고 공정한 경쟁을 유도하는 제도에 대하여 강의하고, 그와 관련된 실무상 분쟁사례를 살펴본다. 나아가, 과학과 사회의 발전에 따라 새롭게 등장한 신(新) 지적재산권의 내용 및 향방에 대하여 개설한다.

No.	교과목별 개요
22	<p data-bbox="193 210 884 241">빅데이터와 미래 산업 (Big Data and Future Industry) 3-3-0-0</p> <p data-bbox="193 259 1385 452">이 과목은 가까운 미래에 전 세계의 산업 구조를 바꿀 주요 기술인 빅데이터의 기본 개념부터 데이터의 수집, 저장, 가공, 분석에 이르기까지 모든 처리 과정을 학습한다. 또한 빅데이터의 국내외 정책방향, 기술 트렌드, 공공·민간의 빅데이터 업무활용 방법, 대용량 데이터 처리 하둡 에코시스템, 개인정보 처리 방법 등을 배우고 농산물, 쇼핑, 교통, 관광, 제조 등 주요 분야의 빅데이터 분석사례를 살펴본다. 이러한 빅데이터에 대한 기본 지식을 바탕으로 빅데이터가 미래 산업에 미칠 영향력을 파악하며, 빅데이터를 활용하여 미래 산업의 문제 해결 및 경영 의사결정을 하는 방안에 대해서도 고찰한다.</p>
23	<p data-bbox="193 479 1134 510">제4차 산업혁명 핵심기술의 이해 (Fourth Industrial Revolution Technologies) 3-3-0-0</p> <p data-bbox="193 555 1385 721">이 과목은 물리적, 생물학적, 디지털적 세계를 통합시키고 산업과 사회 모든 분야에 획기적인 영향을 미칠 4차 산업 혁명의 핵심 기술 인공지능, 빅 데이터, 사물인터넷, 블록체인, 로봇공학, 무인 운송 수단, 3차원 인쇄, 클라우드 컴퓨팅 등을 학습한다. 특히 4차 산업혁명의 특징인 초연결성, 초지능화, 탈중앙화 및 분권화, 공유 및 개방성을 이해할 것이며, 4차 산업혁명으로 인하여 변화되는 산업구조와 사회구조도 살펴봄으로써 4차 산업혁명 전반에 대한 이해를 도모한다.</p>
24	<p data-bbox="193 770 932 801">ESG의 이해와 실천 (Understanding and Practice of ESG) 3-3-0-0</p> <p data-bbox="193 846 1385 976">이 과목은 경영 트렌드뿐만 아니라 사회 안전망 확보 및 환경보호라는 다양한 이슈와 관련된 ESG(Environmental, Social and Governance)의 개념 및 변천사와 함께 그 적용 및 실천 가능성을 다양한 각도에서 모색한다. 구체적으로 ESG 운동 전반에 대한 개괄적인 이해로부터 시작해 경영, 환경 등 관련 분야 내 활동 방안을 공유함으로써 학생들이 ESG 전문가로 성장할 수 있는 동기와 토대를 제공할 것이다.</p>

5. 【핵심교양】 <3.역사와 철학> 23개 교과목 개요

No.	교과목별 개요
1	삶과 철학 (Life and Philosophy) 3-3-0-0
	이 과목은 철학을 처음 접하는 학생들이 가지는 두려움과 편견, 요컨대 철학은 우리의 일상과는 무관한 사변학문이라는 편견을 깨뜨리는 것을 목표로 한다. 이를 위해 철학사의 주요 개념들을 일상의 다양한 예화들을 통해 소개할 것이며, 일상의 소소한 문제들이 철학적 성찰의 주제가 될 수 있음을 보여줄 것이다. 삶의 문제가 곧 철학의 문제임을 깨닫게 된다면, 학생들은 철학에 대한 새로운 흥미를 키워갈 것이다.
2	공학윤리 (Engineering Ethics) 3-3-0-0
	이 과목은 이공계열 학생들을 위한 응용윤리 교과이다. 최첨단 과학과 기술이 연구자들의 의도와는 무관하게 초래할 수 있는 사회적, 윤리적 쟁점들을 구체적 사례들을 중심으로 공부함으로써 공학도가 지녀야할 사회적, 윤리적 책임감을 키울 것이다. 더불어 이공계열 전공자들에게 결핍될 수 있는 인문학적 소양과 의사소통능력을 함양하는 일을 궁극적인 목표로 한다.
3	현대사회와 교육 (Modern Society & Education) 3-3-0-0
	이 과목은 기능주의, 갈등주의, 신교육사회학 등의 교육사회학적 이론을 통해 현대사회의 특징을 진단하고, 교육과 사회의 근본적 관계에 대한 이해를 도모한다. 또한 우리나라에서 나타난 교육의 사회적 특징에 대한 역사사회학적 전개에 대한 성찰적 분석을 통해 오늘날 나타난 교육의 사회적 제현상들, 즉 교육열, 학력(별)주의, 재수생, 사교육비, 비인간화 교육 등의 본질적 문제에 대한 현실적인 사회학적 이해를 도모한다.
4	대중문화의 이해 (Understanding of Popular Culture) 3-3-0-0
	이 과목은 대중문화의 개념 및 문화 주체로서 대중의 역할에 대해 인지하며, 대중문화 관련 주요 이론과 한국 대중문화의 변천사를 이해한다. 구체적으로 대중문화의 생산과 소비 구조를 이해하고, 대중문화를 이해하는 과정에서 필요한 경제, 사회, 심리학 관련 이론을 습득한다. 또한 시대별 주요 ‘키워드’를 통해 한국 대중문화의 흐름을 읽도록 한다. 이를 통해 대중문화의 특징 및 역사를 이해하고, 동시대 대중문화 텍스트를 분석할 수 있는 역량을 기른다.
5	현대인과 윤리 (Contemporary Ethics) 3-3-0-0
	이 과목은 현대인들이 새로이 직면하고 있는 윤리적 쟁점들을 통해 전통사회와 달라진 현대사회의 특징들을 이해하며, 옳고 그름의 잣대를 설명하는 상이한 도덕이론들을 습득한다. 현실 세계의 윤리적 쟁점들을 가지고 학생들이 직접 토론을 수행할 것이며, 이를 통해 자신의 도덕적 판단 기준들에 대해 반성해 보도록 한다. 과목의 최종 목표는 민주사회의 건전한 시민이 되기 위해 필요한 도덕적 추론능력을 함양하는 데 있다.
6	다문화사회와 사회정책 (Multicultural Society & Social Policy) 3-3-0-0
	이 과목은 차이가 차별이 되지 않는 다문화사회의 역사적 노력과 다문화사회의 정책을 분석한다. 미래사회에서 다문화사회는 거역할 수 없는 인류적 흐름이다. 다문화사회는 인종 편견과 차별뿐만 아니라 동일한 인종에서 발생하는 계층별, 성별, 세대별, 동성애 등의 광범위한 문화적 차이를 포괄하고 있다. 일반적으로 다문화사회는 민족 간의 이질성을 극복하여 문화적 차이와 다양성에 대한 이해와 존중 그리고 조화롭게 공존하기 위해 노력한다. 이 과목은 궁극적으로 다문화사회에 대한 깊은 이해를 도모하고자 한다.
7	인간과 교육 (Humans and Education) 3-3-0-0
	교육은 인간이 주변 환경에 적응하고 사회공동체 구성원으로 살아갈 수 있도록 개개인의 잠재능력을 발견하고 자아실현을 돕는 행위이다. 이 과목의 목표는 교육의 개념 및 정의를 이해하고, 교육철학, 교육사, 교육심리, 교육사회, 교육과정, 교육행정, 교육공학, 교육통계 등 교육의 제 영역과 분야에 대해 소개하는 것이다. 학생들은 교육학의 학문적 성격과 여러 관련 분야와의 연계성을 이해하고, 현재 한국 사회에서 나타나는 여러 교육 현상을 학문적으로 이해할 수 있다.

No.	교과목별 개요
8	동양사상으로의 초대 (Invitation to the Oriental Thoughts) 3-3-0-0
	이 과목은 유·불·선으로 대변되는 동양사상의 주요 학설들을 소개한다. 과학기술문명의 발전 속에서 관심 밖으로 밀려났던 동양의 지혜들을 현대적인 관점에서 재해석해 소개함으로써 학생들의 흥미를 유발하는 것이 수업의 일차적 목표이다. 더불어 선인들의 지혜가 여전히 우리에게도 유효한 ‘삶의 지혜’임을 깨닫도록 하는 데 목표를 둔다.
9	심리학의 이해 (Understanding Psychology) 3-3-0-0
	이 과목은 심리학의 기초 개념, 발달, 동기, 정서, 학습, 사고, 지각과 감각, 지능, 성격 등을 강의한다. 주지하다시피 심리학은 인간 행동과 정신과정에 대한 과학적인 이해를 통해 자신과 타인, 그리고 환경에 대한 중요한 현상들이 가지고 있는 경이로움을 이해하고 비판적 사고를 통해 그 가치를 인식하도록 도와준다. 이 과목은 심리학 전반에 대한 이해를 통해 인간의 심리와 행동을 설명하고 예측하며, 또한 통제할 수 있는 방법을 함양하는 데 목표가 있다.
10	영화 속 철학 (Philosophy in Film) 3-3-0-0
	이 과목은 동서양 영화에 나타난 다양한 철학적 문제들을 발견하고, 수업 중 토론을 통해 문제에 대한 인식을 확장하는 것을 목표로 한다. 학생들은 한 학기 동안 네다섯 편의 영화를 감상한 후 영화에 나타난 철학적 화두에 대해 논의하는 시간을 갖는다. 이를 통해 진리, 자본, 행복, 윤리 등의 문제에 대한 영화적 상상화의 방식을 파악하고, 이어 해당 주제를 우리의 일상 및 현재 직면한 사회문제와 관련해 논의하면서 사유의 폭을 넓혀갈 것이다.
11	미디어로 보는 세계종교 (World Religions in the Media) 3-3-0-0
	이 과목은 영상물을 통해 세계의 종교를 소개한다. 세속화시대에 종교의 권위는 이미 쇠퇴했지만, 종교를 빼놓고 세계의 다양한 문화를 논할 수는 없다. 수업 중에는 세계의 다양한 종교를 탐구함으로써 학생들이 문화적 다양성의 의미와 가치를 이해할 수 있도록 할 것이다. 아울러 동서양의 다양한 종교문화가 제시하는 영성의 지혜를 깊이 이해하고 성찰함으로써, 삶의 목표와 방향에 대해 학생들이 재고해보는 시간이 될 것이다.
12	한국역사와 문화 (Korean History & Culture) 3-3-0-0
	이 과목은 한국의 고대부터 근대 이전의 전통 시대까지, 우리 조상들의 역사적 삶을 현재적 관점에서 조명한다. 조상들의 삶에서 추출된 우리 역사 문화의 특징과 교훈들을 토대로, 우리 민족의 정체성과 민족 정체 의식을 확립하고 이를 현재 우리 삶에 대한 자아 성찰의 계기로 삼는다. 동시에 한국의 역사 문화적 교훈들을 바탕으로 우리 미래의 삶을 지혜롭고 번영된 길로 이끌 수 있는 역사 문화적 기초 자료를 제공한다.
13	한국근현대사 (Understanding Korean Contemporary History) 3-3-0-0
	이 과목은 조선의 문호 개방부터 현재까지, 한국의 근대사와 현대사를 개괄한다. 한국근현대사는 한국의 역사와 문화를 이해하는 동시에, 현재와 미래의 좌표를 설정하는 데 중요한 길잡이 역할을 한다. 특히 근대 조선 지도층의 무지몽매함으로 인해 국가의 혼란과 고통을 초래하고 강대국의 식민지로 전락하게 된 배경, 원인, 과정 그리고 한반도 및 민족 분단의 원인과 갈등 구조를 이해하고 이를 극복하기 위한 학문적 방안을 모색한다.
14	한국문화와 교육 (Cultural History of Korea) 3-3-0-0
	이 과목은 한국문화가 교육에 미친 영향과 교육문화의 발달과 변천을 이해하며, 이를 바탕으로 오늘날의 교육문제를 파악하고 해석하는 능력을 기르는 것을 목표로 한다. 이를 위해 한국 교육을 구성하고 있는 다양한 문제들을 사례 중심으로 살펴보고, 그 현황과 실태를 이해한 후 그 사회문화적 배경과 맥락을 함께 이해하고자 한다.
15	통일과 한반도미래 (Reunification and Future of the Korean Peninsula) 3-3-0-0
	이 과목은 한반도 문제에 대해 거시적 측면과 미시적 측면을 자유롭게 넘나들며 통일 개념 및 남북관계 등에 대해 학습한다. 또한 통일의 상대인 북한에 대해서는 흥미로운 영상 및 이야기 기법을 활용하여 그 실체를 확인한다. 어렵고 딱딱한 개념 수업이 아니라 쉽고 재미있는 접근을 통해, 통일이 학생들의 미래와 진로에 어떤 상관성이 있는지를 스스로 깨달아 통일에 대한 학습자의 가치관을 형성하는 데 도움을 주고자 한다.

No.	교과목별 개요
16	<p>현대중국의 이해 (The Comprehension of Modern China) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 중국의 근대사와 현대사를 통해 현대 중국에 대한 이해를 목표로 한다. 즉 근대 아편전쟁 이후 제국주의 열강의 중국 침략, 중국의 근대화 운동과 개혁, 신해혁명, 그 과정에서 출현한 중국 군벌 간의 전쟁, 국민당과 공산당의 내전, 일본의 중국 침략과 중국인의 저항, 중화인민공화국의 건국 과정, 대약진운동과 문화대혁명, 개혁 개방 이후 중국의 발전 방향 등에 관한 분석을 통해 현대 중국의 형성과 중국인의 심성에 대한 심층적인 이해를 도모한다.</p>
17	<p>일본역사와 문화 (Japanese History and Culture) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 우리와 가깝고도 먼 나라로 평가받는 일본의 역사 문화적 특징을 비롯해, 한국과 중국 역사 문화와의 차이점과 공통점을 파악한다. 이와 동시에 근대 이후 아시아에서 가장 먼저 선진 강대국으로 발전하게 된 일본의 내적 원동력과 함께 주변국에 대한 일본의 침략 배경과 과정, 그로 인한 주변 국가와의 갈등과 대립을 야기하고 있는 일본 역사 사회의 내적 요인과 일본인의 심성을 통찰한다.</p>
18	<p>동양역사와 문화 (Asian History & Culture) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 동양 역사와 문화의 탄생·형성·발전 과정 및 주변 세계와의 교류·대립·충돌·융합 과정을 역사적으로 고찰하여, 동양 역사 문화의 특징에 대한 인식 능력을 높이는 데 교육 목표를 둔다. 특히 중국 역사 문화의 특징을 파악하는 동시에 한국·일본을 비롯한 동아시아 역사 문화와의 교류 과정 및 상호 영향을 이해함으로써 동양 역사 문화의 특징과 정체성 그리고 보편성을 이해한다.</p>
19	<p>서양역사와 문화 (Western History & Culture) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 서양역사와 문화의 전반적인 흐름을 읽는다. 이를 바탕으로 서양의 정치 경제 체제, 사회 구조, 문화 등의 변화와 상호 영향, 연관성을 밝히는 동시에, 서양 세계 내부 및 동·서양 사이의 전쟁이 서양 역사와 문화에 미친 영향과 결과 등 역사 사회적 역동성을 이해한다. 또한 근대 이후 서양 문화가 세계적인 파급력을 지니고 세계 문화에 대한 주도권을 장악하게 된 서양 역사 문화의 배경과 특수성을 인식한다.</p>
20	<p>동서문화 교류사 (History of East-West Cultural Exchange) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 동양과 서양 사이의 다양한 문화나 문명의 교류 과정, 그로 인한 동·서양 사이의 상호 영향과 변화의 역사를 다룬다. 이를 통해 동양인이 바라본 서양, 서양인이 바라본 동양의 모습을 조명하고 동·서양의 문화 및 문명의 차이점과 공통점을 추출하며, 그것들이 인류의 문화적 발전에 기여한 측면을 밝힌다. 동시에 인류사에서 동양 문화와 서양 문화가 지닌 역사적 의미를 객관적으로 인식하는 데 목표를 두고 있다.</p>
21	<p>다문화교육의 이해 (The understanding of multi cultural education) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 차이가 차별이 되지 않는 다문화사회의 역사적 노력과 다문화사회의 정책을 분석한다. 미래사회에서 다문화사회는 거역할 수 없는 인류적 흐름이다. 다문화사회는 인종 편견과 차별뿐만 아니라 동일한 인종에서 발생하는 계층별, 성별, 세대별, 동성애 등의 광범위한 문화적 차이를 포괄하고 있다. 일반적으로 다문화사회는 민족 간의 이질성을 극복하여 문화적 차이와 다양성에 대한 이해와 존중 그리고 조화롭게 공존하기 위해 노력한다. 이를 감안해 다문화사회에 대한 깊은 이해를 도모하고자 한다.</p>
22	<p>결혼과 가족 (Marriage and Family) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 결혼과 가족에 대한 깊이 있는 이해를 통해 학생들이 현대 사회의 건전한 구성원이 되는 것을 목적으로 한다. 현대인의 삶의 질에서 실제적인 영향을 미치는 것은 결혼을 통한 가족 관계의 구성이다. 현대인은 풍요로운 생활을 위해 행복한 가족을 이루는 데 필요한 지식과 정보를 알아야 한다. 오늘날 부부 관계와 건강 문제 그리고 가족의 긍정적인 측면을 살펴보고, 아울러 현대사회의 부작용에서 파생된 가족 문제에 대한 깊은 이해가 요구된다. 이를 감안해 이혼, 가족 폭력, 청소년 비행, 노인 문제 등을 연구하고 해결, 지도하는 능력을 기를 것이다.</p>
23	<p>법과 문화 (Law and Culture) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 법이 현실문화에서 어떻게 이해되는지 다양한 자료를 가지고 연구하며, 법과 현실문화의 차이를 탐구한다. 특히 영화와 소설 등에 나타난 법률문제를 중심으로 주변에서 발생하는 사건의 법적 의미와 해결방안을 모색함을 목적으로 한다. 구체적으로 법정영화를 함께 감상하고, ‘춘향전’ 같은 고전소설을 읽은 후, 여기에 나타난 장면과 사건에 대해 법적 문제를 토론하고 감상문을 적는 방식으로 법적 사고를 연습하고 법에 쉽게 접근할 수 있도록 한다.</p>

6. 【핵심교양】 <4.과학과 기술> 18개 교과목 개요

No.	교과목별 개요
1	과학기술과 문명 (Science Technology and Civilization) 3-3-0-0
	이 과목은 각종 과학 혁명과 수차례의 산업 혁명으로 요약되는 과학기술의 발달이 인류 문명에 미친 영향을 살펴본다. 다양한 관점에서 4차 산업혁명의 담론이 활발히 진행되고 있는 현 시점에서, 과학기술과 문명의 연계성에 대한 이해는 현대인이 갖추어야 할 필수 덕목이다. 수업 중 과학과 인간의 관계성에 주목함으로써, 첨단 과학기술 사회의 일원으로 살아가기에 충분한 학제적 양식을 함양하는 것을 목표로 한다.
2	시공간과 우주 (Spacetime and the Universe) 3-3-0-0
	이 과목은 복잡한 수식 없이 다양한 시청각 자료를 활용해 상대성 이론의 핵심 개념인 시간과 공간 및 우주의 기원에 대한 이해를 돕는다. 시간과 공간에 대한 현대적 이해는 우주의 기원과 같은 순수 학문적 상황뿐만 아니라 다양한 첨단 산업기술에서 매우 중요한 역할을 담당하고 있으며, 이를 감안해 수업 중 21세기를 살아가는 현대인의 필수교양을 함양하는 데 목적을 둔다.
3	자연과학의 이해 (Understanding Natural Science) 3-3-0-0
	이 과목은 현대 과학기술 문명 형성의 근간이 된 자연과학의 내용과 발전 과정을 물리학, 화학, 생물학, 천문학 등의 기초 분야를 중심으로 살펴본다. 또한 과학기술의 급격한 발전과 사회변화에 따라 나타나는 여러 문제들에 대해 과학자들이 판단하고 사고하는 방법과 자세 등을 주의 깊게 살펴본다. 이를 통해 현대 과학기술 문명의 시대 속에서 뒤쳐지지 않고 각 개인이 올바르게 나아갈 수 있는 자세를 확립하며, 동시에 과학적 사고방식을 습득하는 데 도움을 주는 것을 목표로 한다.
4	생활 속의 화학 (Chemistry in Life) 3-3-0-0
	이 과목은 어렵게만 느껴졌던 자연과학의 근본을 이야기 형태로 풀어나가는 방식을 취한다. 화학 변화는 우리 주변에서 흔히 볼 수 있으며, 일상생활과 관계가 깊은 현상으로 우리가 일상생활에서 경험하게 되는 의식주 및 모든 현상들이 실제로는 화학과 연관되는 것들이 많다. 그만큼 화학의 세계는 우리 자연과학에서의 중요한 부분을 차지하고 있는 교양과목으로서, 화학의 관점에서 이해가 편하게 구성을 하였다. 이를 통해 학생들이 미래에 현명하게 대처해 나갈 수 있는 전문인으로서의 교양을 갖출 수 있도록 한다.
5	인간·우주·문명 (Big History: Humans in the Cosmos) 3-3-0-0
	이 과목은 우주의 시작(빅뱅)부터 생명과 인류의 진화, 기술 문명의 발전까지 138억 년에 걸친 역사를 다루는 거대사(big history) 과목이다. 전반부는 우주와 별, 태양과 지구의 탄생, 지구상의 생명 진화를 이야기한다. 후반부는 선사시대 인류의 성장, 고대문명의 기원, 기술문명과 가속화 등을 탐구한다. 이 교과과는 과학적 증거에 기반을 두면서도 인문학적 서사를 가미한 융합적 특성을 가지며, 모든 존재의 기원과 그들 사이의 거대한 연관을 파악하려는 목표를 갖는다.
6	생명의 기원과 진화 (Origin and Evolution of Life) 3-3-0-0
	이 과목은 진화론과 인간의 기원을 과학의 문제로 탐구한다. 구체적으로 현재 생명과학의 정설로 받아들여지고 있는 공통기원설과 자연선택의 과정을 통하여 지구상에 생명체가 생겨나고 발전하게 된 과정 및 인간의 기원을 논의한다. 더불어 인간과 다른 영장류의 유사점과 차이점을 살펴보면서 생명의 기원과 진화에 대한 체계적인 이해를 도모한다.
7	뇌와 인공지능 (The Brain and Artificial Intelligence) 3-3-0-0
	이 과목은 튜링부터 알파고에 이르기까지 인공지능 분야의 발전과 그 중심문제를 알아본다. 지능을 계산과 추론으로 보는 전통적 입장과, 망의 연결과 학습으로 보는 최근 입장을 검토한다. 또한 뇌과학과 신경과학의 최근 발전이 인간지능의 이해에 기여한 부분을 살펴본다. 강인지능과 초지능, 특이점의 개념과 그 가능성에 대한 질문을 던지고 비판적으로 탐구한다. 이처럼 인공지능, 뇌과학, 인지과학 등에 걸친 융합적 탐구를 통해 궁극적으로 인간의 본성과 미래를 전망하고자 한다.

No.	교과목별 개요
8	<p>생활 속의 수학 (Mathematics in Life) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 생활 속 수학 개념과 원리에 대한 이해를 도모한다. 구체적으로 일상생활에서 쉽게 접하게 되는 문학, 예술, 건축, 스포츠 등 다양한 분야들 속에 숨어 있는 수학의 개념을 발견하고 원리를 이해할 수 있도록 한다. 곧 문제 중심 교육과정을 활용하여 다양한 문제들을 제시하고 해결해가는 과정에서, 필요한 수학의 개념과 원리를 최소한 학습하여 주어진 문제를 어떻게 해결하는지 이해하고자 한다. 수업 중 구체적인 상황과 실험을 통하여 문제에 접근한다는 점에서, 다양한 수학의 개념과 원리를 쉽고 친근하게 이해할 수 있기를 기대한다.</p>
9	<p>인간과 환경 (Human and Environment) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 최근 들어 사회적으로 이슈가 되고 있는 환경오염문제를 보다 체계적으로 공부하기 위하여 산재되어 있는 환경문제를 요소별로 분석한다. 이와 함께 자연환경 속에 더불어 살아가는 인간이 자연환경과 상호관계를 유지하며 어떤 영향을 주고받는지 파악한다. 특히 수질오염문제, 대기오염문제, 토양오염문제를 집중 분석하고, 해결방안 등을 논의한다.</p>
10	<p>식품과 건강 (Foods and Health) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 학생이 식품과 관련한 올바른 지식을 가질 수 있도록 식품 안전성에 대한 다양한 주제를 학습한다. 과거 식품 섭취의 주목적은 영양과 포만감을 얻기 위한 것이었으나 현재는 기호의 만족과 건강을 염두에 둔 식품 선택의 문제가 주요한 고려 대상이 되고 있다. 또한 급속한 식품산업의 발전으로 새로운 종류의 식품, 식품첨가물, 포장재, 용기 등이 등장하고 환경오염의 영향으로 새로운 유해물질들과 각종 유해세균들이 식품의 안전성을 위협하는 요인들로 대두됨에 따라 소비자의 막연한 불안 심리와 혼란이 가중되고 있는 실정이다. 이를 감안해 식품과 건강에 대한 올바른 이해를 도모한다.</p>
11	<p>웰니스와 음식정보 (Information of Wellness and Cooking Trend) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 웰니스의 개념과 최신 경향, 그리고 건강 식생활 관련 음식정보를 학습한다. 오늘날 건강지향적 식생활의 욕구 증대에 따라 국가 정책과 산업에서 전반적으로 웰니스 개념이 반영되어 추진되는 현상을 보이고 있다. 이를 감안해 웰니스에 대한 전반적인 이해를 바탕으로 지속적이며, 가치 있는 삶을 추구하는 토대를 이해하고 논의하도록 한다.</p>
12	<p>몸과 생명 (Biology of Human Body) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 인간의 생리, 대사질환, 면역학 등을 중심으로 인체생명과학의 기본 개념을 강의한다. 특히 최근 관심이 집중되고 있는 뇌과학, 항노화, 맞춤형의학 등 미래 인류의 복지 개선에 필요한 첨단 기술의 현주소를 살펴봄으로써 몸과 생명의 문제에 대한 다각도의 이해를 도모한다.</p>
13	<p>환경과 윤리 (Environment and Ethics) 3-3-0-0</p> <p>이 과목의 목표는 현대사회의 환경문제와 관련된 여러 윤리적 쟁점과 대안을 알아보고 이를 구체적 사례에 적용하는 것이다. 전지구적 환경위기는 과학기술만의 문제가 아니라, 환경에 대한 인간과 사회의 도덕적 책임 문제이기도 하다. 여기서는 특히 기존의 인간 중심 윤리 대신 환경문제와 관련해 새롭게 대두된 여러 생명·생태 중심의 윤리를 중점적으로 다룬다. 또한 지구온난화, 삼림파괴, 해양오염, 핵발전, 미세먼지, 동물 등과 관련된 윤리적 문제를 알아보고, 여기에 생명·생태 중심의 윤리를 적용해 본다.</p>
14	<p>현대사회와 스포츠 (Modern Society and Sports) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 교양인으로서 현대사회를 살아가는 데 필요한 스포츠의 전반적 지식을 축적하고, 그 이해의 폭을 넓히는 데 역점을 둔다. 구체적으로 스포츠와 교육, 스포츠와 사회학, 스포츠와 철학 등의 관계를 이해하고, 현대사회에서 스포츠의 가치와 중요성은 물론 스포츠의 심동적 영역(체력, 기관, 운동기능, 신체표현력)뿐만 아니라 정의적 영역(사회성, 정서, 미적 감상력 등)의 중요성과 그 이론을 이해하고자 한다.</p>

No.	교과목별 개요
15	<p>웰니스와 삶의 질 (Wellness and Quality of Life) 3-3-0-0</p> <p>이 교과목은 개인에게 필요한 웰니스를 보장하는 삶에 대한 정의와 궁극적으로 삶의 질을 높이기 위한 다양한 지원체계에 대해서 알아본다. 이를 위해 웰니스 분야의 학문적 기초 지식을 쌓고, 웰니스의 궁극적 가치를 삶 속에서 구현하는 방법에 대해 알아보는 것을 그 목적으로 한다.</p>
16	<p>기계학습의 기초와 활용(Basics and applications of machine learning) 3-2-2-0</p> <p>본 교과목은 4차 산업혁명 시대에 필요한 기계학습 역량을 학생들에게 제공하기 위해 설계되었다. Python 프로그래밍 언어를 활용하여 데이터 전처리, 시각화, 회귀 분석, 분류 분석, 앙상블 학습, 그리고 CNN(합성곱 신경망) 등의 딥러닝 모델을 학습한다. 데이터를 불러오고 탐색하는 것에서부터 시작하여, 데이터 전처리 및 기초 통계량 계산, 회귀 및 분류 분석, 그리고 딥러닝 모델 구축까지 단계적으로 학습한다. 이를 통해 데이터를 이해하고 이를 활용해 문제를 해결할 수 있는 실질적인 역량과 데이터 기반의 의사결정 능력과 비판적 사고력을 기르도록 돕는다. 또한, 팀 기반 프로젝트를 통해 실제 데이터 분석 경험을 쌓고 협력적 문제 해결 능력을 강화할 수 있다.</p>
17	<p>빅 데이터 분석의 기초 (Fundamentals of big data analytics) 3-2-2-0</p> <p>본 교과목은 R 프로그래밍 언어를 활용한 빅데이터 분석의 기초를 학습하는 것을 목표로 한다. 데이터 전처리와 시각화를 통해 데이터를 이해하고, 기초적인 통계 개념을 바탕으로 회귀 분석과 분류 분석을 수행하며, 문제해결 역량을 기른다. 또한, 머신러닝의 기초 및 앙상블 기법을 학습하여 데이터를 다양한 방법으로 해석하고 실제 문제 해결에 적용할 수 있는 능력을 배양한다. 실습 중심의 수업을 통해 다양한 데이터 분석 경험을 쌓고, 데이터 리터러시를 높여 현대사회의 복잡한 문제를 해결할 수 있는 기본적 소양을 갖추도록 한다.</p>
18	<p>아름다운 화학, 맛있는 화학 (Chemistry of Beauty and Taste) 2-2-0-0</p> <p>‘아름다움’ 과 ‘맛’ 은 인간의 삶의 질과 밀접하게 연관된 감각적 가치이며, 이를 구현하는 다양한 제품과 기술은 모두 화학의 원리를 바탕으로 만들어진다. 이 과목은 일상 속에서 자주 접하는 화장품, 식품, 향, 섬유소재 등을 중심으로, 그 속에 숨어 있는 화학적 원리를 쉽고 흥미롭게 탐구하도록 구성된 융합형 교양과목이다. 학생들은 실생활에서 접하는 다양한 재료와 물질들을 화학적으로 분석하고, 과학적 사고력을 바탕으로 합리적 소비, 친환경적 선택, 과학적 소양을 함양하게 된다.</p>

7. [소양교양] <소양교육> 21개 교과목 개요

No.	교과목별 개요
1	창업 제대로 하기 (Start-up program) 3-3-0-0
	이 과목은 대학생들의 진로선택에 있어 취업뿐만 아니라 창업에 대한 관심을 극대화하고자 한다. 도전정신 및 창의적 진로개발 역량 강화를 위해 모의 창업 아이템 구상부터 사업화까지를 모듈별로 진행하여 창업 체험교육 활성화를 지원한다. 이 강좌를 통해 기업가정신과 함양과 창업에 대한 이해도 증진을 이끌어 교내 창업 분위기 확산에 기여할 것이다.
2	취업준비 실무 (Practical Job Preparation) 2-2-0-0
	이 과목은 최근 취업 동향 및 취업정보 제공, 입사서류(자기소개서 및 이력서) 작성법, 면접, 이미지 메이킹 등 실무 강의, 실습 및 개별 취업상담과 연계함으로써 학생들의 취업에 도움이 되는 것을 목적으로 한다. 기술직군/사무직군(업종/직무)으로 분반하여 구직기술 향상 교육을 통한 실전 취업준비를 한다. 이 과목은 고학년대상과목으로 2019-2학기부터 졸업인증과목 지정되어 있으며, 기말과제 미제출시 “Fail” 처리된다.
3	진로선택과 취업준비 (Choosing Career and Job Preparation) 2-2-0-0
	이 과목은 직업선택을 위한 목표를 설정하고 해당 목표에 맞는 직업관 및 취업역량을 갖추기 위한 취업준비의 방향을 제시한다. 기술직군/사무직군(업종/직무)으로 분반하여 향후 취업을 위한 개인별 진로 탐색 및 진로 설정 기회 제공하고, 수강생의 취업목표 설정과 구체적인 Action Plan을 수립하게 하여 취업준비 시행착오를 줄일 수 있도록 한다. 12학번 이상 졸업인증과목 지정되어 있고, 기말과제 미제출시 “Fail” 처리된다.
4	리더십의 이해 (Understanding of Leadership) 3-3-0-0
	이 과목은 리더십의 기본 개념에 대한 이해를 바탕으로 비전, 목표, 인간관계, 커뮤니케이션, 생각과 지식의 힘, 시간 관리의 중요성에 대한 교육을 실시하고, 자기 삶의 비전과 사명을 확립함과 동시에 리더십 능력의 함양을 목적으로 한다. 부가적으로 이 교과목에서는 취업 등의 현실적 필요성을 고려하여 육·해·공군 장교 및 부사관 임관 시험에 유용한 정보를 제공함으로써 학생들의 취업 활동에 보탬이 되도록 한다.
5	배드민턴 (Badminton) 1-0-2-0
	이 과목은 평생 스포츠로 각광 받고 있는 배드민턴의 기술을 터득하고 건강한 여가활동의 방법을 모색한다. 구체적으로는 기본적인 배드민턴의 기술과 경기방식을 배우고, 경기를 통하여 사회성 및 스포츠맨십을 함양한다. 배드민턴은 운동량이 매우 높기 때문에 건강 증진의 역할뿐만 아니라, 재미있는 레크리에이션의 일환으로 경기를 즐길 수 있을 것이다.
6	농구 (Basket Ball) 1-0-2-0
	이 과목은 엄격한 규칙과 강인한 체력 및 정신력을 요하는 겨울철 실내경기 농구의 이론과 실재를 익힌다. 농구 경기 시 규칙, 개인 및 팀 기술, 작전 혹은 전술 등 이에 필요한 여러 가지 사항들을 숙지함으로써, 초보자도 쉽게 흥미를 느낄 수 있도록 한다. 본 강의의 목표는 개인 및 팀 기술의 습득과 나아가 실제 경기를 통한 경기 운영방법을 터득하여 경기 관전을 물론 올바른 플레이를 가능토록 하는 데 있다.
7	골프 (Golf) 1-0-2-0
	이 과목은 골프의 이론, 특성, 그리고 효과 등을 배우며, 기초적인 골프기술을 습득하고 경기규칙을 이해하여 골프가 건전한 여가 선용이 될 수 있도록 구성되어 있다. 기초 수준의 그립 잡는 법, 기본자세와 스윙부터 출발하여 아이언, 드라이버, 우드, 어프로치, 퍼팅의 단계별 골프기술을 체계적으로 학습하여 실제 필드에서 게임을 즐길 수 있도록 한다.
8	면접과 포트폴리오 작성 (Interviewing and Building a Job Portfolio) 2-2-0-0
	이 과목은 기업과 업계의 채용 과정에서 핵심적으로 요구되는 여러 기법과 전략을 다룬다. 특히 구직자의 발표와 의사전달 능력, 사고력, 업무적합성, 인성 등을 시험하는 면접과, 생애 정보, 직무능력, 관련 이력, 수상 이력, 추천이나 작업 샘플 등을 문서로 전달하는 포트폴리오 작성에 초점을 맞춘다. 면접과 포트폴리오 외에도 기타 채용 단계별로 필요한 다양한 전략과 기술을 학습하고, 모의 실습을 통해 학생들의 취업 불안감을 해소하며 실질적 취업 능력을 기르도록 한다.

No.	교과목별 개요
9	<p>대학생의 자기주도적 학습전략 (Self-directed Learning Strategies for College Students) 3-3-0-0</p> <p>이 과목의 목표는 자기주도적 학습전략을 이해하고 실천하며, 궁극적으로 자신의 삶을 스스로 계획하고 이끄는 주체적 인간이 되는 것이다. 자기주도적 학습은 학습자가 학습의 주도권을 가진 상태에서 학습목표와 학습동기를 유지하고, 학습에 필요한 인적·물적 자원을 관리하며, 학습의 모든 과정에서 의사결정과 행위의 주체가 되는 것을 말한다. 이 과목에서는 자기주도 학습 이론을 배우고 이와 관련된 동기, 인지, 행동조절 프로그램에 참여해 학습동기를 증진시키고 자신에게 맞는 학습전략을 습득해 이를 실천에 옮기도록 유도한다.</p>
10	<p>스키 (Ski) 1-0-2-0</p> <p>이 과목은 스키의 기본개념을 학습하여 건강하고 건전한 여가선용 방안을 모색하는 것을 목표로 한다. 스키는 지속적인 신체운동으로 인간의 자기개념 발달과 신체적 자기개념 증진에 긍정적인 효과를 기대하는 종목으로 스키의 기본개념을 학습하여 건강하고 건전한 여가선용 방안을 모색한다. 스키 기술의 특성과 효과를 이해하며 올바른 스키문화를 정착시킬 수 있도록 기본적 기량과 자세를 배운다.</p>
11	<p>수상레저 (Water Leisure) 1-0-2-0</p> <p>이 과목은 현대사회의 트렌드에 맞는 다양한 수상활동을 이해하는데 목적이 있다. 스포츠건강신념모델로써 지각된 민감성, 지각된 혜택, 자기효능감, 건강가치, 운동혜택 등의 도움은 물론 수상레저스포츠에 대한 전박적 이론실기 기능을 습득한다. 구체적으로는 물에 대한 적응력을 높이며 윈드서핑, 카누, 카약, SUP 등을 배운다.</p>
12	<p>탁구 (Table Tennis) 1-0-2-0</p> <p>이 과목은 반사 신경과 협동심을 신장할 수 있는 스포츠인 탁구를 배우는 기회를 제공한다. 학생들은 수업 중 네트를 사이에 두고 공을 주고받으며 자신의 신체 움직임을 정확히 인식하고 이를 활용하는 다양한 신체적 체험을 진행한다. 이와 함께 장비가 구비된 상황에서 팀으로 경기를 진행하면서 협업능력과 정서적 유대능력을 함양하는 기회를 갖는다. 이를 통해 신체적으로 균형 잡힌 인재를 양성하는 것을 궁극적인 목적으로 한다.</p>
13	<p>스킨스쿠버 (Scuba Diving) 1-0-2-0</p> <p>이 과목은 수상스포츠 중 도전 능력 함양과 직결된 스킨스쿠버의 기초를 배우는 기회를 제공한다. 학생들은 수업 중 구비된 장비를 활용하여 수중 호흡법부터 시작해 물속을 탐험하는 체험을 진행한다. 이처럼 잠수의 기본 기술을 배우는 것에서 시작해 물속에서 일어날 수 있는 다양한 위기상황에 효율적으로 대처하는 방법을 습득함으로써 신체적으로 건강하고 균형 잡힌 인재로 거듭나는 것을 목표로 한다.</p>
14	<p>자기서사와 연극 체험 (Personal Narrative and Theatrical Experience) 2-2-0-0</p> <p>이 과목은 학생들이 자신의 일상과 생각을 바탕으로 이야기를 구상하고, 이를 기반으로 한 짧은 연극을 무대에 올리는 것을 목표로 한다. 학생들은 수업 중 본인의 이야기를 재구성한 후 담당교수의 지도하에 이를 극(劇) 형식으로 구성한다. 이후 연출, 음악, 미술, 조명, 의상 등 친구들과 역할을 분담하여 한 편의 연극을 공연하게 된다. 이 과정에서 자기 이해와 사회에 대한 성찰의 폭을 넓히고, 공연을 제작하는 과정에서 타인과 함께하는 협업의 즐거움을 느낄 수 있을 것이다.</p>
15	<p>사진으로 마음읽기 (Reading Mind in Photography) 2-2-0-0</p> <p>이 과목은 사진을 통해서 자신의 마음을 알아차리고 이해하며 치유하는 것을 목표로 하는 체험형 수업이다. 자신이 찍은 사진, 자신을 찍은 사진, 수집한 사진 등 다양한 사진에서 자신의 지각, 기대, 욕구, 감정, 생각, 가치관 등과 같은 내적 경험과 타인 및 세상과의 상호작용 방식을 인식한다. 또한 이를 언어적으로 표현함으로써 자기 자신에 대한 이해와 통찰을 증진하고 자신의 삶에 대한 새로운 관점과 의미부여를 한다. 이 과정을 통하여 자신의 마음을 만나고 마음이 성장하는 경험을 할 수 있을 것이다.</p>

No.	교과목별 개요
16	<p>젠더적 시각과 뉴미디어 체험 (Reading New Media through Gender Perspective) 2-2-0-0</p> <p>이 과목은 현대사회의 뉴미디어를 젠더적 시각을 적용해 감상하고 관련 영상물을 직접 만드는 것을 목적으로 한다. 먼저 웹콘텐츠 전반과 OTT 서비스에서 제공하는 콘텐츠를 젠더 이론을 적용해 읽고, 미디어 플랫폼의 변화가 취향 및 젠더의 다양성이라는 문제와 관련해 대중문화 전반에 어떤 영향을 가져올 것인지를 논의한다. 이어 한국사회 내 젠더 갈등 및 양성평등의 문제에 대한 입장을 담은 짧은 영상물(웹드라마, 뮤직비디오 등)을 제작하여 젠더와 미디어에 대한 통찰력과 창의적 표현력을 함양할 것이다.</p>
17	<p>음악힐링 (Healing through Music) 2-2-0-0</p> <p>이 과목의 목표는 음악과 관련된 체험을 통해서 학생들의 감각적, 정서적, 인지적 능력을 키우고 정신적 건강을 회복하는 것이다. 주된 체험 방식은 음악 작품의 감상 이외에도 명상, 악기와 소리 체험, 노래 부르기나 창작, 체험적 글쓰기 등을 포함한다. 학생들은 수업 중 여러 방식으로 제시되는 음악 체험에 참여하며, 자신의 힐링 경험을 과제나 발표를 통해 서로 나누고 공감한다. 이 과정에서 음악이나 소리가 가지는 치료적 효과를 이해하고 경험하며, 인류 역사에서 음악이 갖는 보편적 의미를 확인한다.</p>
18	<p>생활과 원예 (Living and Gardening) 3-3-0-0</p> <p>현대인의 생활에서 식물이 차지하는 역할이 새롭게 인식되고 있다. 만일 현대인이 일상 속에서 식물을 곁에 두고 가꿀 수 있다면, 인공적 환경 속에서 상실되기 쉬운 삶의 여유와 정서, 건강의 회복에 큰 도움이 될 것이다. 이 과목에서는 이렇게 실생활에 활용할 수 있는 원예 이론 및 다양한 소재의 식물을 이해하고 활용할 수 있는 지식을 제공하고자 한다. 또한 단순한 원예 지식에 머무는 것이 아니라, 식물과 환경 및 지구와의 관계 등 폭넓은 관점에서 식물을 바라봄으로써 삶에서 식물의 중요성에 대한 인식을 제고하도록 한다.</p>
19	<p>필라테스와 에스테틱 (Pilates & Aesthetic) 2-2-0-0</p> <p>이 과목은 필라테스와 에스테틱을 결합해 건강한 삶을 도모한다. 필라테스는 정신수련을 동반한 근육운동과 인체생리학을 바탕으로 움직임을 통해 몸을 강화하고 향상시키며, 신체의 재활 및 치료에 목적을 두고, 파워하우스와 시각화훈련 및 호흡법 등 신체의 작은 근육들을 이해하며 균형 잡힌 신체를 유지하는 데 목적이 있다. 에스테틱은 인체의 순행분포, 생리기능, 경락과 장부와의 상호관계를 이용하여 피부문제와 비만 개선 등의 능력을 배양하여, 인체 모든 기관의 상관관계를 다루고 피부 유형 및 체형에 따른 구조적 이해를 도모한다.</p>
20	<p>AI와 로컬창업 (AI and Local Startup) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 4차 산업혁명 시대와 지역소멸 위기라는 시대적 불확실성을 극복하고, 한경국립대의 인재상('스스로 빛나며, 사회를 빛나게 하는 인재') 육성에 필요한 생성형 AI 기술 활용 역량과 지역사회 혁신을 위한 로컬 창업 정신을 융복합적으로 함양하는 것을 목표로 한다. 학생들은 AI 도구를 문제 정의와 창업 설계의 핵심 수단으로 활용하여, 지역 사회의 실질적인 문제를 해결하고 새로운 가치를 창출하는 AI와 로컬 창업의 융복합적 사고방식(Converged Mindset)을 체득하는 소양교양 과정이다</p>
21	<p>HK 기업가정신 (HK Entrepreneurship) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 4차 산업혁명 시대의 불확실성을 극복하고, 한경국립대의 인재상인 '스스로 빛나며, 사회를 빛나게 하는 인재' 육성에 필요한 기업가적 사고방식(Entrepreneurial Mindset)과 핵심 인성 소양을 함양하는 것을 목표로 한다. 단순 창업 실무를 넘어, 모든 학생이 자신의 삶과 사회에서 주도적으로 문제를 정의하고 창의적으로 해결하며 책임감 있게 도전하는태도를 체득하도록 구성된 소양교양 과정이다.</p>

8. 【소양교양】 <학제간융합> 5개 교과목 개요

No.	교과목별 개요
1	공학과 프로그래밍 언어 (Engineering and Programming language) 3-3-0-0
	이 과목은 프로그래밍 언어를 활용하여 공학문제를 해결하고 분석할 수 있는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 공학용 프로그래밍 언어 중 하나인 MATLAB을 이용하여 논리적이고 체계적인 프로그램 작성법을 익히며, 공학문제에 적용하여 문제를 해결한다. 이를 위하여 MATLAB 사용법, MATLAB HELP 사용법 등을 습득하고, 복잡한 계산을 수행하며, 여러 함수에 대한 그래프 그리기 등을 다룬다. 이 과목은 공학 문제를 컴퓨터 프로그래밍을 이용하여 계산하고 해석함으로써, 공학과 프로그래밍 언어와의 융합적 접근을 특징으로 한다.
2	UCC제작과 비평 (Making UCC and Criticism) 3-3-0-0
	이 과목은 인문학, 법학, 경영학, 컴퓨터공학 간 융합교육을 위해 개설되었다. 1인 미디어시대가 도래함에 따라 UCC는 자기표현의 새로운 수단이 되었을 뿐만 아니라 경제적 가치를 창출하는 사업으로도 각광받고 있다. 전문지식이 없는 사람들도 손쉽게 제작·유포할 수 있게 되었고, 그에 따라 저작권 개념을 어떻게 정의할 것이냐는 쉽지 않은 문제도 대두되고 있다. 이 교과는 법학, 경영학, 사회학, 컴퓨터공학 등등 여러 상이한 관점에서 UCC와 관련된 논의들을 소개하면서, 학생들에게 UCC를 직접 제작해 보는 기회를 제공할 것이다.
3	자율설계교양3 (Self-Designed General Education Course3) 3-1-0-2
	이 과목은 기존의 교과목 중심, 교수 중심, 강의 중심의 수업에서 벗어나 주제 중심, 학생 중심, 체험 중심의 수업을 위해 설계되었다. 교수, 학생 구분 없이 자율적으로 팀을 구성하여 원하는 주제의 교육 프로그램을 기획한 후 교양교육지원센터에 제출하면, 소관위원회는 학습 주제와 활동 내용, 수준, 범위 등을 고려하여 학점과 평가방식을 결정한다. 다만 ‘자율설계교양’은 두 개 이상의 학제가 결합된 융합 탐구활동을 원칙으로 한다.
4	자율설계교양2 (Self-Designed General Education Course2) 2-1-0-1
	‘자율설계교양3’ 교과목 개요와 내용 동일
5	자율설계교양1 (Self-Designed General Education Course1) 1-0-0-1
	‘자율설계교양3’ 교과목 개요와 내용 동일

9. 【소양교양】 <글로벌디자인> 6개 교과목 개요

No.	교과목별 개요
1	<p>안성지역학의 이해 (Regional Studies of Anseong) 2-2-0-0</p> <p>이 과목은 환경대와 안성시가 협업하여 개설한 교양강좌로서 우리 대학이 위치한 안성이라는 지역 사회에 대한 이해를 제고시키고, 대학생들이 안성시 발전에 창의적으로 참여할 수 있는 기회를 제공한다. 안성의 역사, 문화, 인물 등 지역문화정보에 대한 이론 수업과 안성의 문화 유적지, 관광명소에 대한 현장 탐방을 통해 지역문화정보를 학습하고, 이를 활용하여 지역브랜드 홍보를 위한 스토리텔링 콘텐츠를 제작하는 것을 최종 목표로 한다.</p>
2	<p>안성맞춤 융합교실 (Anseong Machum Convergence Course) 3-3-0-0</p> <p>이 과목은 국립대학의 공공재 역할을 강화하기 위한 일환으로 개설되었다. 학생들이 지역사회의 현안에 관심을 가지고 문제의 해법을 찾아내 이를 지역민과 함께 공유하는 디자인씽킹 기반 수업으로 운영된다. 전통시장 활성화, 마을 미관 개선, 지역 보안 강화 방안 등 융합교육의 취지에 부합하는 주제를 선정해 매 학기 새로운 내용으로 구성된다.</p>
3	<p>글로벌 지역탐방 (Global and Local Exploration) 2-0-4-0</p> <p>세계화의 진행과 동시에 지역사회에 대한 관심이 새롭게 증대하고 있다. 글로벌은 생각은 세계를 향하면서 행동은 지역사회에 맞춘다는 키워드이다. 이 과목은 학생들의 글로벌 역량 함양을 위해 국내 또는 해외 지역탐방을 기획하고, 이를 통해 지역 문제를 발견하고 고민하며, 해결책을 모색하는 활동으로 이루어져 있다. 학생들은 지역사회의 문제를 제안하는 기획서를 작성하고, 선발 과정을 거쳐 실제로 국내 또는 해외 지역탐방을 통해 문제를 심층적으로 이해하고 해결책을 모색한다. 계절학기를 통해 운영된다.</p>
4	<p>봉사학습 (Service Learning) 2-1-2-0</p> <p>이 과목은 봉사활동과 학습 두 가지를 균형있게 포함하는 사회적 체험 소양교육 교과목이다. 이 과목은 지역사회 구성원과 세계시민으로서 학생들이 다양한 사회문화적 배경을 가진 타인에게 관심을 갖고 수용하며, 자신의 자원, 정보, 기술을 활용하여 지역사회 및 글로벌 문제를 분석하고 해결하는 것을 목표로 한다. 사회봉사 교과목과는 차별적으로 봉사활동을 위한 사전 학습을 강화하여 학생들이 보다 전문적인 봉사 활동을 할 수 있도록 하며, 학생들이 사전학습과 실천한 봉사활동을 연결하여 성찰하도록 함으로써 학습을 심화할 수 있도록 한다. 분반마다 봉사활동과 학습 내용은 차이가 있으며, 분반 내에서도 개인 혹은 팀별로 봉사활동과 학습 내용에 차이가 있을 수 있다.</p>
5	<p>사회봉사1 (Social Service 1) 1-0-2-0</p> <p>이 과목은 대학생으로서 사회적 책임과 공동체 의식을 함양하기 위한 기초 봉사 교과목이다. 지역사회가 직면한 다양한 문제를 이해하고 봉사의 기본 개념과 태도를 학습하며 자발적 참여를 통해 봉사활동의 개념, 가치 필요성을 이해하는 것을 목표로 한다.</p>
6	<p>사회봉사1 (Social Service 2) 1-0-2-0</p> <p>이 과목은 대학생으로서 사회적 책임과 공동체 의식을 함양하기 위한 심화 봉사교과목이다. 지역사회가 직면한 다양한 문제를 이해하고 봉사의 기본 개념과 태도를 학습하며 자발적 참여를 통해 봉사활동의 개념, 가치 필요성을 이해하는 것을 목표로 한다. ※ <사회봉사1> 교과목을 이수한 학생에 한하여 수강 가능</p>